

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-223481

(P2015-223481A)

(43) 公開日 平成27年12月14日(2015.12.14)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2014-112311 (P2014-112311)	(71) 出願人	391010943
(22) 出願日	平成26年5月30日 (2014. 5. 30)		株式会社藤商事
			大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
		(74) 代理人	100154014
			弁理士 正木 裕士
		(74) 代理人	100154520
			弁理士 三上 祐子
		(74) 代理人	100069578
			弁理士 藤川 忠司
		(72) 発明者	斉藤 雄三
			大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
			会社藤商事内
		Fターム(参考)	2C088 BC21 EB71 EB78

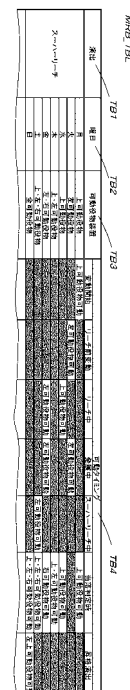
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる遊技機を提供することを目的としている。

【解決手段】遊技の進行に伴い所定の演出動作を行う上・左・右・左上可動役物と、日時を計時するRTCと、可動役物動作テーブルMRB_TBLを用いて、RTCにて計時した日時により、上・左・右・左上可動役物の所定の演出動作を変化させることを特徴としている。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技の進行に伴い所定の演出を行う可動演出体と、
日時を計時する計時手段と、
前記計時手段にて計時した日時に基づいて、前記可動演出体の所定の演出を変化させる演出変化手段とを有してなることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記可動演出体は、複数のランプを備え、
前記演出変化手段は、前記計時手段にて計時した日時に基づいて、前記可動演出体の所定の演出を変化させるにあたり、前記各ランプ夫々の発光態様を変化させてなる請求項 1 に記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットなどの遊技機に関し、より詳しくは、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来のパチンコ機等の遊技機として、例えば、特許文献 1 に記載のような遊技機が知られている。この遊技機は、可動役物を備えており、遊技の進行に伴い、当該可動役物に所定の演出動作を行わせるというものである。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2011-125416 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、上記のような遊技機は、上記可動役物に対して一定の演出動作を行わせることしかできず、もって、遊技の興趣が低下し、遊技者の遊技意欲が減退、すなわち、飽きてしまうという問題があった。

30

【0005】

そこで本発明は、上記問題に鑑み、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

上記本発明の目的は、以下の手段によって達成される。なお、括弧内は、後述する実施形態の参照符号を付したものであるが、本発明はこれに限定されるものではない。

40

【0007】

請求項 1 の発明によれば、遊技の進行に伴い所定の演出を行う可動演出体（上・左・右・左上可動役物 43a～43d）と、
日時を計時する計時手段（RTC モジュール部 905）と、
前記計時手段（RTC モジュール部 905）にて計時した日時に基づいて、前記可動演出体（上・左・右・左上可動役物 43a～43d）の所定の演出を変化させる演出変化手段（可動役物動作テーブル MRB_TBL，ステップ S12）とを有してなることを特徴としている。

【0008】

また、請求項 2 の発明によれば、上記請求項 1 に記載の遊技機において、前記可動演出

50

体（上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d）は、複数のランプを備え、

前記演出変化手段（可動役物動作テーブル M R B _ T B L , ステップ S 1 2）は、前記計時手段（R T C モジュール部 9 0 5）にて計時した日時に基づいて、前記可動演出体（上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d）の所定の演出を変化させるにあたり、前記各ランプ夫々の発光態様を変化させてなることを特徴としている。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0010】

【図1】本発明の第1実施形態に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

【図2】同実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】同実施形態に係る遊技機の制御装置を示すブロック図である。

【図4】同実施形態に係る演出制御 R O M 内に格納されている可動役物動作テーブルを示す図である。

【図5】同実施形態に係る演出制御のメイン処理を示すフローチャート図である。

【図6】同実施形態に係る演出制御のコマンド受信処理を示すフローチャート図である。

【図7】同実施形態に係る演出制御のタイマ割込み処理を示すフローチャート図である。

【図8】本発明の第2実施形態に係る遊技機の R T C 演出と変動中演出のタイミングチャートを示す図である。

20

【図9】（a）～（d）は、図8に示すタイミングチャートの内容を具体的に説明するための模式図である。

【図10】本発明の第3実施形態に係る遊技機の液晶表示装置に表示される表示内容を説明するための模式図である。

【図11】本発明の第4実施形態に係る遊技機の液晶表示装置に表示される表示内容を説明するための模式図である。

【図12】本発明の第5実施形態に係る遊技機の液晶表示装置に表示される表示内容を説明するための模式図である。

【図13】（a）～（c）は、本発明の第6実施形態に係る遊技機の液晶表示装置に表示される表示内容を説明するための模式図である。

30

【図14】（a）～（b）は、本発明の第7実施形態に係る遊技機の液晶表示装置に表示される表示内容を説明するための模式図である。

【図15】本発明の第8実施形態に係る遊技機の液晶表示装置に表示される表示内容を説明するための模式図である。

【図16】（a）～（c）は、本発明の第9実施形態に係る遊技機の液晶表示装置に表示される表示内容を説明するための模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

< 第1実施形態 >

40

以下、本発明に係る遊技機の第1実施形態を、パチンコ遊技機を例にして、図1～図7を参照して具体的に説明する。なお、以下の説明において、上下左右の方向を示す場合は、図示正面から見た場合の上下左右をいうものとする。

【0012】

まず、図1及び図2を参照して、本実施形態に係るパチンコ遊技機の外観構成を説明する。

【0013】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、木製の外枠2の前面に矩形状の前面枠3を開閉可能に取り付け、その前面枠3の裏面に取り付けられている遊技盤収納フレーム（図示せず）内に遊技盤4が装着された構成からなる。遊技盤4は、図2に示す遊技領域40を

50

前面に臨ませた状態で装着され、図 1 に示すようにこの遊技領域 4 0 の前側に透明ガラスを支持したガラス扉枠 5 が設けられている。なお、上記遊技領域 4 0 は、遊技盤 4 の面上に配設された球誘導レール 6 (図 2 参照) で囲まれた領域からなるものである。

【 0 0 1 4 】

また、パチンコ遊技機 1 は、図 1 に示すように、ガラス扉枠 5 の下側に前面操作パネル 7 が配設され、その前面操作パネル 7 には上受け皿ユニット 8 が設けられている。そして、この上受け皿ユニット 8 には、排出された遊技球を貯留する上受け皿 9 が一体形成されている。また、この前面操作パネル 7 には、球貸しボタン 1 1 及びプリペイドカード排出ボタン 1 2 (カード返却ボタン 1 2) が設けられ、上受け皿 9 の上皿表面部分には、内蔵ランプ (図示せず) 点灯時に押下することにより演出効果を変化させることができる押しボタン式の演出ボタン装置 1 3 が設けられている。そして、この上受け皿 9 には、当該上受け皿 9 に貯留された遊技球を下方に抜くための球抜きボタン 1 4 が設けられ、さらに、略十字キーからなる設定ボタン 1 5 が設けられている。この設定ボタン 1 5 は、中央部に設けられた円形の中央ボタン 1 5 a と、その中央ボタン 1 5 a の図示上側に設けられた三角形形状の上ボタン 1 5 b と、その中央ボタン 1 5 a の図示左側に設けられた三角形形状の左ボタン 1 5 c と、その中央ボタン 1 5 a の図示右側に設けられた三角形形状の右ボタン 1 5 d と、その中央ボタン 1 5 a の図示下側に設けられた三角形形状の下ボタン 1 5 e とで構成されている。

【 0 0 1 5 】

一方、前面操作パネル 7 の右端部側には、発射ユニット (図示せず) を動作させるための発射ハンドル 1 6 が設けられ、前面枠 3 の上部両側面側並びに発射ハンドル 1 6 の左隣接位置には、BGM (Background music) あるいは効果音を発するスピーカ 1 7 が設けられている。そして、上記前面枠 3 の周枠には、光の装飾により演出効果を現出する LED ランプ等の装飾ランプが配設されている。

【 0 0 1 6 】

他方、上記遊技盤 4 の遊技領域 4 0 には、図 2 に示すように、略中央部に LCD (Liquid Crystal Display) 等からなる液晶表示装置 4 1 が配設されている。この液晶表示装置 4 1 は、表示エリアを左、中、右の 3 つのエリアに分割し、独立して数字やキャラクタあるいは図柄 (装飾図柄) の変動表示等が可能なものである。そしてこのような液晶表示装置 4 1 の周囲には、装飾用の上飾り 4 2 a、左飾り 4 2 b、右飾り 4 2 c が設けられており、この上飾り 4 2 a、左飾り 4 2 b、右飾り 4 2 c の背面側には可動役物装置 4 3 が配設されている。

