

(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2009-50600
(P2009-50600A)

(43) 公開日 平成21年3月12日(2009.3.12)

(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 2 0 2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 9 O L (全 113 頁)

(21) 出願番号 特願2007-222041 (P2007-222041)
(22) 出願日 平成19年8月29日 (2007.8.29)

(71) 出願人 597044139
株式会社大都技研
東京都台東区東上野一丁目1番14号
(74) 代理人 100128934
弁理士 横田 一樹
(74) 代理人 100112689
弁理士 佐原 雅史
(72) 発明者 松本 弘
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
式会社大都技研内
(72) 発明者 橋元 潤
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
式会社大都技研内
Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC21

(54) 【発明の名称】 遊技台

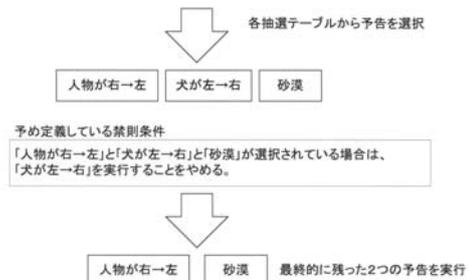
(57) 【要約】

【課題】仕様変更などに伴って遊技装置の制御内容の変更が必要となった場合でも、遊技装置の制御内容を柔軟に変更することができ、プログラムのメンテナンス性を高めることができる遊技台を提供する。

【解決手段】遊技装置の制御内容を示す遊技制御情報を選択する遊技制御情報選択処理と、前記遊技制御情報選択処理が選択した遊技制御情報に基づいて前記遊技装置を制御する遊技制御処理と、前記遊技制御処理が特定の態様により前記遊技装置を制御することを予定しており、かつ特定の条件が成立している場合に、前記遊技制御処理が前記特定の態様により前記遊技装置を制御することを抑制するための遊技制御抑制処理と、を備える遊技台とした。

【選択図】 図 2 2

乱数範囲	人物予告	乱数範囲	犬予告	乱数範囲	背景予告
0~31	人物が右→左	0~63	犬が右→左	0~31	砂漠
32~47	人物が左→右	64~79	犬が左→右	32~34	草原
80~127	予告なし	80~127	予告なし	35~127	予告なし



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技の制御用に動作するCPUを含む制御回路と、
遊技用に動作する遊技装置と、を備え、
前記遊技装置の制御内容を示す遊技制御情報を選択する遊技制御情報選択処理と、
前記遊技制御情報選択処理が選択した遊技制御情報に基づいて前記遊技装置を制御する
遊技制御処理と、

前記遊技制御処理が特定の態様により前記遊技装置を制御することを予定しており、かつ特定の条件が成立している場合に、前記遊技制御処理が前記特定の態様により前記遊技装置を制御することを抑制するための遊技制御抑制処理と、を前記制御回路に含むことを特徴とする、
遊技台。

10

【請求項 2】

前記CPUは、前記遊技を演出する演出制御用に動作するCPUであり、
前記遊技装置は、前記遊技を演出する演出装置であることを特徴とする、
請求項 1 記載の遊技台。

【請求項 3】

前記遊技制御情報選択処理は、選択した前記遊技制御情報を所定の記憶領域に格納し、
前記遊技制御処理は、前記所定の記憶領域に格納している遊技制御情報を抽出して遊技
制御に用いるように構成し、

20

前記遊技制御抑制処理は、前記遊技制御情報選択処理が選択した遊技制御情報を前記所定の記憶領域に格納させてから、前記遊技制御処理が前記所定の記憶領域に格納している遊技制御情報を抽出するまでの間に、前記所定の記憶領域に格納している特定の遊技制御情報を削除するように構成したことを特徴とする、

請求項 1 または 2 に記載の遊技台。

【請求項 4】

前記遊技制御情報選択処理は、選択した複数の前記遊技制御情報を所定の記憶領域に格納し、

前記遊技制御処理は、前記所定の記憶領域に格納している複数の遊技制御情報を抽出して遊技制御に用いるように構成し、

30

前記遊技制御抑制処理は、前記制御情報選択処理が選択した全ての遊技制御情報を所定の記憶領域に格納させてから、前記遊技制御処理が前記所定の記憶領域に格納している 1 つ目の遊技制御情報を抽出するまでの間に、前記所定の記憶領域に格納している特定の遊技制御情報を削除、入れ替えまたは置換するように構成したことを特徴とする、

請求項 1 または 2 に記載の遊技台。

【請求項 5】

前記遊技制御抑制処理は、前記所定の記憶領域に格納している複数の遊技制御情報の情報が特定の条件を満たしているか否かを判定し、前記特定の条件を満たしていない遊技制御情報を前記特定の遊技制御情報として削除するように構成したことを特徴とする、

請求項 1 または 2 に記載の遊技台。

40

【請求項 6】

前記特定の条件を満たしているか否かを判定する判定処理を複数種類備え、それぞれの判定処理を別個のサブルーチンで構成していることを特徴とする、

請求項 5 に記載に遊技台。

【請求項 7】

前記遊技制御抑制処理は、

前記制御情報選択処理が特定の種類の予告演出制御情報および特定の予告演出制御情報を選択している場合に、前記遊技制御処理が前記予告演出制御情報に基づく制御を実行することを抑制することを特徴とする、

請求項 1 ~ 6 のいずれか 1 項に記載の遊技台。

50

【請求項 8】

前記遊技制御抑制処理は、

前記制御情報選択処理が特定の図柄停止動作制御情報および特定の図柄停止制御情報を選択している場合に、前記遊技制御処理が前記特定の図柄停止制御情報に基づく制御を実行することを抑制することを特徴とする、

請求項 1 ~ 7 のいずれか 1 項に記載の遊技台。

【請求項 9】

遊技を演出する演出制御用に動作する CPU を含む演出制御回路と、

前記遊技を演出する演出装置と、を備え、

前記演出装置の制御内容を示す演出制御情報を選択する演出制御情報選択処理と、

前記演出制御情報選択処理が選択した演出制御情報に基づいて前記演出装置を制御する演出制御処理と、

前記演出制御情報選択処理が特定の演出制御情報を選択しており、かつ特定の条件が成立している場合に、前記演出制御処理による前記特定の演出制御情報に基づく制御を抑制するための演出制御抑制処理と、を前記演出制御回路に含むことを特徴とする、

遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンやパチンコ機などに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に、遊技球が入賞可能な始動口と、複数個の図柄を変動表示可能な図柄表示部を備え、始動口に遊技球が入賞すると、図柄表示部の図柄を所定時間変動して、変動後の図柄が予め定めた特定図柄の組み合わせである特定態様になった場合に、可変入賞手段を所定時間開放させる等、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにしている。

【0003】

この種の遊技台では、図柄表示部に停止表示する図柄が特定態様のうち特別態様になった場合に遊技者に有利な遊技状態として大当り状態を生起するといったゲーム性を有するものが存在する。また、遊技球を用いたゲーム状況の変化に応じて所定の演出装置により演出を行い、遊技者の興趣を喚起するようになっている。

【0004】

このような遊技台では、機種変更などに伴って各種デバイスの仕様を変更されることがあり、例えば、特許文献 1 に開示されている遊技台では、デバイスの制御データを共通データと差分データによって構成し、デバイスの仕様変更に伴う制御データの変更を最小限に抑えるように構成している。

【特許文献 1】特開 2001 - 017708 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献 1 の遊技台では、デバイスの制御パターンに基づいて共通データと差分データを分類・生成しているため、デバイスの制御パターンが変更された場合には制御データを新たに作り直す必要があり、デバイスの仕様変更などに迅速に対応することが困難であった。

【0006】

本発明は、このような課題を解決するためになされたものであって、仕様変更などに伴って遊技装置の制御内容の変更が必要となった場合でも、遊技装置の制御内容を柔軟に変更することができ、プログラムのメンテナンス性を高めることができる遊技台を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明は、遊技の制御用に動作するCPUを含む制御回路と、遊技用に動作する遊技装置と、を備え、前記遊技装置の制御内容を示す遊技制御情報を選択する遊技制御情報選択処理と、前記遊技制御情報選択処理が選択した遊技制御情報に基づいて前記遊技装置を制御する遊技制御処理と、前記遊技制御処理が特定の態様により前記遊技装置を制御することを予定しており、かつ特定の条件が成立している場合に、前記遊技制御処理が前記特定の態様により前記遊技装置を制御することを抑制するための遊技制御抑制処理と、を前記制御回路に含むことを特徴とする、遊技台である。

【0008】

本発明はまた、遊技を演出する演出制御用に動作するCPUを含む演出制御回路と、前記遊技を演出する演出装置と、を備え、前記演出装置の制御内容を示す演出制御情報を選択する演出制御情報選択処理と、前記演出制御情報選択処理が選択した演出制御情報に基づいて前記演出装置を制御する演出制御処理と、前記演出制御情報選択処理が特定の演出制御情報を選択しており、かつ特定の条件が成立している場合に、前記演出制御処理による前記特定の演出制御情報に基づく制御を抑制するための演出制御抑制処理と、を前記演出制御回路に含むことを特徴とする、遊技台である。

【発明の効果】**【0009】**

本発明に係る遊技台によれば、仕様変更などに伴って遊技装置の制御内容の変更が必要となった場合でも、遊技装置の制御内容を柔軟に変更することができ、プログラムのメンテナンス性を高めることができる。

【発明を実施するための最良の形態】**【0010】**

以下、図面を用いて、本発明の実施例1に係るパチンコ機（遊技台）について詳細に説明する。

【実施例1】**【0011】****<全体構成>**

まず、図1を用いて、本発明の実施例1に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面（遊技者側）から見た状態を示す略示正面図である。

【0012】

パチンコ機100は、遊技領域104を覆う閉状態および該遊技領域104を開放する開状態のうち的一方から他方に開閉状態を変化可能なガラス枠151と、このガラス枠151の奥側に視認可能に配設された遊技盤（盤面）102を備えている。この遊技盤102には、遊技球（以下、単に球と称する場合がある。）を遊技盤102の中央に位置する遊技領域104に案内するための外レール106と内レール108を配設している。

【0013】

遊技領域104の中央やや上側には、横長の装飾図柄表示装置110を配設し、この装飾図柄表示装置110の右下には、普通図柄表示装置112と、特別図柄表示装置114と、普通図柄保留ランプ116と、特別図柄保留ランプ118と、高確中ランプ120を配設している。なお、以下、普通図柄を普図、特別図柄を特図と称する場合がある。

【0014】

装飾図柄表示装置110は、装飾図柄（図2（b）参照）を表示するための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置によって構成する。この装飾図柄表示装置110は、左図柄表示領域110a、中図柄表示領域110b、右図柄表示領域110cの3つの表示領域に分割し、各々の表示領域110a、110b、110cに異なった装飾図柄を表示することを可能としている。

【0015】

10

20

30

40

50

普図表示装置 112 は、普図（図 2（c）参照）の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7 セグメント LED によって構成する。特図表示装置 114 は、特図（図 2（a）参照）の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7 セグメント LED によって構成する。

【0016】

普図保留ランプ 116 は、保留している普図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技の開始を 2 つまで保留することを可能としている。特図保留ランプ 118 は、保留している特図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技の開始を 4 つまで保留することを可能としている。高確中ランプ 120 は、遊技状態が高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

10

【0017】

また、これらの表示装置やランプの周囲には、一般入賞口 122 と、普図始動口 124 と、第 1 特図始動口 126 と、第 2 特図始動口 128 と、可変入賞口 130 を配設している。

【0018】

一般入賞口 122 は、本実施例では左右に 2 つずつ配設しており、この一般入賞口 122 への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口 122 に入賞した場合）、後述する払出装置を駆動し、所定の個数（本実施例では 10 個）の球を賞球として、後述する貯留皿 144 に排出する。貯留皿 144 に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口 122 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を賞球、遊技者に貸し出す球を貸球と区別して呼ぶ場合があり、賞球と貸球を総称して球（遊技球）と呼ぶ。

20

【0019】

普図始動口 124 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 104 の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では左右に 1 つずつ配設している。普図始動口 124 を通過した球は一般入賞口 122 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口 124 を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機 100 は、普図表示装置 112 による普図変動遊技を開始する。

30

【0020】

第 1 特図始動口 126 は、本実施例では中央に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 126 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置を駆動し、所定の個数（本実施例では 3 個）の球を賞球として、後述する貯留皿 144 に排出するとともに、特図表示装置 114 による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 126 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0021】

第 2 特図始動口 128 は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施例では第 1 特図始動口 126 の真下に 1 つだけ配設している。この第 2 特図始動口 128 は、左右に開閉自在な羽根を備え、羽根の閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 112 が当たり図柄を停止表示した場合に羽根が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第 2 特図始動口 128 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置を駆動し、所定の個数（本実施例では 5 個）の球を賞球として、後述する貯留皿 144 に排出するとともに、特図表示装置 114 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 128 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【0022】

50

可変入賞口 130 は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技領域 104 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 130 は、開閉自在な扉部材を備え、扉部材の閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選し、特図表示装置 114 が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材が所定の時間間隔（例えば、開放時間 29 秒、閉鎖時間 1.5 秒）、所定の回数（例えば 15 回）で開閉する。可変入賞口 130 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置を駆動し、所定の個数（本実施例では 15 球）の球を賞球として後述する貯留皿 144 に排出する。なお、可変入賞口 130 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0023】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 132 や、遊技釘 134 を複数個、配設していると共に、内レール 108 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 136 を設けている。

【0024】

遊技盤 102 の下方には、後述する発射モータによって回転する発射杆 138 と、この発射杆 138 の先端部に取り付けられて球を遊技領域 104 に向けて打ち出す発射槌 140 と、この発射槌 140 によって打ち出す球を外レール 106 に導くための発射レール 142 と、球を一時的に貯留すると共に、貯留している球を順次、発射レール 142 に供給するための貯留皿 144 と、遊技者による押下操作が可能であり、所定の時期にその操作を検出した場合に上述の装飾図柄表示装置 110 などによる演出表示を変化させるためのチャンスボタン 146 を配設している。

【0025】

また、発射杆 138 および発射槌 140 の下方には、発射杆 138 を制御して遊技領域 104 に向けて球の発射強度の操作を行うための操作ハンドル 148 を配設していると共に、貯留皿 144 の下方には、貯留皿 144 に貯留できない溢れ球を貯留するための下皿 150 を設けている。

【0026】

また、装飾用のランプとして、遊技盤 102 の所定箇所（例えば、内レール 108 の内周側に沿った箇所）には複数種類の盤ランプを配設し、遊技盤 102 上方の外側や貯留皿 144 には複数種類の枠ランプを配設している。より具体的には、符号 A は、盤面左照明基板 173（図 3 参照）に搭載の複数の盤面側部 LED 発光領域であり、符号 B は、盤面右照明基板 171（図 3 参照）に搭載の複数の盤面側部 LED 発光領域であり、符号 C は、盤面左照明基板 173 に搭載の複数の大入賞口左 LED 発光領域である。また、符号 D は、盤面右照明基板 171 に搭載の複数の大入賞口右 LED 発光領域であり、符号 E は、盤面左照明基板 173 に搭載の複数の液晶左 LED 発光領域であり、符号 F は、盤面右照明基板 171 に搭載の複数の液晶右 LED 発光領域である。また、符号 G は、盤面上照明基板 172（図 3 参照）に搭載の複数の液晶上 LED 発光領域であり、符号 H は、盤面右照明基板 171 に搭載の複数の液晶下 LED 発光領域であり、符号 I は、盤面左照明基板 173 に搭載の複数の液晶左下 LED 発光領域である。また、符号 J は、左上照明基板 183（図 3 参照）に搭載の複数の枠左 LED 発光領域であり、符号 K は、右上照明基板 186（図 3 参照）に搭載の複数の枠右 LED 発光領域であり、符号 L は、下部照明基板 188（図 3 参照）に搭載の複数の上皿 LED 発光領域であり、符号 M は、下部照明基板 188（図 3 参照）に搭載の複数の下皿 LED 発光領域であり、符号 N は、ハンドル照明基板 175（図 3 参照）に搭載の複数のハンドル LED 発光領域である。

【0027】

このパチンコ機 100 は、遊技者が貯留皿 144 に貯留している球を、発射レール 142 の発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドル 148 の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 138 および発射槌 140 によって外レール 106、内レール 108 を通過させて遊技領域 104 に打ち出す。そして、遊技領域 104 の上部に到達した球は、

10

20

30

40

50

打球方向変換部材 1 3 2 や遊技釘 1 3 4 などによって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 1 2 2、可変入賞口 1 3 0）や始動口（第 1 特図始動口 1 2 6、第 2 特図始動口 1 2 8）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 1 2 4 を通過するのみでアウト口 1 3 6 に到達する。

【 0 0 2 8 】

< 図柄の種類 >

次に、図 2 (a) ~ (c) を用いて、パチンコ機 1 0 0 の特図表示装置 1 1 4、装飾図柄表示装置 1 1 0、普図表示装置 1 1 2 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【 0 0 2 9 】

図 2 (a) は特図の停止表示態様の一例を示したものである。本実施例の特図の停止表示態様には、大当たり図柄である特図 1 と、特別大当たり図柄である特図 2 と、外れ図柄である特図 3 の 3 種類がある。第 1 特図始動口 1 2 6 または第 2 特図始動口 1 2 8 に球が入賞したことを所定の球検出センサが検出したことを条件として特図変動遊技を開始した場合には、特図表示装置 1 1 4 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す特図の変動表示を行う。そして、特図の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図変動遊技（大当たり遊技）の当選を報知する場合には特図 1 を停止表示し、特図変動遊技（特別大当たり遊技）の当選を報知する場合には特図 2 を停止表示し、特図変動遊技の外れを報知する場合には特図 3 を停止表示する。なお、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【 0 0 3 0 】

図 2 (b) は装飾図柄の一例を示したものである。本実施例の装飾図柄には、装飾 1 ~ 装飾 8 の 8 種類がある。第 1 特図始動口 1 2 6 または第 2 特図始動口 1 2 8 に球が入賞したことを所定の球検出センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置 1 1 0 の左図柄表示領域 1 1 0 a、中図柄表示領域 1 1 0 b、右図柄表示領域 1 1 0 c の各図柄表示領域に、装飾 1 装飾 2 装飾 3 装飾 7 装飾 8 装飾 1 . . . の順番で表示を切り替える装飾図柄の変動表示を行う。そして、特図変動遊技（大当たり遊技）の当選を報知する場合には、図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c に大当たりに対応する図柄組合せ（本実施例では、同一の数字の装飾図柄の組合せ（例えば、装飾 2 - 装飾 2 - 装飾 2））を停止表示し、特図変動遊技（特別大当たり遊技）の当選を報知する場合には、特別大当たりに対応する図柄組合せ（本実施例では、同一の奇数番号数字の装飾図柄の組合せ（例えば、装飾 1 - 装飾 1 - 装飾 1））を停止表示する。なお、大当たりに対応する図柄の組合せを停止表示した場合には、大当たり遊技、または特別大当たり遊技を開始し、特別大当たりに対応する図柄の組合せを停止表示した場合には、特別大当たり遊技を開始する。また、外れを報知する場合には、図柄表示領域 1 1 0 a ~ 1 1 0 c に大当たりに対応する図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示した後で、保留している装飾図柄の変動表示があれば、その変動表示を開始する。

【 0 0 3 1 】

図 2 (c) は普図の停止表示態様の一例を示したものである。本実施例の普図の停止表示態様には、当たり図柄である普図 1 と、外れ図柄である普図 2 の 2 種類がある。普図始動口 1 2 4 を球が通過したことを所定の球検出センサが検出したことを条件として普図表示遊技を開始した場合には、普図表示装置 1 1 2 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す普図の変動表示を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には普図 1 を停止表示し、普図変動遊技の外れを報知する場合には普図 2 を停止表示する。

【 0 0 3 2 】

< 制御部 >

次に、図 3 を用いて、このパチンコ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は主制御部、演出制御部、払出制御部、発射制御部、および電源管理部の