【 0 0 1 7 】

この可動役物装置 4 3 は、図 2 に示すように、遊技の進行に伴い所定の演出動作を行う上可動役物 4 3 a と、左可動役物 4 3 b と、右可動役物 4 3 c と、左上可動役物 4 3 d と、さらに、上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d を、夫々、駆動する 2 相のステッピングモータ等のモータ (図示せず) とで構成されている。なお、これら上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d には、光の装飾により演出効果を現出する LED ランプ等の装飾ランプが配設されている。

【 0 0 1 8 】

一方、液晶表示装置 4 1 の真下には、特別図柄始動口 4 4 が配設され、その内部には入賞球を検出する特別図柄始動口スイッチ 4 4 a (図 3 参照) が設けられている。そして、この特別図柄始動口 4 4 の右側には、大入賞口 4 5 が配設され、その内部には入賞球を検出する大入賞口スイッチ 4 5 a (図 3 参照) が設けられている。

【 0 0 1 9 】

さらに、上記液晶表示装置 4 1 の右上部 (右飾り 4 2 c 近傍) にはゲートからなる普通図柄始動口 4 6 が配設され、その内部には、遊技球の通過を検出する普通図柄始動口スイッチ 4 6 a (図 3 参照) が設けられている。また、上記大入賞口 4 5 の右側及び上記特別図柄始動口 4 4 の左側には、一般入賞口 4 7 が夫々配設され (図示では、右側に 1 つ、左側に 3 つ)、その内部には、夫々、遊技球の通過を検出する一般入賞口スイッチ 4 7 a (

10

20

30

40

50

図 3 参照) が設けられている。

【 0 0 2 0 】

そして、上記遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右下周縁部には、7 セグメントが 3 個並べて構成されており、そのうち 2 個の 7 セグメントが特別図柄表示装置 4 8 であり、他の 7 セグメントは保留球数等を表示するものである。この特別図柄表示装置 4 8 の左側には、2 個の LED からなる普通図柄表示装置 4 9 が設けられている。なお、上記遊技盤 4 の遊技領域 4 0 には、複数の遊技釘 (図示せず) が配設され、遊技球の落下方向変換部材としての風車 5 0 が配設されている。

【 0 0 2 1 】

次に、上記のような外観構成からなるパチンコ遊技機内に設けられる遊技の進行状況に応じて電子制御を行う制御装置を、図 3 を用いて説明する。この制御装置は、図 3 に示すように、遊技動作全般の制御を司る主制御基板 6 0 と、その主制御基板 6 0 からの制御コマンドに基づいて遊技球を払出す払出制御基板 7 0 と、画像と光と音についての制御を行うサブ制御基板 8 0 とで主に構成されている。なお、サブ制御基板 8 0 は、図 3 に示すように、演出制御基板 9 0 と、装飾ランプ基板 1 0 0 と、液晶制御基板 1 2 0 とで構成されている。

【 0 0 2 2 】

主制御基板 6 0 は、主制御 CPU 6 0 0 と、一連の遊技制御手順を記述した遊技プログラム等を格納した主制御 ROM 6 0 1 と、作業領域やバッファメモリ等として機能する主制御 RAM 6 0 2 とで構成されたワンチップマイコンを搭載している。そして、このように構成される主制御基板 6 0 には、払出モータ M を制御して遊技球を払出す払出制御基板 7 0 が接続されている。そしてさらには、特別図柄始動口 4 4 への入賞を検出する特別図柄始動口スイッチ 4 4 a と、普通図柄始動口 4 6 の通過を検出する普通図柄始動口スイッチ 4 6 a と、一般入賞口 4 7 への入賞を検出する一般入賞口スイッチ 4 7 a と、大入賞口 4 5 への入賞を検出する大入賞口スイッチ 4 5 a とが接続されている。また、主制御基板 6 0 には、特別図柄表示装置 4 8 と、普通図柄表示装置 4 9 とが接続されている。

【 0 0 2 3 】

このように構成される主制御基板 6 0 は、特別図柄始動口スイッチ 4 4 a 又は普通図柄始動口スイッチ 4 6 a からの信号を受信すると、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるか (いわゆる「当たり」) 、あるいは、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させないか (いわゆる「ハズレ」) の抽選を行い、その抽選結果である当否情報に応じて特別図柄の変動パターンや停止図柄あるいは普通図柄の表示内容を決定し、その決定した情報を特別図柄表示装置 4 8 又は普通図柄表示装置 4 9 に送信する。これにより、特別図柄表示装置 4 8 又は普通図柄表示装置 4 9 に抽選結果が表示されることとなる。そしてさらに、主制御基板 6 0 は、その決定した情報を含む演出制御コマンドを生成し、演出制御基板 9 0 に送信する。なお、主制御基板 6 0 が、一般入賞口スイッチ 4 7 a 、大入賞口スイッチ 4 5 a からの信号を受信した場合は、遊技者に幾らの遊技球を払い出すかを決定し、その決定した情報を含む払出制御コマンドを払出制御基板 7 0 に送信することで、払出制御基板 7 0 が遊技者に遊技球を払出すこととなる。

【 0 0 2 4 】

一方、上記払出制御基板 7 0 は、上記主制御基板 6 0 からの払出制御コマンドを受信し、その受信した払出制御コマンドに基づいて払出モータ信号を生成する。そして、その生成した払出モータ信号にて、払出モータ M を制御し、遊技者に遊技球を払出す。そしてさらに、払出制御基板 7 0 は、遊技球の払出動作を示す賞球計数信号や払出動作の異常に係るステータス信号を送信し、遊技者の操作に応答して遊技球を発射させる発射制御基板 7 1 の動作を開始又は停止させる発射制御信号を送信する処理を行う。

【 0 0 2 5 】

演出制御基板 9 0 は、上記主制御基板 6 0 からの演出制御コマンドを受けて各種演出を実行制御する演出制御 CPU 9 0 0 と、演出制御手順を記述した制御プログラム等が格納されているフラッシュメモリからなる演出制御 ROM 9 0 1 と、作業領域やバッファメモ

10

20

30

40

50

リ等として機能する演出制御RAM902とで構成されている。そしてさらに、演出制御基板90は、所望のBGMや効果音を生成する音LSI903と、BGMや効果音等の音データ等が予め格納されている音ROM904と、主に時刻や日付を計時するRTCモジュール部905と、そのRTCモジュール部905の機能を使用するか使用しないかのデータ等を格納するRTC用RAM906と、後述する電源基板130からの電力供給が遮断されたとしても、RTCモジュール部905及びRTC用RAM906に電力を供給する二次電池又はリチウム電池等からなるバックアップ電源907とが搭載されている。このように、RTCモジュール部905及びRTC用RAM906は、同一のバックアップ電源907から電力を供給されているため、電源遮断前の遊技履歴等の情報を記憶することができる。

10

【0026】

一方、このように構成される演出制御基板90には、ランプ演出効果を現出するLEDランプ等の装飾ランプが搭載されている装飾ランプ基板100が接続され、さらに、内蔵されているランプ(図示せず)点灯時に遊技者が押下することにより演出効果を変化させることができる押しボタン式の演出ボタン装置13が接続され、BGMや効果音等を発するスピーカ17が接続されている。またさらに、演出制御基板90には、遊技の進行に伴い所定の演出動作を行う可動役物装置43が接続され、各種設定が可能な設定ボタン15が接続されている。そしてさらに、演出制御基板90には、液晶表示装置41を制御する液晶制御基板120が接続されている。なお、言うまでもないが、この装飾ランプ基板100には、上・左・右・左上可動役物43a~43dに配設されている装飾ランプも搭載されている。

20

【0027】

かくして、このように構成される演出制御基板90は、主制御基板60より送信される大当たり抽選結果(大当たりかハズレの別)に基づく特別図柄変動パターン、現在の遊技状態、作動保留球数、抽選結果に基づき停止させる装飾図柄等に必要となる基本情報を含んだ演出制御コマンドを演出制御CPU900にて受信する。そして、演出制御CPU900は、受信した演出制御コマンドに対応した演出パターンを、演出制御ROM901内に予め格納しておいた多数の演出パターンの中から抽選により決定し、その決定した演出パターンを実行指示する制御信号を演出制御RAM902内に一時的に格納する。

30

【0028】

演出制御CPU900は、演出制御RAM902に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、音に関する制御信号を音LSI903に送信する。これを受けて音LSI903は、当該制御信号に対応する音データを音ROM904より読み出し、スピーカ17に出力する。これにより、スピーカ17より上記決定された演出パターンに対応したBGMや効果音が発せられることとなる。

【0029】

また、演出制御CPU900は、演出制御RAM902内に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、上・左・右・左上可動役物43a~43dに関する制御信号に基づき可動役物装置43のモータ(図示せず)を駆動する。これにより、上・左・右・左上可動役物43a~43dは、上記決定された演出パターンに応じた動作をすることとなる。

40

【0030】

さらに、演出制御CPU900は、演出制御RAM902に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、光に関する制御信号を装飾ランプ基板100に送信する。これにより、装飾ランプ基板100が、ランプ演出効果を現出するLEDランプ等の装飾ランプを点灯又は消灯する制御を行うため、上記決定された演出パターンに対応したランプ演出が実行されることとなる。