10

20

30

40

50

回路ブロック図である。

【 0 0 3 3 】

パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単にコマンドと呼ぶ）に応じて、主に演出の制御を行う演出制御部 3 5 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて、主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 4 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 4 5 0 と、パチンコ機 1 0 0 に供給される電源を、パチンコ機 1 0 0 に搭載した電気部品に送電するための所定の電力を生成する電源管理部 5 0 0 によって構成している。

【 0 0 3 4 】

< 主制御部 >

まず、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。

【 0 0 3 5 】

主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えており、この基本回路 3 0 2 には、CPU 3 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための RAM 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 3 1 0 と、時間や回数などを計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、を搭載している。なお、ROM 3 0 6 や RAM 3 0 8 については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する演出制御部 3 5 0 や払出制御部 4 0 0 についても同様である。この基本回路 3 0 2 の CPU 3 0 4 は、水晶発信器 3 1 4 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【 0 0 3 6 】

また、基本回路 3 0 2 には、水晶発信器 3 1 4 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用しているカウンタ回路 3 1 6（この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする）と、ガラス枠 1 5 1 の開放 / 閉鎖を検出するガラス枠開放センサ、前枠の開放 / 閉鎖を検出する前枠開放センサ、下皿 1 5 0 が球で一杯になったことを検出する下皿満タンセンサ、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサなどを含む各種センサ 3 1 8 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果をカウンタ回路 3 1 6 および基本回路 3 0 2 に出力するためのセンサ回路 3 2 0 と、特図表示装置 1 1 4 の表示制御を行うための表示回路 3 2 2 と、普図表示装置 1 1 2 の表示制御を行うための表示回路 3 2 4 と、各種状態表示部 3 2 6（普図保留ランプ 1 1 6、特図保留ランプ 1 1 8 など）の表示制御を行うための表示回路 3 2 8 と、第 2 特別始動口 1 2 8 や可変入賞口 1 3 0 などを開閉駆動する各種ソレノイド 3 3 0 を制御するためのソレノイド回路 3 3 2 を接続している。

【 0 0 3 7 】

なお、第 1 特図始動口 1 2 6 に球が入賞したことを球検出センサ 3 1 8 が検出した場合には、センサ回路 3 2 0 は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路 3 1 6 に出力する。この信号を受信したカウンタ回路 3 1 6 は、第 1 特図始動口 1 2 6 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 1 特図始動口 1 2 6 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路 3 1 6 は、第 2 特図始動口 1 2 8 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第 2 特図始動口 1 2 8 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 2 特図始動口 1 2 8 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【 0 0 3 8 】

さらに、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 4 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 4 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 5 5 0 にパチンコ機 1 0 0 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【 0 0 3 9 】

また、主制御部 3 0 0 には、電源管理部 5 0 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源

10

20

30

40

50

の電圧値を監視する電圧監視回路（図示省略）を設けており、この電圧監視回路は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

【0040】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号を出力する起動信号出力回路（図示省略）を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0041】

また、主制御部300には、演出制御部350にコマンドを送信するための出力インターフェイスと、払出制御部400にコマンドを送信するための出力インターフェイスをそれぞれ設けており、演出制御部350には、主制御部300からコマンドを受信するための入力インターフェイスを設け、払出制御部400には、主制御部300からコマンドを受信するための入力インターフェイスを設けている。この構成により、主制御部300と、演出制御部350および払出制御部400との通信を可能としている。なお、主制御部300と、演出制御部350および払出制御部400との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は演出制御部350および払出制御部400にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、演出制御部350および払出制御部400からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

10

【0042】

<演出制御部>

20

次に、パチンコ機100の演出制御部350について説明する。

【0043】

演出制御部350は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて演出制御部350の全体を制御する基本回路352を備えており、この基本回路352には、CPU354と、制御プログラムや各種データを記憶するためのROM356と、一時的にデータを記憶するためのRAM358と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O360と、時間や回数などを計測するためのカウンタタイマ362を搭載している。この基本回路352のCPU354は、水晶発信器364が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0044】

30

また、基本回路352には、スピーカ366（およびアンプ）の制御を行うための音源IC368と、枠ランプ、盤ランプなどの各種ランプ370の制御を行うための表示回路372と、装飾図柄表示装置（液晶表示装置）110の制御を行うための液晶制御回路374と、チャンスボタン146の操作を検出した場合に基本回路352に検出信号を出力するチャンスボタン検出回路364を接続している。

【0045】

また、演出制御部350には、電源が投入されると起動信号を出力する起動信号出力回路（図示省略）を設けており、CPU354は、この起動信号出力回路から起動信号を入力した場合に、演出制御を開始する。

【0046】

40

<払出制御部、発射制御部、電源管理部>

次に、パチンコ機100の払出制御部400、発射制御部450、および電源管理部500について説明する。

【0047】

払出制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装402を制御すると共に、払出センサ404が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インターフェース部406を介して、パチンコ機100とは別体で設けられたカードユニット552との通信を行う。

【0048】

発射制御部450は、払出制御部400が出力する、発射許可または停止を指示する制

50

御信号や、操作ハンドル 148 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による発射ハンドル 148 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆 138 および発射槌 140 を駆動する発射モータ 452 の制御や、貯留皿 144 から発射レール 142 に球を供給する球送り装置 454 の制御を行う。

【0049】

電源管理部 500 は、パチンコ機 100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 300、払出制御部 400 などの各制御部や払出装置 402 などの各装置に供給する。さらに、電源管理部 500 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 300 の RAM 308 など）に所定の期間（例えば 10 日間）電力を供給するための蓄電装置（例えばコンデンサ）と、この蓄電装置よりも静電容量が小さく、所定の部品（例えば主制御部 300 の基本回路 302 全体）に供給している電力が、静電気ノイズ、人的なミス、遊技台に供給される電力の低下などが原因で変動し、低下している場合に、ある程度の電力を補うための蓄電装置（例えばコンデンサ）をさらに備えている。この蓄電装置により、所定の部品（例えば主制御部 300）に供給される電力が電断時、復電時などに不安定になっても、ある程度安定してその所定の部品は動作できるように構成している。また、電源管理部 500 を構成する電源基板には遊技店の店員などが操作可能な操作部（RAM クリアスイッチ）を備えており、電源投入時にこの操作部が操作されていることを検出した場合には、各制御部の基本回路 302、352 に、RAM 308、358 を初期化することを指令する RAM クリア信号を出力するようにしている。

10

20

【0050】

< 照明基板 >

次に、図 4 を用いて、上述の演出制御部 350 を構成するサブ基板 164 によって制御する各種照明基板について説明する。なお、同図は、演出制御部 350 を構成するサブ基板 164 と各種照明基板の接続を示した回路図である。

【0051】

演出制御部 350 を構成するサブ基板 164 は、上述の CPU 354 を構成する演出制御用マイコン IC 101 と、この演出制御用マイコン IC 101 に LED 制御信号線で接続した LED 制御装置 IC 102（上述の図 3 の表示回路 372 に相当）と、を有して構成している。演出制御用マイコン IC 101 は、後述する各種照明基板が備える LED（上述の図 3 の各種ランプ 370 に相当）の点灯制御を行うための LED 制御信号を LED 制御信号線を介して LED 制御装置 IC 102 に出力し、例えば、後述する複数の LED 駆動装置（上述の図 3 の各種ランプ 370 に相当）のうち特定の LED 駆動装置に LED の点灯 / 消灯情報、輝度情報などを出力するように命令する命令信号を LED 制御信号線を介して LED 制御装置 IC 102 に出力する。LED 制御装置 IC 102 は、演出制御用マイコン IC 101 から入力した LED 制御信号に基づいて LED の点灯態様に関する LED 駆動制御信号を生成する。そして、この LED 駆動制御信号を、LED 駆動制御信号線を介して、後述する各種照明基板が備える LED 駆動装置に出力し、例えば、LED を点灯するように命令する命令信号を LED 駆動制御信号線を介して特定の LED 駆動装置に出力する。なお、本実施例では各種照明基板が備える LED、複数の LED 駆動装置、LED 昇圧装置 IC 201 などが図 3 における各種ランプ 370 を構成しているものとしている。

30

40

【0052】

このサブ基板 164 の LED 制御装置 IC 102 には、LED 昇圧装置 IC 201（上述の図 3 の各種ランプ 370 に相当）と LED 駆動装置 IC 202 とを有する盤面周辺基板 170 を LED 駆動制御信号線で接続している。LED 昇圧装置 IC 201 の LED 駆動信号線には、受皿周辺基板 174 の中継回路を介して、ハンドル照明基板 175 が備える複数（本実施例では 6 個）のハンドル照明用 LED を直列に接続しているとともに、このハンドル照明用 LED には、LED 昇圧装置 IC 201 からの電力供給線を、受皿周辺基板 174 の中継回路を介して接続している。LED 昇圧装置 IC 201 は、ハンドル照

50

明用LEDに電力を供給するとともに、盤面周辺基板170のLED駆動装置IC202から入力する照明駆動信号に基づいてLED駆動信号をLED駆動信号線を介して出力し、ハンドル照明用LEDの点灯制御を行う。

【0053】

また、LED駆動装置IC202のLED駆動信号線には、受皿周辺基板174の中継回路を介して、スピーカ右照明基板176が備える複数(本実施例では2個)のスピーカ右照明用LEDと、スピーカ左照明基板177が備える複数(本実施例では2個)のスピーカ左照明用LEDをそれぞれ直列に接続している。さらに、LED駆動装置IC202のLED駆動信号線には、スピーカ右照明基板176の中継回路を介して、スピーカ前照明基板178が備える複数(本実施例では2個)のスピーカ前照明用第1LEDを直列に接続するとともに、スピーカ左照明基板177の中継回路を介して、スピーカ前照明基板178が備える複数(本実施例では2個)のスピーカ前照明用第2LEDを直列に接続している。そして、スピーカ右照明用LEDには、サブ基板164からのDC12V電力供給線を、盤面周辺基板170の中継回路および受皿周辺基板174の中継回路を介して接続し、スピーカ前照明用第1、第2LEDには、サブ基板164からのDC12V電力供給線を、盤面周辺基板170の中継回路、受皿周辺基板174の中継回路、およびスピーカ右照明基板176の中継回路を介して接続し、スピーカ左照明用LEDには、サブ基板164からのDC12V電力供給線を、盤面周辺基板170の中継回路、受皿周辺基板174の中継回路、スピーカ右照明基板176、およびスピーカ前照明基板178の中継回路を介して接続している。盤面周辺基板170のLED駆動装置IC202は、サブ基板164のLED制御装置IC102から入力するLED駆動制御信号に基づいてLED駆動信号をLED駆動信号線を介して出力し、スピーカ左照明用LED、スピーカ前照明用LED、スピーカ右照明用LEDの点灯制御を行う。

10

20

【0054】

また、LED駆動装置IC202のLED駆動信号線には、受皿周辺基板174の中継回路を介して、球抜き表示基板179が備える複数(本実施例では2個)の球抜き表示用LEDと、演出ボタン基板180が備える複数(本実施例では2組4個)の演出ボタン用LEDをそれぞれ直列に接続している。そして、球抜き表示用LEDおよび演出ボタン用LEDには、サブ基板164からのDC12V電力供給線を、盤面周辺基板170の中継回路および受皿周辺基板174の中継回路を介して接続している。盤面周辺基板170のLED駆動装置IC202は、サブ基板164のLED制御装置IC102から入力するLED駆動制御信号に基づいてLED駆動信号をLED駆動信号線を介して出力し、球抜き表示用LEDおよび演出ボタン用LEDの点灯制御を行う。

30

【0055】

さらに、LED駆動装置IC202の3本のLED駆動信号線には、受皿周辺基板174の中継回路を介することなく、盤面左照明基板173の中継回路を介して、盤面上照明基板172が備える複数(本実施例では6組12個)の盤面上照明用LEDをそれぞれ直列に接続している。また、3本のLED駆動信号線のうちの1本は、盤面左照明基板173の中継回路で2つに分岐し、盤面左照明基板173が備える複数(本実施例では2組4個)の盤面左照明用LEDに直列に接続し、さらに他の1本は、盤面左照明基板173の中継回路で2つに分岐し、盤面右照明基板171が備える複数(本実施例では2組4個)の盤面右照明用LEDに直列に接続している。盤面左照明用LEDには、サブ基板164からのDC12V電力供給線を、盤面周辺基板170の中継回路を介して接続し、盤面右照明用LEDおよび盤面上照明用LEDには、サブ基板164からのDC12V電力供給線を、盤面周辺基板170の中継回路および盤面左照明基板173の中継回路を介して接続している。盤面周辺基板170のLED駆動装置IC202は、サブ基板164のLED制御装置IC102から入力するLED駆動制御信号に基づいてLED駆動信号をLED駆動信号線を介して出力し、盤面左照明用LED、盤面右照明用LED、盤面上照明用LEDの点灯制御を行う。

40

【0056】

50

また、サブ基板 164 の LED 制御装置 IC 102 には、内枠周辺基板 181 の中継回路を介して、3 個の LED 駆動装置 IC 301 ~ IC 303 を有する上部照明基板 182 を LED 駆動制御信号線で接続している。LED 駆動装置 IC 301 の LED 駆動信号線には、上部照明基板 182 が備える複数（本実施例では 2 個）の上部照明用第 1 LED、後述する左上照明基板 183 が備える複数（本実施例では 2 個）の左上照明用 LED、後述する左照明基板 184 が備える複数（本実施例では 2 個）の左照明用第 1 LED を直列に接続している。LED 駆動装置 IC 302 の LED 駆動信号線には、上部照明基板 182 が備える複数（本実施例では 2 個）の上部照明用第 2 LED を直列に接続している。LED 駆動装置 IC 303 の LED 駆動信号線には、上部照明基板 182 が備える複数（本実施例では 2 個）の上部照明用第 3 LED を直列に接続している。上部照明第 1 ~ 第 3 LED には、サブ基板 164 からの DC 12 V 電力供給線を、内枠周辺基板 181 の中継回路を介して接続し、左上照明用 LED および左照明用第 1 LED には、サブ基板 164 からの DC 12 V 電力供給線を、内枠周辺基板 181 の中継回路、上部照明基板 182 の中継回路を介して接続している。上部照明基板 182 の LED 駆動装置 IC 301 ~ IC 303 は、サブ基板 164 の LED 制御装置 IC 102 から入力する LED 駆動制御信号に基づいて LED 駆動信号を LED 駆動信号線を介して出力し、上部照明用第 1 ~ 第 3 LED の点灯制御を行うとともに、LED 駆動装置 IC 301 は、さらに、左上照明用 LED および左照明用第 1 LED の点灯制御も行う。

10

【0057】

また、サブ基板 164 の LED 制御装置 IC 102 には、内枠周辺基板 181 の中継回路および上部照明基板 182 の中継回路を介して、2 個の LED 駆動装置 IC 401、IC 402 を有する右照明基板 185 を LED 駆動制御信号線で接続している。LED 駆動装置 IC 401 の LED 駆動信号線には、右照明基板 185 が備える複数（本実施例では 2 個）の右照明用第 1 LED と、右上照明基板 186 が備える複数（本実施例では 2 個）の右上照明用 LED をそれぞれ直列に接続している。LED 駆動装置 IC 402 の LED 駆動信号線には、右照明基板 185 が備える複数（本実施例では 2 個）の右照明用第 2 LED と、右下照明基板 187 が備える複数（本実施例では 2 個）の右下照明用 LED をそれぞれ直列に接続している。右照明用第 1 LED および右照明用第 2 LED には、サブ基板 164 からの DC 12 V 電力供給線を、内枠周辺基板 181 の中継回路および上部照明基板 182 の中継回路を介して接続し、右上照明用 LED および右下照明用 LED には、サブ基板 164 からの DC 12 V 電力供給線を、内枠周辺基板 181 の中継回路、上部照明基板 182 の中継回路、および右照明用基板 185 の中継回路を介して接続している。右照明用基板 185 の LED 駆動装置 IC 401 は、サブ基板 164 の LED 制御装置 IC 102 から入力する LED 駆動制御信号に基づいて LED 駆動信号を LED 駆動信号線を介して出力し、右照明用第 1 LED および右上照明用 LED の点灯制御を行い、LED 駆動装置 IC 402 は、LED 制御装置 IC 102 から入力する LED 駆動制御信号に基づいて LED 駆動信号を LED 駆動信号線を介して出力し、右照明用第 2 LED および右下照明用 LED の点灯制御を行う。

20

30

【0058】

さらに、サブ基板 164 の LED 制御装置 IC 102 には、内枠周辺基板 181 の中継回路および上部照明基板 182 の中継回路を介して、LED 駆動装置 IC 501 を有する左照明基板 184 を LED 駆動制御信号線で接続している。LED 駆動装置 IC 501 の LED 駆動信号線には、左照明基板 184 が備える複数（本実施例では 2 個）の左照明用第 2 LED と、後述する下部照明基板 188 が備える複数（本実施例では 2 個）の下部照明用第 1 LED をそれぞれ直列に接続している。左照明用第 2 LED には、サブ基板 164 からの DC 12 V 電力供給線を、内枠周辺基板 181 の中継回路、上部照明基板 182 の中継回路を介して接続している。左照明用基板 184 の LED 駆動装置 IC 501 は、サブ基板 164 の LED 制御装置 IC 102 から入力する LED 駆動制御信号に基づいて LED 駆動信号を LED 駆動信号線を介して出力し、左照明用第 2 LED の点灯制御を行う。

40

50

【 0 0 5 9 】

また、左照明基板 1 8 4 には、さらに、LED 駆動装置 IC 6 0 1 を有する下部照明基板 1 8 8 を LED 駆動制御信号線で接続している。LED 駆動装置 IC 6 0 1 の LED 駆動信号線には、下部照明基板 1 8 8 が備える複数（本実施例では 2 個）の下部照明用第 2 LED を直列に接続している。下部基板用第 2 LED には、サブ基板 1 6 4 からの DC 1 2 V 電力供給線を、内枠周辺基板 1 8 1 の中継回路、上部照明基板 1 8 2 の中継回路、および左照明基板 1 8 4 の中継回路を介して接続している。下部照明基板 1 8 8 の LED 駆動装置 IC 6 0 1 は、サブ基板 1 6 4 の LED 制御装置 IC 1 0 2 から入力する LED 駆動制御信号に基づいて LED 駆動信号を LED 駆動信号線を介して出力し、下部照明用第 2 LED の点灯制御を行う。

10

【 0 0 6 0 】

< 主制御部のデータテーブル >

次に、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 が記憶しているデータテーブルについて説明する。図 5 (a) に示す大当たり判定テーブルは、RAM 3 0 8 に設けた遊技状態格納領域に記憶している特図抽選状態の種類と、抽選データと、を対応付けして記憶したデータテーブルである。

【 0 0 6 1 】

主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 は、この大当たり判定テーブルを用いて特図変動遊技を当選（大当たり）とするか、不当選（外れ）とするかの決定、すなわち大当たり判定を行う。なお、特図抽選状態の情報は、特図変動遊技を所定の低確率で当選と判定する低確率状態を示す情報、および低確率よりも高い高確率で特図変動遊技を当選と判定する高確率状態を示す情報などを含むが、以下、これらを単に低確率状態および高確率状態と称する。また、遊技状態格納領域に記憶する情報には別の情報もあるが、これらの情報については後述する。