【0031】

そして、演出制御CPU900は、演出制御RAM902に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、画像に関する液晶制御コマンドを液晶制御基板120

50

に送信する。これにより、液晶制御基板 120 が、当該液晶制御コマンドに基づく画像を表示させるように液晶表示装置 41 を制御することにより、上記決定された演出パターンに対応した画像が液晶表示装置 41 に表示されることとなる。なお、液晶制御基板 120 には演出内容に沿った画像を表示するための種々の画像データが記憶されており、さらに、演出出力全般の制御を担う VDP (Video Display Processor) が搭載されている。

【0032】

ところで、上記説明した各基板への電源供給は、図 3 に示す電源基板 130 より供給されている。なお、図示では、電源供給ルートは、省略している。

【0033】

ここで、本発明の特徴部分に係る可動役物装置 43 の動作について、図 4 を参照して説明する。

【0034】

演出制御 ROM 901 内には、図 4 に示すように、可動役物動作テーブル MRB_TBL が格納されている。この可動役物動作テーブル MRB_TBL には、当該演出制御 ROM 901 内に予め格納しておいた多数の演出パターンが格納され (TB1 参照)、その演出パターンに対応した可動役物装置 43 (TB3 参照) の可動タイミング (TB4 参照) が曜日毎 (TB2 参照) に格納されている。

【0035】

より具体的に説明すると、演出制御 CPU 900 による抽選結果により、スーパーリーチ演出であった場合、月曜日は、上可動役物 43a が、図柄が変動開始した際及び当りがハズレかの当落判定時に可動し、それ以外の左可動役物 43b、右可動役物 43c、左上可動役物 43d は一切可動しないこととなる。そして、火曜日は、左可動役物 43b が、大当たり状態の招来を期待させるリーチ前の図柄変動及び大当たり状態のさらなる招来を期待させるスーパーリーチへの発展中に可動し、それ以外の上可動役物 43a、右可動役物 43c、左上可動役物 43d は一切可動しないこととなる。そしてさらに、水曜日は、上可動役物 43a が、リーチ中及び当りがハズレかの当落判定時に可動し、それ以外の左可動役物 43b、右可動役物 43c、左上可動役物 43d は一切可動しないこととなる。

【0036】

一方、木曜日は、上可動役物 43a と左可動役物 43b が、当りがハズレかの当落判定時に可動し、それ以外の右可動役物 43c、左上可動役物 43d は一切可動しないこととなる。また、金曜日は、左可動役物 43b が、大当たり状態の招来を期待させるリーチ中及び大当たり状態のさらなる招来を期待させるスーパーリーチへの発展中に可動し、右可動役物 43c が、当りがハズレかの当落判定時に可動し、それ以外の上可動役物 43a、左上可動役物 43d は一切可動しないこととなる。またさらに、土曜日は、左可動役物 43b が、大当たり状態のさらなる招来を期待させるスーパーリーチ中に可動し、上可動役物 43a と左可動役物 43b と右可動役物 43c が、当りがハズレかの当落判定時に可動し、それ以外の左上可動役物 43d は一切可動しないこととなる。そして、日曜日は、上可動役物 43a と左可動役物 43b と右可動役物 43c が、当りがハズレかの当落判定時に可動し、左上可動役物 43d が、大当たりへの昇格演出時に可動する。

【0037】

しかして、上記説明したように、可動役物動作テーブル MRB_TBL には、演出制御 ROM 901 内に予め格納しておいた多数の演出パターンが格納され (TB1 参照)、その演出パターンに対応した可動役物装置 43 (TB3 参照) の可動タイミング (TB4 参照) が曜日毎 (TB2 参照) に格納されている。

【0038】

かくして、演出制御 CPU 900 は、上記可動役物動作テーブル MRB_TBL を用い、演出制御 ROM 901 内に予め格納しておいた多数の演出パターンの中から抽選により決定した演出パターン及び RTC モジュール部 905 にて計時した計時日時に基づき、同じ演出パターンであっても、曜日毎に、可動役物装置 43 の可動内容を変化させることが

10

20

30

40

50

できる。それゆえ、本実施形態によれば、遊技者は、曜日毎に変化する可動役物装置 4 3 の可動内容を楽しむことができるため、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。なお、本実施形態においては、曜日毎に変化させるようにしたが、それに限らず、時間毎に変化させても良い。

【 0 0 3 9 】

ここで、上記特徴部分に係る演出制御基板 9 0 の処理内容（プログラムの概要）について、図 5 ～ 図 7 も参照して具体的に説明する。

【 0 0 4 0 】

まず、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されると、電源基板 1 3 0（図 3 参照）から各制御基板に電源が投入された旨の電源投入信号が送られる。そしてその信号を受けて、演出制御 CPU 9 0 0 は、図 5 に示す演出制御メイン処理を行う。

10

【 0 0 4 1 】

< メイン処理 >

図 5 に示すように、この演出制御メイン処理は、まず、演出制御 CPU 9 0 0 が、内部に設けられているレジスタを初期化すると共に、入出力ポートの入出力方向を設定する。そしてさらに、出力方向に設定された出力ポートから送信されるデータがシリアル転送となるように設定する（ステップ S 1）。

【 0 0 4 2 】

その設定後、演出制御 CPU 9 0 0 は、上記主制御基板 6 0（図 3 参照）から受信する演出制御コマンドを格納する演出制御 RAM 9 0 2 内のメモリ領域を初期化する（ステップ S 2）。そして、演出制御 CPU 9 0 0 は、上記主制御基板 6 0 からの割込み信号を受信する入力ポートの割込み許可設定処理を行う（ステップ S 3）。

20

【 0 0 4 3 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、作業領域、スタック領域として使用する演出制御 RAM 9 0 2 内のメモリ領域を初期化し（ステップ S 4）、音 L S I 9 0 3（図 3 参照）に初期化指令を行う。これにより、音 L S I 9 0 3 は、その内部に設けられているレジスタを初期化する（ステップ S 5）。

【 0 0 4 4 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、上・左・右・左上可動役物 4 3 a ～ 4 3 d を動作させるモータ（図示せず）に異常が発生しているか否か、そのモータ（図示せず）を動作させるモータデータが格納される演出制御 RAM 9 0 2 内のメモリ領域を確認する。異常データが格納されている場合は、演出制御 CPU 9 0 0 は、当該モータを原点位置に戻す指令を行う。これにより、上・左・右・左上可動役物 4 3 a ～ 4 3 d は初期位置に戻る事となる（ステップ S 6）。

30

【 0 0 4 5 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、その内部に設けられている一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有する CTC（Counter Timer Circuit）の設定を行う。すなわち、演出制御 CPU 9 0 0 は、1 m s 毎に定期的にタイマ割込みがかかるように上記 CTC の時間定数レジスタを設定する（ステップ S 7）。

【 0 0 4 6 】

40

上記処理を終えた後、演出制御 CPU 9 0 0 は、メインループ更新周期か否かを確認する。具体的には、0 ～ 3 1 までループ状にカウントするメインループカウンタ M L _ C N T を 1 6 分周（すなわち、1 6 で除算）した際の余りを確認し、その余りが 0 であれば（ステップ S 8：Y E S）、ステップ S 1 0 に進み、0 以外であれば（ステップ S 8：N O）、予告抽選等に用いる乱数値を更新する処理を行う（ステップ S 9）。なお、メインループカウンタ M L _ C N T のインクリメント（+ 1）方法については、後述することとする。

【 0 0 4 7 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、後述するステップ S 1 2 にて生成された装飾ランプ基板 1 0 0 に搭載されている L E D ランプ等の装飾ランプをそれぞれ点灯又は消灯させる

50

のに必要な制御信号を演出制御 R A M 9 0 2 内のメモリ領域に書き込みする処理を行う（ステップ S 1 0 ）。

【 0 0 4 8 】

続いて、演出制御 C P U 9 0 0 は、上記演出制御 R A M 9 0 2 内のメモリ領域に格納されている上記主制御基板 6 0（図 3 参照）から受信する演出制御コマンドを読み出し、その内容に応じた演出パターンを、演出制御 R O M 9 0 1 内に予め格納しておいた多数の演出パターンの中から抽選により決定する。そして、その決定された演出パターンに対応する液晶制御コマンドを上記演出制御 R A M 9 0 2 内のメモリ領域に格納する（ステップ S 1 1 ）。

【 0 0 4 9 】

次いで、演出制御 C P U 9 0 0 は、後述する演出制御 R A M 9 0 2 内に格納されている計時日時を読み出し、その読み出した計時日時及び上記決定された演出パターンに基づき、可動役物動作テーブル M R B _ T B L（図 4 参照）を用いて、上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d の動作内容を決定する。そして、その決定した動作内容に応じた可動役物装置 4 3 のモータ（図示せず）の動作内容を決定する。そしてさらに、演出制御 C P U 9 0 0 は、上記決定された演出パターンに応じた制御信号、すなわち、光に関する制御信号、音に関する制御信号を生成する。そして、演出ボタン装置 1 3 を遊技者に押下させるような演出があるか否かも決定される（ステップ S 1 2 ）。なお、この決定された光に関する制御信号が、次のステップ S 1 0 の処理の際、演出制御 R A M 9 0 2 内のメモリ領域に書き込まれることとなる。

【 0 0 5 0 】

次いで、演出制御 C P U 9 0 0 は、上記決定された音に関する制御信号を音 L S I 9 0 3 に送信する。そして、音 L S I 9 0 3 は、その制御信号に応じた B G M あるいは効果音を音 R O M 9 0 4 から読み出す。これにより、音 L S I 9 0 3 は、その読み出した音データに基づく処理を行い、音源データとしてスピーカ 1 7 へ出力する処理を行う（ステップ S 1 3 ）。

【 0 0 5 1 】

次いで、演出制御 C P U 9 0 0 は、上記ステップ S 1 3 の処理に関し、音 L S I 9 0 3 が音データ等をデコード処理する際、ノイズ等により何らかのエラーが発生していないかを、当該音 L S I 9 0 3 にアクセスし確認する（ステップ S 1 4 ）。

【 0 0 5 2 】

かくして、演出制御 C P U 9 0 0 は、上記ステップ S 1 4 の処理を終えた後、再度ステップ S 8 の処理に戻り、ステップ S 8 ~ S 1 4 の処理を繰り返すこととなる。

【 0 0 5 3 】

< コマンド受信割込み処理 >

続いて、図 6 を参照して、このような演出制御メイン処理の実行中に、主制御基板 6 0 より演出制御コマンド及び割込み信号が送信されてきた際の処理について説明する。

【 0 0 5 4 】

図 6 に示すように、演出制御 C P U 9 0 0 は、上記割込み信号を受信した際、各レジスタの内容を演出制御 R A M 9 0 2 内のスタック領域に退避させる退避処理を実行する（ステップ S 1 0 0 ）。その後、演出制御 C P U 9 0 0 は、演出制御コマンドを受信した入力ポートのレジスタを読み出し（ステップ S 1 0 1 ）、演出制御 R A M 9 0 2 内のコマンド送受信メモリ領域のアドレス番地を示すポインタを算出する（ステップ S 1 0 2 ）。

【 0 0 5 5 】

そしてその後、演出制御 C P U 9 0 0 は、再度、演出制御コマンドを受信した入力ポートのレジスタを読み出し（ステップ S 1 0 3 ）、ステップ S 1 0 1 にて読み出した値とステップ S 1 0 3 にて読み出した値が一致しているか否かを確認する。一致していなければ（ステップ S 1 0 4 : N O ）、ステップ S 1 0 7 に進み、一致していれば（ステップ S 1 0 4 : Y E S ）、上記算出したポインタに対応するアドレス番地に、主制御基板 6 0 より受信した演出制御コマンドを格納する（ステップ S 1 0 5 ）。なお、この格納された演出

10

20

30

40

50

制御コマンドが、図 5 に示すステップ S 1 1 の処理の際、演出制御 CPU 9 0 0 に読み出されることとなる。

【 0 0 5 6 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、演出制御 RAM 9 0 2 内のコマンド送受信メモリ領域のアドレス番地を示すポインタを更新し（ステップ S 1 0 6 ）、ステップ S 1 0 0 の処理で退避しておいたレジスタを復帰させる（ステップ S 1 0 7 ）。これにより、図 5 に示す演出制御メイン処理に戻るることとなる。

【 0 0 5 7 】

< タイマ割込み処理 >

続いて、図 7 を参照して、演出制御メイン処理のステップ S 7 （図 5 参照）の処理にて設定した、1 m s 毎のタイマ割込みが発生した際の処理について説明する。

10

【 0 0 5 8 】

図 7 に示すように、演出制御 CPU 9 0 0 は、1 m s 毎のタイマ割込みが発生した際、各レジスタの内容を演出制御 RAM 9 0 2 内のスタック領域に退避させる退避処理を実行する（ステップ S 2 0 0 ）。その後、演出制御 CPU 9 0 0 は、当該演出制御 CPU 9 0 0 内に設けられている入出力ポートのレジスタをリフレッシュする（ステップ S 2 0 1 ）。

【 0 0 5 9 】

続いて、演出制御 CPU 9 0 0 は、演出制御 RAM 9 0 2 内のメモリ領域に格納されているモータデータを出力ポートよりシリアル転送で送信する。これにより、上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d が、そのモータデータに基づいた動作をすることとなる（ステップ S 2 0 2 ）。

20

【 0 0 6 0 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、演出ボタン装置 1 3 及び設定ボタン 1 5 からの信号を受信する（ステップ S 2 0 3 ）。なお、演出ボタン装置 1 3 が遊技者によって押下されていた場合、演出制御 CPU 9 0 0 は、図 5 に示すステップ S 1 1 の処理を行う際、演出ボタン装置 1 3 が押下されたことを考慮した演出パターンを決定することとなる。

【 0 0 6 1 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、図示しない可動役物装置 4 3 のモータ（図示せず）の位置を検出するモータセンサから送信される検出データに基づきモータの位置を確認する（ステップ S 2 0 4 ）。

30

【 0 0 6 2 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、図 5 に示すステップ S 1 1 の処理にて演出制御 RAM 9 0 2 内のメモリ領域に格納された液晶制御コマンドを液晶制御基板 1 2 0 （図 3 参照）に送信する（ステップ S 2 0 5 ）。

【 0 0 6 3 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、上記ステップ S 2 0 4 にて確認したモータの位置に基づき、図 5 に示すステップ S 1 2 にて決定された上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d を動作させるモータの動作内容に応じたモータデータを生成した上で、演出制御 RAM 9 0 2 内のメモリ領域に格納する（ステップ S 2 0 6 ）。なお、この演出制御 RAM 9 0 2 内のメモリ領域に格納されたモータデータが、次の 1 m s のタイマ割込みの際、ステップ S 2 0 2 の処理にて出力ポートよりシリアル転送にて送信されることとなる。

40

【 0 0 6 4 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、RTC モジュール部 9 0 5 にて計時されている計時日時を読み出し、演出制御 RAM 9 0 2 内に格納する（ステップ S 2 0 7 ）。なお、この演出制御 RAM 9 0 2 内に格納した計時日時が、図 5 に示すステップ S 1 2 にて使用されることとなる。

【 0 0 6 5 】

次いで、演出制御 CPU 9 0 0 は、図 5 に示すステップ S 8 の処理にて用いる 0 ~ 3 1 までループ状にカウントするメインループカウンタ M L _ C N T をインクリメント（+ 1

50

）し、そのインクリメントした値を 16 分周（すなわち、16 で除算）する処理を行う（ステップ S 208）。そしてその後、演出制御 CPU 900 は、ステップ S 200 の処理で退避しておいたレジスタを復帰させる（ステップ S 209）。これにより、図 5 に示す演出制御メイン処理に戻ることにとなる。

【0066】

しかして、以上説明した本実施形態によれば、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【0067】

なお、本実施形態においては、可動役物装置 43 の可動内容を変化させる際、上・左・右・左上可動役物 43a ~ 43d の可動を変化させるようにしたが、それに限らず、上・左・右・左上可動役物 43a ~ 43d に配設されている装飾ランプの発光態様を変化させるようにしても良い。その際、可動役物動作テーブル MRB_TBL には、可動役物装置 43（TB3 参照）の可動タイミング（TB4 参照）に代わり、可動役物装置 43 の装飾ランプの発光態様が格納されることとなる。

【0068】

< 第 2 実施形態 >

次に、第 2 実施形態を図 8 及び図 9 を参照して説明する。なお、第 1 実施形態と同一構成については、同一の符号を付し、説明は省略する。

【0069】

本実施形態においては、RTC モジュール部 905 にて計時した計時日時を用いた RTC 演出（RTC モジュール部 905 に計時した計時日時に基づいて、現実の日時とリンクした所定の日時期間についてのみ実行可能な演出をいう）を実行した場合に、その RTC 演出が実行されるタイミングで、第 1 実施形態で示した可動役物装置 43 の可動が発生した場合の処理方法について説明することとする。