20

【 0 0 6 2 】

大当たり判定テーブルの抽選データは、第 1 特図始動口 1 2 6 または第 2 特図始動口 1 2 8 に球が入賞したことを所定の球検出センサが検出した場合に開始する特図変動遊技の結果を決定するために使用する抽選データである。例えば、特図抽選状態が低確率状態の場合、取得した特図当選乱数値（乱数値については後述する）が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 8 7 であるときは、特図変動遊技の当選と判定して RAM 3 0 8 に設けた大当たりフラグの格納領域に大当たりとなることを示す情報を設定する（以下、大当たりフラグの格納領域に大当たりの情報を設定することを「大当たりフラグをオンに設定する」という）。一方、取得した特図当選乱数値が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 8 7 以外の数値である場合には、特図変動遊技の外れと判定して上述の大当たりフラグの格納領域に外れとなることを示す情報を設定する（以下、大当たりフラグの格納領域に外れの情報を設定することを「大当たりフラグをオフに設定する」という）。なお、本実施例では、特図当選乱数値の取り得る数値範囲は 0 ~ 6 5 5 3 5 （数値範囲の大きさは 6 5 5 3 6 ）、低確率状態における抽選データが示す数値範囲は 1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 8 7 （数値範囲の大きさは 1 8 7 ）であるから、低確率状態の第 1 特図始動口 1 2 6 または第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく特図変動遊技の当選確率は、約 $1 / 3 5 0 . 4$ （ $= 1 8 7 / 6 5 5 3 6$ ）である。これに対して、高確率状態における抽選データが示す数値範囲は 2 0 0 0 1 ~ 2 1 8 7 1 （数値範囲の大きさは 1 8 7 1 ）であるから、高確率状態の第 1 特図始動口 1 2 6 または第 2 特図始動口 1 2 8 への球の入賞に基づく特図変動遊技の当選確率は約 $1 / 3 5 . 0$ （ $= 1 8 7 1 / 6 5 5 3 6$ ）であり、特図変動遊技の当選確率は、低確率状態よりも高確率状態の方が高くなるように設定している。

30

40

【 0 0 6 3 】

図 5 (b) に示す高確率状態移行判定テーブルは、上述の大当たり判定の結果、大当たりと判定した場合に使用する抽選データを記憶したデータテーブルである。

【 0 0 6 4 】

主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 は、この高確率状態移行判定テーブルを用いて、特図

50

変動遊技の終了後に大当たり遊技を開始するか、または特別大当たり遊技を開始するかの判定、すなわち確変移行判定を行う。例えば、取得した特図乱数値（乱数値については後述する）が11～74の数値である場合には、RAM308に設けた確変（確率変動）フラグの格納領域に、特図変動遊技の終了後に特別大当たり遊技を開始することを示す情報を設定する（ここで、確変フラグの格納領域に特別大当たり遊技開始の情報を設定することを確変フラグをオンに設定するという）。一方、取得した特図乱数値が11～74の数値以外である場合には、上述の確変フラグの格納領域に、大当たり遊技を開始することを示す情報を設定する（ここで、確変フラグの格納領域に大当たり遊技開始の情報を設定することを確変フラグをオフに設定するという）。なお、本実施例では、特図乱数値の取り得る数値範囲は0～127（数値範囲の大きさは128）、抽選データの移行判定乱数の範囲は11～74（数値範囲の大きさは64）であるから、大当たり判定の結果が当選である場合に確変移行判定の結果を当選にする確率、すなわち特別大当たりを開始する確率は $1/2 (= 64/128)$ である。

10

【0065】

図5(c)に示すタイマ番号決定テーブルは、上述の大当たりフラグと、抽選データと、特図表示装置114による特図の変動表示を開始してから停止表示をするまでの変動時間を示すタイマ番号と、を対応付けして記憶したデータテーブルである。

【0066】

主制御部300の基本回路302は、このタイマ番号決定テーブルと、上述の大当たり判定結果（大当たりフラグの値）および後述する特図タイマ乱数値（乱数値については後述する）に基づいて、タイマ番号を選択する。例えば、大当たりフラグがオフで、取得した特図タイマ乱数値が0～60235の数値である場合には、タイマ番号としてタイマ1（変動時間5秒）を選択し、大当たりフラグがオンで、取得した特図タイマ乱数値が0～15535の数値である場合には、タイマ番号としてタイマ2（変動時間10秒）を選択する。なお、本実施例では、特図タイマ乱数値の取り得る数値範囲は0～65535（数値範囲の大きさは65536）、上述の大当たり判定結果が不当選の場合は、タイマ1のタイマ乱数の範囲は0～60235（数値範囲の大きさは60236）であるから、タイマ番号としてタイマ1（変動時間5秒）を選択する確率は $60236/65536$ である。また、タイマ番号として、タイマ2（変動時間10秒）を選択する確率は $4250/65536$ 、タイマ3（変動時間20秒）を選択する確率は $800/65536$ 、タイマ3（変動時間40秒）を選択する確率は $250/65536$ である。一方、大当たり判定結果が当選の場合は、タイマ2のタイマ乱数の範囲は0～15535（数値範囲の大きさは15536）であるから、タイマ番号としてタイマ2（変動時間10秒）を選択する確率は $15535/65536$ である。また、タイマ番号として、タイマ3（変動時間20秒）を選択する確率は $9000/65536$ 、タイマ4（変動時間40秒）を選択する確率は $38000/65536$ 、タイマ5（変動時間50秒）を選択する確率は $3000/65536$ である。

20

30

【0067】

<演出制御部のデータテーブル>

次に、パチンコ機100の演出制御部350のROM356が記憶しているデータテーブルについて説明する。

40

【0068】

図6はTC（Time Chart）テーブルの一例を示したものである。このTCテーブルは、TC情報（液晶情報）のTC番号と、TCデータ（演出時間情報、各種レイヤテーブルのレイヤ番号）と、を対応付けして記憶したデータテーブルである。なお、TCテーブルの右側欄外には、TC情報の名称を参考までに記載しており、例えば、TCテーブルに記憶した複数のTC情報のうち、TC番号10～32のTC情報は、後述する予告TC情報であり、より詳細には、TC番号10のTC情報は共通予告TC情報、TC番号11のTC情報はキャラ予告TC情報、TC番号16のTC情報は背景予告TC情報、TC番号31は図柄停止中（前）予告TC情報、TC番号32は図柄停止中（後）予告TC情報である

50

。また、TC番号40のTC情報は、後述するスベリTC情報である。

【0069】

演出制御部350の基本回路352は、このTCテーブルを参照し、TC情報のTC番号に基づいて、TCデータ（演出時間情報、各種レイヤテーブルのレイヤ番号）を取得する。例えば、TC情報のTC番号が31の場合には、TC番号31に対応するTCデータ、すなわち、演出時間情報2800（ms）、ボタンのレイヤ番号-1、サウンドのレイヤ番号-1、サウンド2のレイヤ番号35、枠ランプのレイヤ番号10、盤ランプのレイヤ番号11、盤ランプ2のレイヤ番号-1を取得する。

【0070】

図7（a）はボタン制御用のレイヤテーブルの一例を、同図（b）はサウンド制御用のレイヤテーブルの一例を、同図（c）は枠ランプ制御用のレイヤテーブルの一例を、同図（d）は盤ランプ制御用のレイヤテーブルの一例をそれぞれ示したものである。これらのレイヤテーブルは、レイヤ番号と、レイヤデータ（切替時間情報、デバイス番号、液晶情報、処理区分情報）と、を対応付けして記憶したデータテーブルである。

【0071】

演出制御部350の基本回路352は、このレイヤテーブルを参照し、上述のTCテーブルを用いて取得した各種レイヤテーブルのレイヤ番号と、対象レイヤの種別（本実施例ではボタンレイヤ、サウンドレイヤ、サウンド2レイヤ、枠ランプレイヤ、盤ランプレイヤ、盤2ランプレイヤの6種類）毎に区分けしてRAM358に設けた各レイヤ管理領域に記憶した先頭位置情報およびオフセット情報に基づいて、レイヤデータ（切替時間情報、デバイス番号、液晶情報、処理区分情報）を取得する。例えば、TCテーブルを用いて取得したサウンド2のレイヤ番号が35で、サウンド2レイヤ管理領域に記憶した先頭位置情報がレイヤテーブル（サウンド）の先頭アドレスで、オフセット情報が0の場合には、図7（b）に示すレイヤテーブル（サウンド）の2行目のレイヤ番号35に対応するレイヤデータ、すなわち、切替時間情報0（ms）、デバイス番号26、液晶情報-1、処理区分情報0を取得する。また、上述のTCテーブルを用いて取得した枠ランプのレイヤ番号が5で、枠ランプレイヤ管理領域に記憶した先頭位置情報がレイヤテーブル（枠ランプ）の先頭アドレスで、オフセット情報が4の場合には、図7（c）に示すレイヤテーブル（枠ランプ）の5行目のレイヤ番号5に対応する行からさらに後方の9行目に対応するレイヤデータ、すなわち、切替時間情報2900（ms）、デバイス番号18、液晶情報12、処理区分情報0を取得する。

【0072】

図8（a）はトラック情報テーブルの一例を示したものである。このトラック情報テーブルは、チャンネル情報と、トラック情報と、を対応付けして記憶したデータテーブルである。

【0073】

演出制御部350の基本回路352は、このトラック情報テーブルを参照し、後述するサウンドリストを用いて取得したチャンネル情報に基づいて、トラック情報を取得する。例えば、サウンドリストを用いて取得したチャンネル情報が2の場合には、トラック情報として0を取得する。

【0074】

図8（b）はサウンドテーブルの一例を示したものである。このサウンドテーブルは、デバイス番号と、サウンドリストのアドレスと、を対応付けして記憶したテーブルである。

【0075】

演出制御部350の基本回路352は、このサウンドテーブルを参照し、上述のTCテーブルを用いて取得したサウンドレイヤ（サウンドレイヤ、サウンド2レイヤ）のデバイス番号に基づいて、後述するサウンドリストを記憶した記憶領域の先頭アドレスを取得する。例えば、上述のTCテーブルを用いて取得したサウンドレイヤのデバイス番号が28の場合には、サウンドリストのアドレスとして、サウンドリスト14を記憶した記憶領域

10

20

30

40

50

の先頭アドレスを取得する。

【 0 0 7 6 】

図 9 (a) ~ (c) はサウンドリストの一例を示したものであり、同図 (a) はサウンドリスト 0 0 の一例を、同図 (b) はサウンドリスト 0 1 の一例を、同図 (c) はサウンドリスト 1 4 の一例を示したものである。このサウンドリストは、開始時間情報と、サウンドデータ (開始時間情報、チャンネル情報、フレーズ情報、ボリューム情報、パン情報) と、を対応付けして記憶したテーブルである。