【0070】

まず、RTC 演出が実行されるにあたり、図 8 のタイミング T1 ~ T2 に示すように、カウントダウンが開始される。すなわち、演出制御 CPU 900 は、図 5 に示すステップ S 11 にて、図 7 に示すステップ S 207 にて演出制御 RAM 902 内に格納した計時日時を読み出し、RTC 演出が実行される日時が近付いていると判断すると、RTC 演出実行までの時間が、あと何秒かを表示させる液晶制御コマンドを上記演出制御 RAM 902 内のメモリ領域に格納する。これにより、図 7 に示すステップ S 205 にて、液晶制御基板 120 に上記液晶制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板 120 にて液晶表示装置 41 が制御され、もって、図 9（a）に示すように、液晶表示装置 41 に「あと 25 秒」（画面 P1 参照）という表示がされることとなる。この際、図 8 に示すように、リーチ演出が実行されていた場合、リーチ演出が優先され、図 9（a）に示すように、液晶表示装置 41 の画面中央にリーチ演出が表示され（画面 P2 参照）、画面下部に、「あと 25 秒」（画面 P1 参照）が表示されるようにする。すなわち、演出制御 CPU 900 は、図 5 に示すステップ S 11 にて、上記のような液晶制御コマンドを生成し、演出制御 RAM 902 内に格納した上で、図 7 に示すステップ S 205 にて、液晶制御基板 120 に送信する。これにより、液晶表示装置 41 に、図 9（a）に示すような画面が表示されることとなる。

【0071】

また、図 8 に示すように、RTC 演出に伴い、上可動役物 43a を動作させる演出がある場合、演出制御 CPU 900 は、図 5 に示すステップ S 12 にて、上可動役物 43a の動作内容を決定し、その決定した動作内容に応じた可動役物装置 43 のモータ（図示せず）の動作内容を決定する。そして、図 7 に示すステップ S 206 にて、その決定した動作内容に応じたモータデータを生成し、図 7 に示すステップ S 202 にて、その生成したモータデータを可動役物装置 43 のモータ（図示せず）にシリアル転送で送信する。これにより、図 9（a）に示すように、上可動役物 43a が振動するように矢印 Y1 方向に上下動することとなる。

10

20

30

40

50

【0072】

次いで、図8のタイミングT2～T3に示すように、RTC演出が実行される前のカウンタダウンが継続されている場合、演出制御CPU900は、タイミングT1～T2にて説明したように、図9(b)に示すように、液晶表示装置41の画面中央にリーチ演出が表示され(画面P3参照)、画面下部に、「あと5秒」(画面P4参照)が表示されるように、液晶制御基板120に制御指示する。これにより、液晶表示装置41に、図9(b)に示すような画面が表示されることとなる。

【0073】

一方、リーチ演出時に、上可動役物43aを動作させる演出がある場合、演出制御CPU900は、図5に示すステップS12にて、リーチ演出時の上可動役物43aの動作を優先させ、リーチ演出時の上可動役物43aの動作内容を決定し、その決定した動作内容に応じた可動役物装置43のモータ(図示せず)の動作内容を決定する。そして、図7に示すステップS206にて、その決定した動作内容に応じたモータデータを生成し、図7に示すステップS202にて、その生成したモータデータを可動役物装置43のモータ(図示せず)にシリアル転送で送信する。これにより、図9(a)に示す上可動役物43aの動作とは異なり、リーチ演出時の上可動役物43aの動作が優先され、図9(b)に示すように、上可動役物43aが矢印Y2方向に可動することとなる。

【0074】

次いで、タイミングT3～T4にて、RTC演出が実行される期間になると、演出制御CPU900は、図5に示すステップS11にて、図9(c)に示すように、液晶表示装置41の画面中央にRTC演出が表示(画面P5参照)され、画面下部に、リーチ演出が表示(画面P6参照)される液晶制御コマンドを上記演出制御RAM902内のメモリ領域に格納する。そして、図7に示すステップS205にて、液晶制御基板120に上記液晶制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板120にて液晶表示装置41が制御されることにより、液晶表示装置41に、図9(c)に示す画面が表示されることとなる。これにより、RTC演出がリーチ演出に優先して、液晶表示装置41に表示されることとなる。

【0075】

次いで、タイミングT4～T5にて、RTC演出実行中で、リーチ演出時に、可動役物装置43を動作させる演出がある場合、上記RTC演出時に、可動役物装置43を動作させる演出があったとしても(図8参照)、演出制御CPU900は、図5に示すステップS12にて、リーチ演出時の上・左・右・左上可動役物43a～43dの動作を優先させ、リーチ演出時の上・左・右・左上可動役物43a～43dの動作内容を決定し、その決定した動作内容に応じたモータ(図示せず)の動作内容を決定する。そして、図7に示すステップS206にて、その決定した動作内容に応じたモータデータを生成し、図7に示すステップS202にて、その生成したモータデータを可動役物装置43のモータ(図示せず)にシリアル転送で送信する。これにより、図9(d)に示すように、上・左・右・左上可動役物43a～43dの全可動役物が動作することとなる。

【0076】

しかして、本実施形態によれば、RTC演出と変動中の演出(例えば、リーチ演出)が重なったとしても、遊技の経過状況により、優先順位を付けてどちらかの演出をメインに実行するようにすれば、どちらの演出も実行することができ、もって、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【0077】

< 第3実施形態 >

次に、第3実施形態を、図10を参照して説明する。なお、第1, 2実施形態と同一構成については、同一の符号を付し、説明は省略する。

【0078】

本実施形態においては、液晶表示装置41に表示される演出内容について説明することとする。すなわち、従来においては、遊技者の遊技意欲を促進するべく、大当たり中演出

10

20

30

40

50

内容を遊技者が選択できるように構成されたものが存在したが、何れ選択できる演出内容の存在を遊技者に報知していなかった。そのため、まだ実行していない演出内容を遊技者が認知することができず、もって、その演出内容を見たいという遊技者の遊技意欲を十分に駆り立てることができていないという問題があった。

【 0 0 7 9 】

そこで、本実施形態においては、図 1 0 に示すように、液晶表示装置 4 1 に選択できる演出内容（図示では、演出内容 1 , 2、画面 P 1 0 参照）と、未だ選択できない演出内容（図示では、演出内容 3 , 4 , 5、画面 P 1 1 参照）を表示させることにより、未だ選択できない演出内容を見たいという遊技者の遊技意欲を十分に駆り立てることができる。

【 0 0 8 0 】

すなわち、具体的な処理方法を示せば、演出制御 C P U 9 0 0 は、図 5 に示すステップ S 1 1 にて、演出パターンを決定し、その決定した演出パターンが大当たり演出の場合、図 5 に示すステップ S 1 1 にて、遊技者に選択させる演出内容を、未だ選択できない演出内容と共に液晶表示装置 4 1 に表示させる液晶制御コマンドを上記演出制御 R A M 9 0 2 内のメモリ領域に格納する。そして、図 7 に示すステップ S 2 0 5 にて、液晶制御基板 1 2 0 に上記液晶制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板 1 2 0 にて液晶表示装置 4 1 が制御されることとなる。これにより、図 1 0 に示すように、液晶表示装置 4 1 に、選択できる演出内容（図示では、演出内容 1 , 2、画面 P 1 0 参照）と、未だ選択できない演出内容（図示では、演出内容 3 , 4 , 5、画面 P 1 1 参照）が表示されることとなる。なお、この演出内容の選択は、設定ボタン 1 5 によって行われる。そして、この選択内容が、図 7 に示すステップ S 2 0 3 にて受信され、演出制御 C P U 9 0 0 は、図 5 に示すステップ S 1 1 の処理を行う際、その受信内容に応じた演出パターンを決定することとなる。

【 0 0 8 1 】

しかして、本実施形態によれば、選択できる演出内容と未だ選択できない演出内容を液晶表示装置に共に表示することにより、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【 0 0 8 2 】

< 第 4 実施形態 >

次に、第 4 実施形態を、図 1 1 を参照して説明する。なお、第 1 ~ 3 実施形態と同一構成については、同一の符号を付し、説明は省略する。

【 0 0 8 3 】

本実施形態は、第 3 実施形態の変形例で、図 1 1 に示すように、液晶表示装置 4 1 に次に選択可能となる演出内容（図示では、演出内容 3）が選択できる条件を表示させるようにしたものである（画面 P 1 2 参照）。すなわち、演出制御 C P U 9 0 0 は、図 5 に示すステップ S 1 1 にて、演出パターンを決定し、その決定した演出パターンが大当たり演出の場合、図 5 に示すステップ S 1 1 にて、遊技者に選択させる演出内容を、未だ選択できない演出内容と共に液晶表示装置 4 1 に表示させ、さらに、次に選択可能となる演出内容を選択できる条件を液晶表示装置 4 1 に表示させる液晶制御コマンドを上記演出制御 R A M 9 0 2 内のメモリ領域に格納する。これにより、図 7 に示すステップ S 2 0 5 にて、液晶制御基板 1 2 0 に上記液晶制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板 1 2 0 にて液晶表示装置 4 1 が制御されることとなる。これにより、図 1 1 に示すように、液晶表示装置 4 1 に、次に選択可能となる演出内容（図示では、演出内容 3）の選択条件が表示されることとなる。

【 0 0 8 4 】

しかして、次に選択可能となる演出内容を選択できる条件を表示させることにより、遊技者の遊技意欲をさらに駆り立てることができるため、本実施形態においても、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【 0 0 8 5 】

なお、この選択できる条件は、図 1 1 に示すように、次の大当りに限らず、R T C モジュール部 9 0 5 にて計時されている計時日時に基づく所定時間が経過した時に選択できる

10

20

30

40

50

ようにしても良いし、16ラウンド(16R)大当たりに当選した場合に選択できるようにしても良く、所定の遊技回数に達した際、選択できるようにしても良い。

【0086】

<第5実施形態>

次に、第5実施形態を、図12を参照して説明する。なお、第1～4実施形態と同一構成については、同一の符号を付し、説明は省略する。

【0087】

本実施形態は、第4実施形態の変形例で、図12に示すように、選択できなかった演出内容が新たに選択できるようになった際(図示では、演出内容3、画面P13参照)、新たに選択できない演出内容を表示させるようにすることもできる(図示では、演出内容6、画面P14参照)。すなわち、演出制御CPU900は、図5に示すステップS11にて、演出パターンを決定し、その決定した演出パターンが大当たり演出の場合、図5に示すステップS11にて、遊技者に選択させる演出内容を、未だ選択できない演出内容と共に液晶表示装置41に表示させ、さらに、選択可能となった演出内容が発生すると、新たに選択できない演出内容を液晶表示装置41に表示させる液晶制御コマンドを上記演出制御RAM902内のメモリ領域に格納する。そして、図7に示すステップS205にて、液晶制御基板120に上記液晶制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板120にて液晶表示装置41が制御されることとなる。これにより、図12に示すように、液晶表示装置41に、新たに選択できる演出内容が表示されると共に、新たに選択できない演出内容が表示されることとなる。

【0088】

しかして、新たに選択できない演出内容を表示させることにより、遊技者の遊技意欲をさらに駆り立てることができ、本実施形態においても、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【0089】

なお、選択できない演出内容を新たに表示させる条件は、選択できなかった演出内容が新たに選択できるようになっただけに限らず、RTCモジュール部905にて計時されている計時日時に基づく所定時間が経過した時に表示させるようにしても良いし、20連荘した場合に表示させるようにしても良い。

【0090】

また、新たに選択できない演出内容を表示させた際、第4実施形態に示したように、選択可能となる条件を合せて表示させても良いし、例えば、設定ボタン15の中央ボタン15a、上ボタン15b、左ボタン15c、右ボタン15d、下ボタン15eの何れかあるいは全てを所定回数押下すると、新たに選択できない演出内容が選択できるような、特定の遊技者だけが知る、所謂、裏設定を設けても良い。

【0091】

<第6実施形態>

次に、第6実施形態を、図13を参照して説明する。なお、第1～5実施形態と同一構成については、同一の符号を付し、説明は省略する。

【0092】

本実施形態は、第5実施形態の変形例で、図13(a)に示すように、選択できなかった演出内容が新たに選択できるようになった際(図示では、演出内容3、画面P15参照)、設定ボタン15にて演出内容を選択する際のカーソルを新たに選択できるようになった演出内容に合わせておくようにすることもできる(図示では、演出内容3、画面P15参照)。すなわち、演出制御CPU900は、図5に示すステップS11にて、演出パターンを決定し、その決定した演出パターンが大当たり演出の場合、図5に示すステップS11にて、遊技者に選択させる演出内容を、未だ選択できない演出内容と共に液晶表示装置41に表示させ、さらに、選択可能となった演出内容が発生すると、その演出内容にカーソルを合わせて表示させる液晶制御コマンドを上記演出制御RAM902内のメモリ領域に格納する。そして、図7に示すステップS205にて、液晶制御基板120に上記液晶

制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板 120 にて液晶表示装置 41 が制御されることとなる。これにより、図 13 (a) に示すように、液晶表示装置 41 に、新たに選択できる演出内容が表示されると共に、その演出内容にカーソルが合わさった状態で表示されることとなる。

【0093】

しかして、遊技者は簡単容易に新たに選択できる演出内容を選択することができる。

【0094】

なお、新たに選択できるようになった演出内容の表示方法としては、図 13 (a) に示すような表示方法に限らず、図 13 (b) に示すように、新たに選択できる演出内容をカーソルと共に先頭に表示 (画面 P 16 参照) しても良いし、図 13 (c) に示すように、新たに選択できる演出内容が複数ある場合は (図示では、演出内容 3, 4、画面 P 17, P 18 参照)、順番的に先に選択可能となる演出内容を先頭に表示 (画面 P 17 参照) しても良い。

【0095】

また、カーソルの位置は、新たに選択できるようになった演出内容に合わせるに限らず、前回選択した演出内容にカーソル位置を合わせるようにしても良いし、前回選択した演出内容の次の演出内容にカーソル位置を合わせるようにしても良い。

【0096】

< 第 7 実施形態 >

次に、第 7 実施形態を、図 14 を参照して説明する。なお、第 1 ~ 6 実施形態と同一構成については、同一の符号を付し、説明は省略する。

【0097】

本実施形態は、図 14 (a) に示すように、選択できる演出内容が選択できなくなる旨の情報を表示しているものである (図示では、演出内容 1、画面 P 19 参照)。すなわち、演出制御 CPU 900 は、図 5 に示すステップ S 11 にて、演出パターンを決定し、その決定した演出パターンが大当たり演出の場合、図 5 に示すステップ S 11 にて、遊技者に選択させる演出内容を、未だ選択できない演出内容と共に液晶表示装置 41 に表示させ、さらに、現在選択できる演出内容が選択できなくなる旨の情報を表示させる液晶制御コマンドを上記演出制御 RAM 902 内のメモリ領域に格納する。そして、図 7 に示すステップ S 205 にて、液晶制御基板 120 に上記液晶制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板 120 にて液晶表示装置 41 が制御されることとなる。これにより、図 14 (a) に示すように、液晶表示装置 41 に、選択できる演出内容が選択できなくなる旨の情報が表示されることとなる。

【0098】

しかして、選択できる演出内容が選択できなくなる旨の情報を表示することにより、遊技者の遊技意欲をさらに駆り立てることができるため、本実施形態においても、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【0099】

なお、選択できる演出内容が選択できなくなった場合には、図 14 (b) に示すように、選択できなくなった旨の情報を表示 (画面 P 20 参照) するようにしても良い。

【0100】

< 第 8 実施形態 >

次に、第 8 実施形態を、図 15 を参照して説明する。なお、第 1 ~ 7 実施形態と同一構成については、同一の符号を付し、説明は省略する。

【0101】

本実施形態は、図 15 に示すように、選択できる演出内容 (図示では、演出内容 1, 3, 5、画面 P 21 参照) と、未だ選択できない演出内容 (図示では、演出内容 2, 4、画面 P 22 参照) が交互に配列され表示されているものである。より詳しく説明すれば、日にちや時間によって選択できる演出内容を変更して表示するものである。すなわち、演出制御 CPU 900 は、図 5 に示すステップ S 11 にて、演出パターンを決定し、その決定

した演出パターンが大当たり演出の場合、図5に示すステップS11にて、図7に示すステップS207にて演出制御RAM902内に格納したRTCモジュール部905にて計時されている計時日時を読み出し、その計時日時に応じた遊技者に選択させる演出内容、未だ選択できない演出内容を液晶表示装置41に表示させる液晶制御コマンドを上記演出制御RAM902内のメモリ領域に格納する。そして、図7に示すステップS205にて、液晶制御基板120に上記液晶制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板120にて液晶表示装置41が制御されることとなる。これにより、図15に示すように、液晶表示装置41に、日にちや時間によって選択できる演出内容を変更して表示させることができる。

【0102】

しかして、日にちや時間によって選択できる演出内容を変更することにより、遊技者の遊技意欲をさらに駆り立てることができるため、本実施形態においても、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【0103】

ところで、上記第3実施形態～第8実施形態においては、演出パターンが大当たり演出の場合について、演出内容を遊技者に選択させる例を示したが、それに限らず、RTC演出が実行される前に、演出内容を遊技者に選択させるようにしても良い。

【0104】

< 第9実施形態 >

次に、第9実施形態を、図16を参照して説明する。なお、第1～8実施形態と同一構成については、同一の符号を付し、説明は省略する。

【0105】

上記第3～第8実施形態においては、演出内容に関するものを説明したが、これに限らず、図柄変動開始前（客待ち中）に設定ボタン15にて設定できるカスタマイズ機能であっても、上記第3～第8実施形態にて説明した内容と同様の処理を行うことができる。

【0106】

すなわち、図16(a)に示すように、遊技者が選択できるカスタマイズ機能（図示では、カスタマイズ機能1～3、画面P23参照）と、未だ選択できないカスタマイズ機能（図示では、カスタマイズ機能4～5、画面P24、P25参照）を液晶表示装置41に表示させている。