【 0 0 7 7 】

演出制御部 3 5 0 の基本回路 3 5 2 は、このサウンドリストを参照し、制御対象の種別 (本実施例ではボタン、サウンド、サウンド 2、枠ランプ、盤ランプ、盤ランプ 2 の 6 種類) 毎に区分けして R A M 3 5 8 に設けた各管理領域に記憶した先頭位置情報およびオフセット情報に基づいて、サウンドデータ (開始時間情報、チャンネル情報、フレーズ情報、ボリューム情報、パン情報) を取得する。例えば、サウンド管理領域に記憶した先頭位置情報がサウンドリスト 0 0 の先頭アドレスで、サウンド管理領域に記憶したオフセット情報が 0 の場合には、図 9 (a) に示すサウンドリスト 0 0 の 1 行目に対応するサウンドデータ、すなわち、開始時間情報 0 m s、チャンネル情報 2、フレーズ情報 2 7 4、ボリューム情報 1 0 0、パン情報 6 4 を取得する。また、サウンド管理領域に記憶した先頭位置情報がサウンドリスト 1 4 の先頭アドレスで、サウンド管理領域に記憶したオフセット情報が 0 の場合には、図 9 (c) に示すサウンドリスト 1 4 の 1 行目に対応するサウンドデータ、すなわち、開始時間情報 0 m s、チャンネル情報 1、フレーズ情報 9 0、ボリューム情報 1 0 0、パン情報 6 4 を取得する。

【 0 0 7 8 】

図 1 0 (a)、(b) はポート定義テーブルの一例を示したものであり、同図 (a) は枠ランプ制御用のポート定義テーブルの一例を、同図 (b) は盤ランプ制御用のポート定義テーブルの一例を示したものである。このポート定義テーブルは、ポート情報と、セグメント番号と、ポート番号と、を対応付けして記憶したテーブルである。

【 0 0 7 9 】

ポート情報のセグメント番号は L E D ドライバの番号を、ポート番号はセグメント番号で指定された L E D ドライバの出力ポートをそれぞれ示している。上述の図 4 に基づいて具体的に説明すると、セグメント番号 0 に対応する L E D ドライバは I C 2 0 2、セグメント番号 1 に対応する L E D ドライバは I C 3 0 1 であり、以下同様に、セグメント番号 2 と I C 3 0 2、セグメント番号 3 と I C 3 0 3、セグメント番号 4 と I C 4 0 1、セグメント番号 5 と I C 4 0 2、セグメント番号 6 と I C 5 0 1、セグメント番号 7 と I C 6 0 1 がそれぞれ対応する。セグメント番号 0 に対応する L E D ドライバは盤面に対応した位置 (例えば遊技盤、遊技領域内など) に設けた L E D の点灯駆動に使用しており、それ以外のセグメント番号に対応する L E D ドライバは枠に対応した位置 (例えば外枠、内枠、遊技盤以外、遊技領域以外など) に設けた L E D の点灯駆動に使用している。この 8 つの L E D ドライバは、それぞれ 1 6 個の出力ポートを有しており、各出力ポートにはポート番号 0 からポート番号 1 5 といったポートアドレスを対応させている。特定のポートの特定のポートアドレスに対応する 1 または複数の L E D の点灯制御を行う場合には、特定のポートに対応するセグメント番号と、特定のポートアドレスを示すポート番号を指定して点灯・輝度情報を設定するようにしている。なお、図 1 0 (a)、(b) では、1 つのセグメント番号に対して 2 ~ 4 つのポート番号を有しているように記載したが、1 つのセグメント番号に対応する L E D ドライバが有する 1 6 個の出力ポートのうちの 2 ~ 4 つを例示しているためである。

【 0 0 8 0 】

演出制御部 3 5 0 の基本回路 3 5 2 は、このポート定義テーブルを参照し、後述するポート情報に基づいて、セグメント番号とポート番号を取得する。例えば、枠ランプのポート情報が 0 の場合には、ポート定義テーブル (枠) のポート情報 0 に対応するセグメント番号 0、ポート番号 0 を取得する。また、盤ランプのポート情報が 4 の場合には、ポート

10

20

30

40

50

定義テーブル（盤）のポート情報 4 に対応するセグメント番号 5、ポート番号 0 を取得する。

【 0 0 8 1 】

図 1 0 (c) はランプテーブルの一例を示したものである。このランプテーブルは、デバイス番号と、ランプリストのアドレスと、デューティリストのアドレスと、を対応付けして記憶したテーブルである。

【 0 0 8 2 】

演出制御部 3 5 0 の基本回路 3 5 2 は、このランプテーブルを参照し、上述の T C テーブルを用いて取得したランプレイヤ（枠ランプレイヤ、盤ランプレイヤ、盤 2 ランプレイヤ）のデバイス番号に基づいて、後述するランプリストを記憶した記憶領域の先頭アドレスを取得する。例えば、上述の T C テーブルを用いて取得したランプレイヤのデバイス番号が 3 8 の場合には、ランプリストのアドレスとしてランプリスト 1 8 を記憶した記憶領域の先頭アドレスを取得し、デューティリストのアドレスとしてデューティリスト 2 3 を記憶した記憶領域の先頭アドレスを取得する。

【 0 0 8 3 】

図 1 1 (a) ~ (d) はランプリストの一例を示したものであり、同図 (a) はランプリスト 0 0 の一例を、同図 (b) はランプリスト 0 1 の一例を、同図 (c) はランプリスト 1 8 の一例を、同図 (d) はランプリスト 1 9 の一例を、示したものである。このランプリストは、ポート情報と、点灯データ（開始時間情報、点灯情報）と、を対応付けして記憶したテーブルである。

【 0 0 8 4 】

演出制御部 3 5 0 の基本回路 3 5 2 は、このランプリストを参照し、上述の枠ランプ管理領域、盤ランプ管理領域、または盤ランプ 2 管理領域に記憶した点灯先頭位置情報および点灯オフセット情報と、ポート情報に基づいて、点灯データ（開始時間情報、点灯情報）を取得する。例えば、枠ランプ管理領域に記憶した点灯先頭位置情報がランプリスト 0 0 の先頭アドレスで、枠ランプ管理領域に記憶した点灯オフセット情報が 0 で、ポート情報が 0 の場合には、図 1 1 (a) に示すランプリスト 0 0 の 1 行目に対応する点灯データ、すなわち、開始時間情報 0 m s、点灯情報 0（消灯）を取得する。また、枠ランプ管理領域に記憶した点灯先頭位置情報がランプリスト 1 8 の先頭アドレスで、枠ランプ管理領域に記憶した点灯オフセット情報が 3 で、ポート情報が 1 の場合には、図 1 1 (c) に示すランプリスト 1 8 の 3 行目に対応する行から 3 行さらに後方の 6 行目に対応する点灯データ、すなわち、開始時間情報 1 0 m s、点灯情報 0（消灯）を取得する。

【 0 0 8 5 】

図 1 2 (a) ~ (d) はデューティリストの一例を示したものであり、同図 (a) はデューティリスト 0 0 の一例を、同図 (b) はデューティリスト 0 1 の一例を、同図 (c) はデューティリスト 2 3 の一例を、同図 (d) はデューティリスト 2 4 の一例を、示したものである。このデューティリストは、ポート情報と、デューティデータ（開始時間情報、デューティ情報）と、を対応付けして記憶したテーブルである。

【 0 0 8 6 】

演出制御部 3 5 0 の基本回路 3 5 2 は、このデューティリストを参照し、上述の枠ランプ管理領域、盤ランプ管理領域、または盤ランプ 2 管理領域に記憶したデューティ先頭位置情報およびデューティオフセット情報と、ポート情報に基づいて、デューティデータ（開始時間情報、デューティ情報）を取得する。例えば、枠ランプ管理領域に記憶したデューティ先頭位置情報がデューティリスト 0 0 の先頭アドレスで、枠ランプ管理領域に記憶したデューティオフセット情報が 0 で、ポート番号が 0 の場合には、図 1 2 (a) に示すデューティリスト 0 0 の 1 行目に対応するデューティデータ、すなわち、開始時間情報 - 1、デューティ情報 - 1 を取得する。また、枠ランプ管理領域に記憶したデューティ先頭位置情報がデューティリスト 2 4 の先頭アドレスで、枠ランプ管理領域に記憶したデューティオフセット情報が 6 で、ポート情報が 4 の場合には、図 1 2 (d) に示すデューティリスト 2 4 の 1 5 行目に対応する行から 6 行さらに後方の 2 1 行目に対応するデューティ

10

20

30

40

50

データ、すなわち、開始時間情報 48ms、デューティ 254 (全点灯) を取得する。

【0087】

図13(a)は背景演出選択テーブルの一例を示したものであり、同図(b)は背景演出選択テーブルの他の例を示したものである。同図(a)の背景演出選択テーブルは、2種類の乱数値の範囲と、実行する処理を対応付けして記憶したテーブルであり、同図(b)の背景演出選択テーブルは、停止予定の左図柄、停止予定の右図柄、実行する処理を対応付けして記憶したテーブルである。

【0088】

演出制御部350の基本回路352は、同図(a)の背景演出選択テーブルを用いた場合には、乱数値に基づいて実行する処理を選択し、同図(b)の背景演出選択テーブルを用いた場合には、停止予定の左図柄、停止予定の右図柄に基づいて実行する処理を選択する。例えば、同図(a)の背景演出選択テーブルの検索列0(同図右側)の乱数値の範囲を用いるとともに、取得した乱数値が20であった場合には、乱数値は0~41の数値範囲であることから、実行する処理として背景演出TC取得処理1を選択する。また、同図(a)の背景演出選択テーブルの検索列1(同図左側)の乱数値の範囲を用いるとともに、取得した乱数値が100であった場合には、乱数値は59~127の数値範囲であることから、実行する処理として背景演出TC取得処理2を選択する。一方、同図(b)の背景演出選択テーブルを用いるとともに、停止予定の左図柄が6、停止予定の右図柄が5であった場合には、実行する処理として背景演出TC取得処理1を選択する。

【0089】

図13(c)は背景演出TC取得用テーブル1の一例を示したものであり、同図(b)は背景演出TC取得用テーブル2の一例を示したものである。同図(c)の背景演出TC取得用テーブル1は、検索行と、背景演出TCを対応付けして記憶したテーブルであり、同図(b)の背景演出TC取得用テーブル2は、キャラクタと、背景演出TCを対応付けして記憶したテーブルである。

【0090】

演出制御部350の基本回路352は、同図(c)の背景演出TC取得用テーブル1を用いた場合には、検索行に基づいて背景演出TCを選択し、同図(d)の背景演出TC取得用テーブル2を用いた場合には、キャラクタの種類に基づいて実行する処理を選択する。例えば、背景演出TC取得用テーブル1を用いるとともに、検索行が2であった場合には、背景演出TCとしてTC__01を選択する。また、背景演出TC取得用テーブル2を用いるとともに、キャラクタが犬であった場合には、背景演出TCとしてTC__12を選択する。

【0091】

図14はTC変更テーブルの一例を示したものである。このTC変更テーブルは、TC番号と、変更後のTC番号を対応付けして記憶したテーブルである。

【0092】

演出制御部350の基本回路352は、このTC変更テーブルを参照し、TC番号の変更を行う。例えば、TC番号52は、TC変更テーブルによってTC番号152に変更し、TC番号70は、TC変更テーブルによって-1に変更する。

【0093】

<主制御部メイン処理>

次に、図15を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0094】

上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号を出力する起動信号出力回路を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割り込みによりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って処理を実行し、まず、ステップS101で各種の初期設定を行う。この初期

10

20

30

40

50

設定では、入出力ポートの初期設定、各種変数の初期化、後述する主制御部タイマ割り込み処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタ・タイマ312に設定する処理などを行う。

【0095】

ステップS102では、復帰データ（前回、電源が遮断された時点における制御状態を復帰させるための情報を保存したデータ）をRAM308が記憶しているか否かを判定する。そして、復帰データをRAM308に記憶していた場合にはステップS103に進み、記憶していなかった場合にはステップS104に進む。

【0096】

ステップS103では、復帰データを用いて、電源の遮断前の状態に復帰する。

10

【0097】

ステップS104では、ソフトウェア乱数カウンタの更新を行う。ここでは、普図当選乱数カウンタ、および特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための2つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、特図タイマ乱数値をそれぞれ生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM308に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始する主制御部タイマ割り込み処理を行っている間を除いて、このステップS104の処理を繰り返し実行する。

20

【0098】

<主制御部タイマ割り込み処理>

次に、図16を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割り込み処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【0099】

主制御部300は、所定の周期（本実施例では2msに1回）でタイマ割り込みを発生するカウンタ・タイマ312を備えており、このタイマ割り込みを契機として主制御部タイマ割り込み処理を所定の周期で開始する。

30

【0100】

ステップS201では、I/O310の入力ポートの値を取得して、各種センサ318の状態を検出する。例えば、第1、第2特図始動口126、128に球が入球していることを検出した場合にオン信号を出力する球検出センサからの信号を入力する。他の入賞口、始動口などについても対応する球検出センサからの信号を入力する。また、ガラス枠151の開放/閉鎖を検出するガラス枠開放センサ、前枠の開放/閉鎖を検出する前枠開放センサからの信号を入力する。このステップS201において入力した結果は、RAM308に各種センサごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【0101】

ステップS202では、ソフトウェア乱数カウンタの更新を行う。ここでは、主制御部300で使用する普図当選乱数値および特図乱数値をそれぞれ生成するための2つの乱数カウンタと、上述の普図当選乱数値、および特図乱数値の初期値をそれぞれ生成するための2つの初期値生成用乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0～100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0～100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に

40

50

1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値(例えば7)である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。これらの処理の後でステップS106で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行う。なお、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。

【0102】

ステップS203では、上述のステップS201で各種センサから入力した信号の状態に基づいて入賞検出を行う。この入賞検出では、入賞口や始動口(一般入賞口122、第1、第2特図始動口126、128および可変入賞口130)に入賞(入球)があった場合には、RAM308に設けた賞球数記憶領域の値に入賞口ごとに予め定めた賞球数を加算したり、第1特図始動口126または第2特図始動口128に入賞があり、且つ、保留している特図変動遊技数が4未満である場合には、入賞した始動口に対応するカウンタ回路316bのカウンタ値記憶用レジスタから値を特図当選乱数値として取得する。また、上述の特図乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図乱数値として取得し、RAM308に設けた乱数値記憶領域に特図当選乱数値と共に記憶する。また、普図始動口124を球が通過したことを検出し、且つ、保留している普図変動遊技の数が2未満の場合には、そのタイミングにおける普図当選乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図当選乱数値として取得し、RAM308に設けた上記特図用とは別の乱数値記憶領域に記憶する。

【0103】

ステップS204では、特図変動遊技に関する処理(特図関連処理)を行う。この特図関連処理では、特図変動遊技および可変入賞口130の開閉制御を行っておらず、且つ、保留している特図変動遊技の数が1以上である場合に、主制御部300が記憶する上述の各種データテーブルを使用した各種抽選のうち、最初に大当たり判定を行う。

【0104】

具体的には、ステップS203で乱数値記憶領域に記憶した特図当選乱数値が、図5(a)に示す大当たり判定テーブルの抽選データの数値範囲であるか否かを判定し、特図当選乱数値が抽選データの数値範囲である場合には、特図変動遊技の当選と判定して大当たりフラグをオンに設定する。一方、特図当選乱数値が抽選データの数値範囲外である場合には、特図変動遊技の外れと判定して大当たりフラグをオフに設定する。例えば、特図抽選状態が低確率状態で、第1特図始動口126または第2特図始動口128への球入賞の検出に基づいて取得した特図当選乱数値が10100の場合は、特図当選乱数値が10001~10187の範囲であることから大当たりフラグをオンに設定し、特図当選乱数値が10300の場合は、特図当選乱数値が10001~10187の範囲外であることから大当たりフラグをオフに設定する。

【0105】

大当たりフラグにオンを設定した場合には、次に確変移行判定を行う。具体的には、ステップS203で乱数値記憶領域に記憶した特図乱数値が、図5(b)に示す移行判定乱数の数値範囲であるか否かを判定し、特図乱数値が抽選データの数値範囲である場合には、上述の確変フラグをオンに設定し、特図乱数値が抽選データの数値範囲以外である場合には、上述の確変フラグをオフに設定する。例えば、取得した特図乱数値が20の場合には、特図乱数値が11~74の範囲であることから確変フラグをオンに設定する。一方、取得した特図乱数値が特図乱数値が80の場合には、特図乱数値が11~74の範囲外であることから確変フラグをオフに設定する。

【0106】

大当たり判定の結果に関わらず、次にタイマ番号を決定する処理を行う。具体的には、上述の特図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を特図タイマ乱数値として取得する。

10

20

30

40

50

そして、大当たりフラグの値、および取得した特図タイマ乱数値に基づいて、図5(c)に示すタイマ選択乱数の数値範囲に対応するタイマ番号を選択し、RAM308に設けたタイマ番号記憶領域に記憶する。また、そのタイマ番号に対応する変動時間をRAM308に設けた変動時間記憶領域に記憶して処理を終了する。例えば、大当たりフラグがオフで、取得した特図タイマ乱数値が50000の場合には、特図タイマ乱数値は0~60235の範囲であることから、タイマ番号決定テーブルのそれらの条件に対応する1行目に記憶しているタイマ番号を示すタイマ1、および変動時間を示す5を選択し、RAM308に設けたそれぞれの記憶領域に記憶する。一方、大当たりフラグがオンで、取得した特図タイマ乱数値が64000の場合には、特図タイマ乱数値は0~15535の範囲ではないことからタイマ2は選択せず、15536~24535ではないことからタイマ3は選択せず、24536~62535ではないことからタイマ4は選択しないが、62536~65535の範囲内であることから、タイマ番号決定テーブルのそれらの条件に対応する8行目に記憶しているタイマ番号を示すタイマ5、および変動時間を示す50を選択し、RAM308に設けたそれぞれの記憶領域に記憶する。なお、主制御部タイマ割り込み処理の開始周期である2msを考慮して、選択した変動時間の値を500(1000ms/2ms)を掛けた値を変動時間記憶領域にセットする。例えば、変動時間として5秒を選択した場合には、変動時間記憶領域には25000の値を初期値としてセットし、後述するタイマ更新処理(ステップS208)を実行する度に、この変動時間記憶領域の値を1だけ減算するようにすることで、主制御部タイマ割り込み処理の実行回数により時間の経過を計測できるようにしている。

10

20

【0107】

また、上述の変動時間記憶領域の値が1から0になったタイミングで開始する特図変動関連処理では、大当たりフラグがオンの場合には、特図表示装置114に特図1または特図2、大当たりフラグがオフの場合には、特図3を表示するように設定すると共に、その後、所定の停止表示期間(例えば500m秒間)その表示を維持するように設定する。この設定により特図の停止表示を行い、特図変動遊技の結果を遊技者に報知するようにしている。

【0108】

すなわち、本実施例における「特別図柄(特図)変動遊技」は、第1特図始動口126または第2特図始動口128に球が入賞したことを所定の球検出センサが検出した場合に、ステップS203の入賞検出処理で、特図当選乱数値および特図乱数値を取得し、取得した値をRAM308の所定の記憶領域にそれぞれ記憶するところから開始し、ステップS204の特図関連処理でRAM308の所定の記憶領域に記憶している乱数カウンタの値を特図タイマ乱数値として取得し、RAM308の所定の記憶領域に記憶してある特図当選乱数値に基づいて大当たり判定し、RAM308の所定の記憶領域に記憶してある特図乱数値に基づいて確率変動の判定を行い、大当たり判定結果および取得した特図タイマ乱数値などに基づいて特図変動時間を決定し、その変動時間の間に亘って特図を変動表示し、さらに上述の大当たり判定結果および確率変動の判定に基づいて決定した特図1、特図2または特図3の停止表示を行って終了する。