【0107】

具体的な処理内容を示せば、演出制御CPU900は、図5に示すステップS11にて、図柄変動開始前（客待ち中）である場合、図7に示すステップS203にて、遊技者によって設定ボタン15が押下されたことを受信していると、遊技者に選択させるカスタマイズ機能を、未だ選択できないカスタマイズ機能と共に液晶表示装置41に表示させる液晶制御コマンドを上記演出制御RAM902内のメモリ領域に格納する。そして、図7に示すステップS205にて、液晶制御基板120に上記液晶制御コマンドが送信され、当該液晶制御基板120にて液晶表示装置41が制御されることとなる。これにより、図16(a)に示すように、液晶表示装置41に、選択できるカスタマイズ機能（図示では、カスタマイズ機能1～3、画面P23参照）と、未だ選択できないカスタマイズ機能（図示では、カスタマイズ機能4、5、画面P24、P25参照）が表示されることとなる。

【0108】

しかして、本実施形態によっても、遊技の興趣を高めることができると共に、遊技者の遊技意欲を促進することができる。

【0109】

なお、上記の内容に加え、選択できないカスタマイズ機能をより明確に遊技者に認識してもらうため、選択できないカスタマイズ機能にカーソルを合せることができるようにしても良い（図16(a)の画面P24参照）。その際、図16(b)に示すように、選択できる条件を表示するようにしても良い（画面P26参照）。また、図16(c)に示すように、既に選択しているカスタマイズ機能（図示では、カスタマイズ機能2、画面P2

10

20

30

40

50

7 参照)がある場合に、他のカスタマイズ機能(図示では、カスタマイズ機能4, 画面P 2 8 参照)が選択できない場合は、その選択出来ない理由を示した情報を表示するようにしても良い(画面P 2 8 参照)。

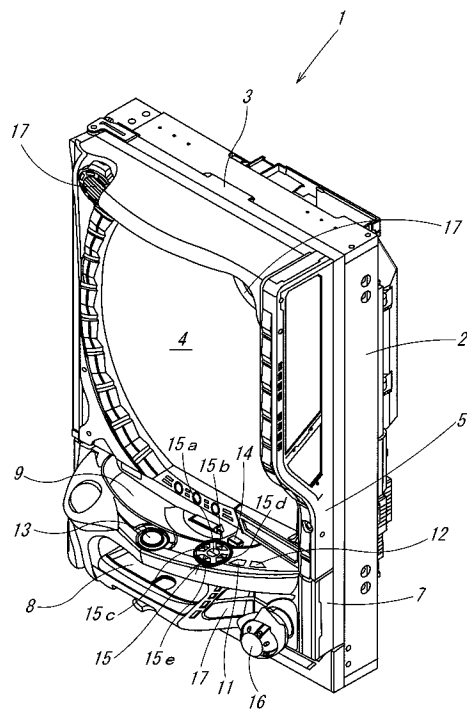
【符号の説明】

【0110】

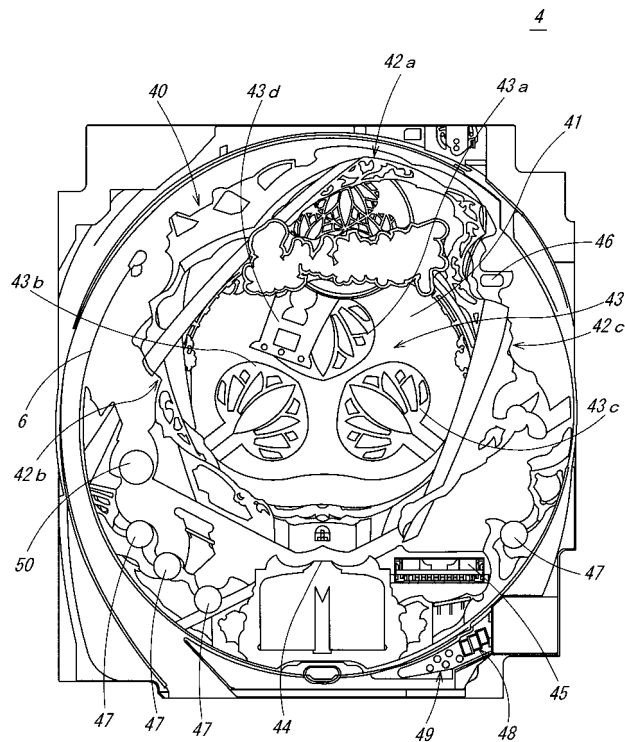
1	パチンコ遊技機
4 3 a	上可動役物(可動演出体)
4 3 b	左可動役物(可動演出体)
4 3 c	右可動役物(可動演出体)
4 3 d	左上可動役物(可動演出体)
9 0 5	R T C モジュール部(計時手段)
M R B _ T B L	可動役物動作テーブル(演出変化手段)

10

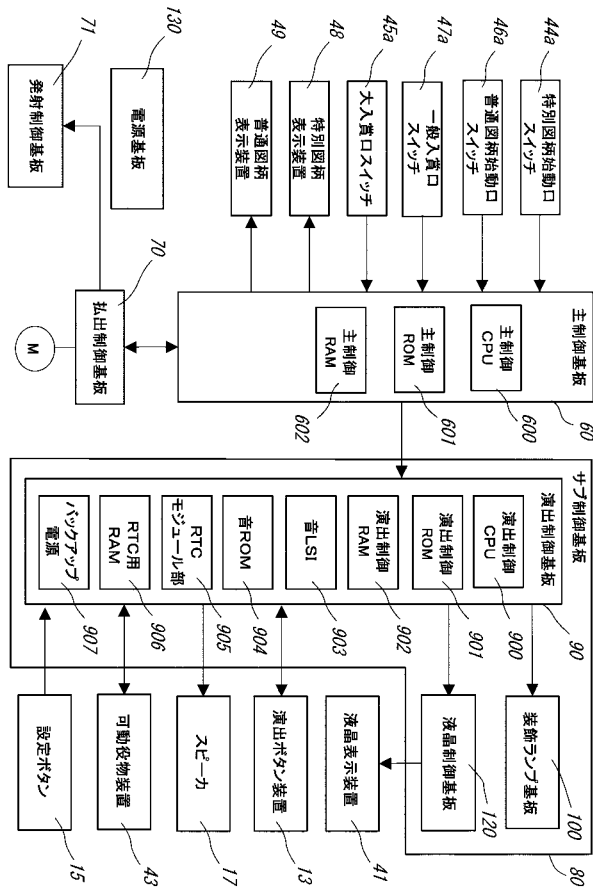
【図1】



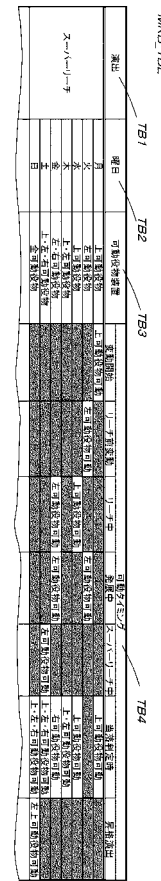
【図2】



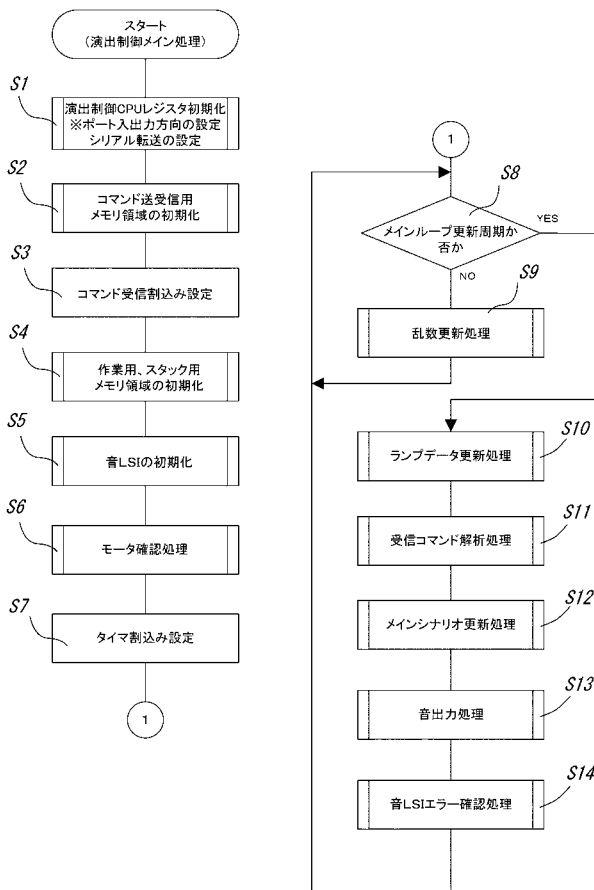
【 図 3 】



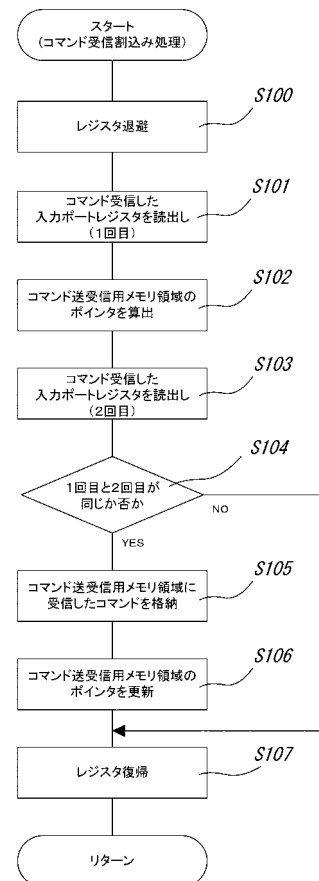
【 図 4 】



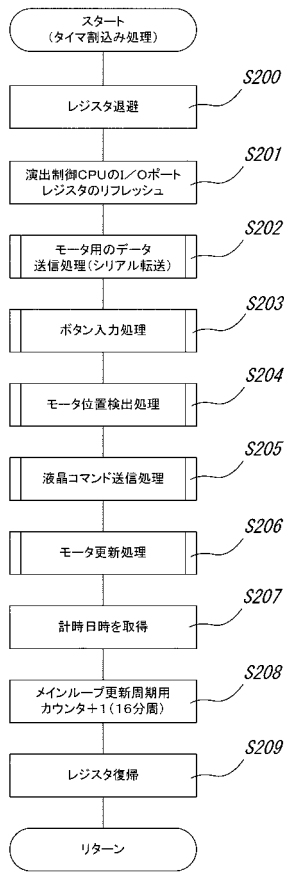
【 図 5 】



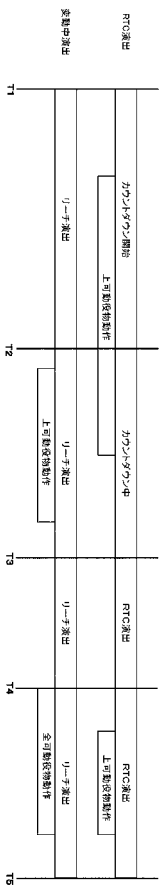
【 図 6 】



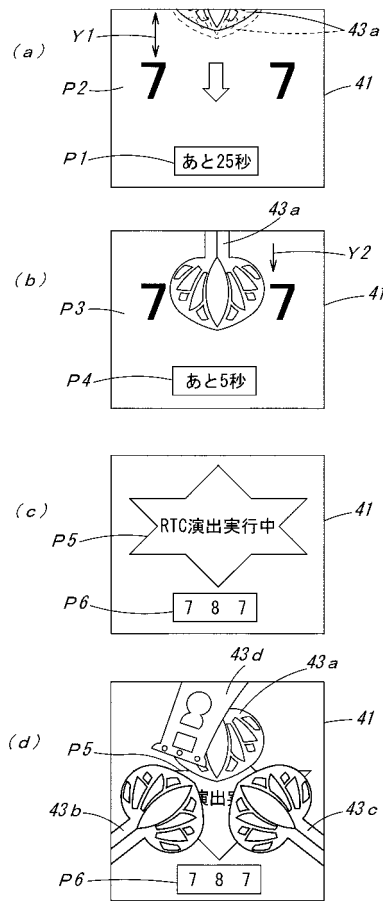
【図 7】



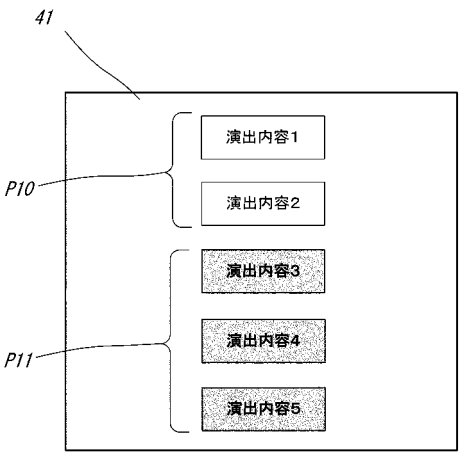
【図 8】



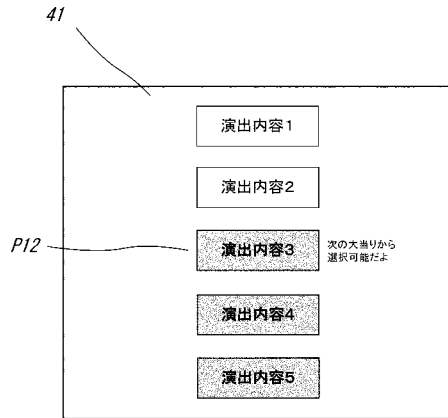
【図 9】



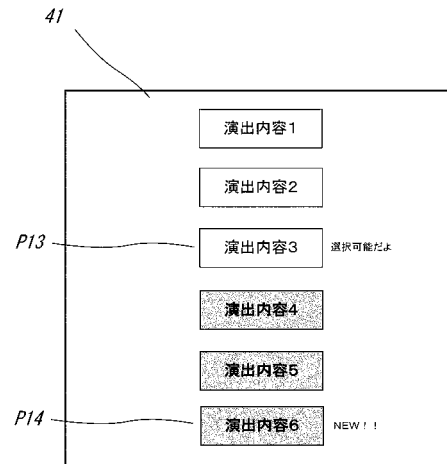
【図 10】



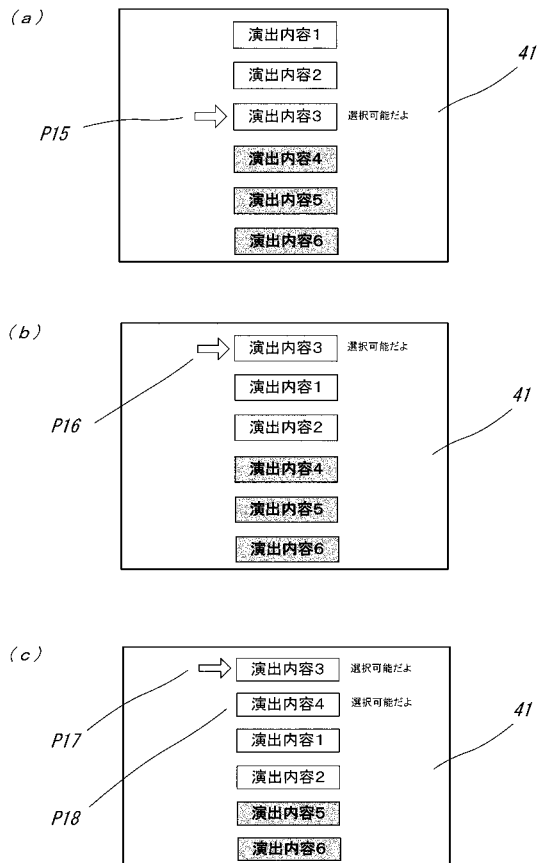
【図 1 1】



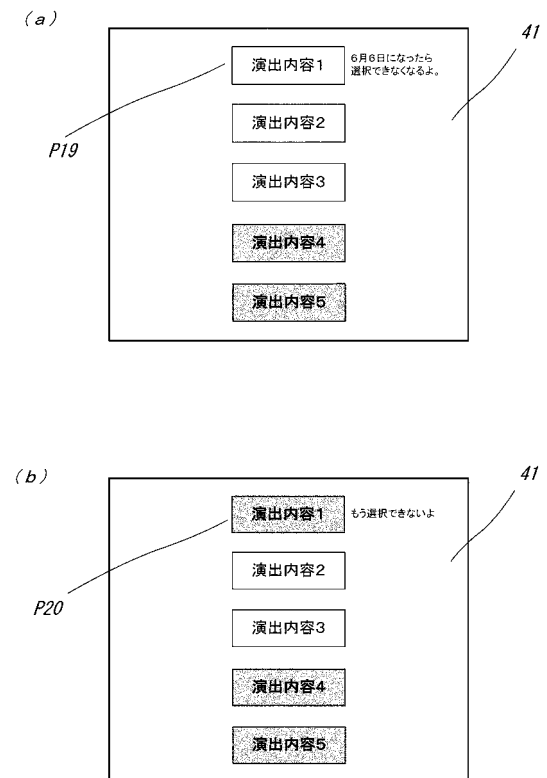
【図 1 2】



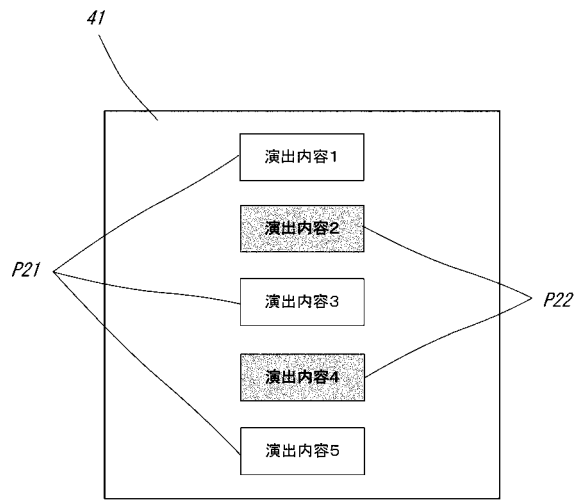
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】



【図 16】