30

【0109】

また、所定の停止表示期間が終了したタイミングで開始する特図変動関連処理では、大当たりフラグがオンの場合には、所定の入賞演出期間(例えば3秒間)すなわち装飾図柄表示装置110による大当たりを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定する。

40

【0110】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミングで開始する特図変動関連処理では、所定の開放期間(例えば29秒間、または可変入賞口130に所定球数(例えば10球)の遊技球の入賞を検出するまで)可変入賞口130の扉部材の開閉駆動用のソレノイド330に、扉部材を開放状態に保持する信号を出力するように設定する。

【0111】

50

また、所定の開放期間が終了したタイミングで開始する特図変動関連処理では、所定の閉鎖期間（例えば 1.5 秒間）可変入賞口 130 の扉部材の開閉駆動用のソレノイド 330 に、扉部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するように設定する。

【0112】

この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（例えば 15 ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図変動関連処理では、所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 110 による大当たりを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定する。

【0113】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミングで開始する特図変動関連処理では、保留している特図変動遊技の数が 1 以上であれば、上述の大当たり判定など次の特図変動遊技を開始する。なお、保留している特図変動遊技の数は、RAM 308 に設けた特図保留数記憶領域に記憶するようにしており、大当たり判定をするたびに、保留している特図変動遊技の数から 1 を減算した値を、この特図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。

10

【0114】

ステップ S205 では、普図変動遊技に関する処理（普図関連処理）を行う。この普図関連処理では、普図変動遊技および第 2 特図始動口 128 の開閉制御を行っておらず、且つ、保留している普図変動遊技の数が 1 以上である場合には、最初に当たり判定を行う。

【0115】

具体的には、ステップ S203 で乱数値記憶領域に記憶した普図当選乱数値が、所定の判定テーブルの抽選データの数値範囲であるか否かを判定し、普図当選乱数値が抽選データの数値範囲である場合には、普図変動遊技の当選と判定して当たりフラグをオンに設定する。一方、普図当選乱数値が抽選データの数値範囲外である場合には、普図変動遊技の外れと判定して当たりフラグをオフに設定する。

20

【0116】

当たり判定の結果に関わらず、次にタイマ番号を決定する処理を行う。具体的には、上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得する。そして、普図変動遊技の保留球数、および取得した普図タイマ乱数値に基づいてタイマ番号を選択し、RAM 308 に設けたタイマ番号記憶領域に記憶する。また、そのタイマ番号に対応する変動時間を RAM 308 に設けた変動時間記憶領域に記憶して処理を終了する。

30

【0117】

また、上述の普図用の変動時間記憶領域の値が 1 から 0 になったタイミングで開始する普図関連処理では、当たりフラグがオンの場合には、普図表示装置 112 に上述の普図 1、当たりフラグがオフの場合には上述の普図 2 を表示するように設定すると共に、その後、所定の停止表示期間（例えば 500 m 秒間）その表示を維持するように設定する。この設定により普図の停止表示を行い、普図変動遊技の結果を遊技者に報知するようにしている。

【0118】

すなわち、本実施例における「普通図柄（普図）変動遊技」は、普図始動口 124 に球が入賞したことを所定の球検出センサが検出した場合に、ステップ S203 の入賞検出処理で、普図当選乱数値を取得し、取得した値を RAM 308 の所定の記憶領域に記憶するところから開始し、ステップ S205 の普図関連処理で RAM 308 の所定の記憶領域に記憶している乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、RAM 308 の所定の記憶領域に記憶してある普図当選乱数値に基づいて当り判定し、その判定結果と取得した普図タイマ乱数値に基づいて普図変動時間の決定を行い、その変動時間の間に亘って普図を変動表示し、さらに上述の当り判定結果に基づいて決定した普図 1 または普図 2 の停止表示を行って終了する。

40

【0119】

また、所定の停止表示期間が終了したタイミングで開始する普図関連処理では、当りフ

50

ラグがオンの場合には、所定の開放期間（例えば2秒間）、第2特図始動口128の羽根の開閉駆動用のソレノイド330に、羽根を開放状態に保持する信号を出力するように設定する。

【0120】

また、所定の開放期間が終了したタイミングで開始する普図関連処理では、第2特図始動口128の羽根の開閉駆動用のソレノイド330に、羽根を閉鎖状態に保持する信号を出力するように設定すると共に、所定の閉鎖期間（例えば500m秒間）開閉駆動用のソレノイド330に、羽根の閉鎖状態を保持するように設定する。

【0121】

また、所定の閉鎖期間を経過したタイミングで開始する普図関連処理では、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上記当り判定処理など次の普図変動遊技を開始する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。

10

【0122】

ステップS206では、演出制御部350に対して制御コマンド（演出コマンド）を送信する。なお、この制御コマンドには、上述のドア開放状態情報やエラー情報（例えば皿満タンエラー）などを含む各種状態情報を送信する基本コマンド、上述のステップS204で大当たり判定をおこなった場合に送信する変動開始コマンド、上述の変動時間記憶領域の値が1から0になった場合に送信する変動停止コマンド、大当たり判定で大当たりフラグを設定した場合に送信する大当たり開始コマンド、上述の所定の開放期間の開始の毎に送信するラウンド開始情報コマンドなどがあり、上述の変動開始コマンドには、変動時間（例えば選択したタイマ番号）、確変フラグのオン/オフの情報、大当たりフラグのオン/オフの情報などを含み、ラウンド開始コマンドには大当たりを開始してから可変入賞口130を開放させた回数を示す情報（例えばラウンド数）などを含めるようにしている。また、払出制御部400に対して払出コマンドを送信する。なお、この払出コマンドには、上述の賞球数記憶領域の値に基づく賞球数などを含めるようにしている。

20

【0123】

ステップS207では、各種ソレノイド330を駆動して、第2特図始動口128の羽根、可変入賞口130の扉の開閉を制御したり、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路550に出力する。また、表示回路322、324を介して普図表示装置112、特図表示装置114、各種状態表示部326などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。

30

【0124】

ステップS208では、普通図柄表示装置112、特図表示装置114に図柄を変動・停止表示する時間、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【0125】

ステップS209では、電源管理部500から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路が、所定の値以下である場合に電圧が低下したことを示す電圧低下信号を出力しているか否か、すなわち電源の遮断を検知したか否かを監視し、電源の遮断を検知した場合には、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポイントを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化などの電断処理を行う。

40

【0126】

< 演出制御部リセット割り込み処理 >

次に、図17を用いて、演出制御部350のCPU354が実行する演出制御部リセット割り込み処理について説明する。なお、同図は演出制御部リセット割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

50

【 0 1 2 7 】

上述したように、演出制御部 3 5 0 には、電源が投入されると起動信号を出力する起動信号出力回路を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 5 2 の CPU 3 5 4 は、リセット割り込みによりリセットスタートして ROM 3 5 6 に予め記憶している制御プログラムに従って処理を実行する。

【 0 1 2 8 】

具体的には、ステップ S 3 0 1 では、演出制御に用いる各種変数の初期化など、演出制御の初期化を行い、ステップ S 3 0 2 では、演出開始処理を行う（詳細は後述）。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 3 0 3 では、RAM 3 5 8 に設けた演出切替時期監視用タイマの値が所定の切替値（例えば 3 2 m s ）以上であるか否かを判定し、演出切替時期監視用タイマの値が所定の切替値以上であればステップ S 3 0 4 に進み、演出切替時期監視用タイマの値が所定の切替値未満であれば演出切替時期監視用タイマの値が所定の切替値以上になるのを待つ。

10

【 0 1 3 0 】

ステップ S 3 0 4 では、演出切替時期監視用タイマの値から切替値を減算する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 3 0 5 では、RAM 3 5 8 に設けた演出制御用タイマに、後述するグローバルタイマの値を記憶する。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 3 0 6 では、演出制御処理を行う（詳細は後述）。

20

【 0 1 3 3 】

ステップ S 3 0 7 では、上述のステップ S 2 0 1 においてガラス枠開放センサから入力した信号に基づいて信号状態記憶領域に記憶したドア開放状態情報を参照し、ドア（本実施例ではガラス枠 1 5 1 ）が開放中であるか否かを判定する。そして、ドアが開放中の場合はステップ S 3 0 8 に進み、ドアが開放中ではない場合にはステップ S 3 0 9 に進む。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 3 0 8 では、枠ランプ全点灯処理を行い、ステップ S 3 0 9 では、出力データ設定処理を行い、ステップ S 3 1 0 では、データ出力処理を行う（各処理の詳細については後述する）。

30

【 0 1 3 5 】

ステップ S 3 1 1 では、RAM 3 5 8 に設けた演出開始フラグを参照し、演出開始フラグがオンであるか否かを判定する。そして、演出開始フラグがオンの場合にはステップ S 3 1 2 に進み、演出開始フラグがオフの場合にはステップ S 3 1 5 に進む。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 3 1 2 では、RAM 3 5 8 に設けた変動開始フラグを参照し、変動開始フラグがオンであるか否かを判定する。そして、変動開始フラグがオンの場合にはステップ S 3 1 3 に進み、変動開始フラグがオフの場合にはステップ S 3 1 4 に進む。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 3 1 3 では、抽選処理を行い、ステップ S 3 1 4 では、演出開始処理を行う（各処理の詳細については後述する）。

40

【 0 1 3 8 】

ステップ S 3 1 5 では、RAM 3 5 8 に設けた演出停止フラグを参照し、演出停止フラグがオンであるか否かを判定する。そして、演出停止フラグがオンの場合にはステップ S 3 1 6 に進み、演出停止フラグがオフの場合にはステップ S 3 0 3 に戻る。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 3 1 6 では、演出停止処理を行う（詳細は後述）。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 3 1 7 では、RAM 3 5 8 に設けたボタン状態情報を参照し、ボタン状態情報が押下有状態中であるか否かを判定する。そして、ボタン状態情報が押下有状態中であ

50

る場合にはステップ S 3 2 1 に進み、ボタン状態情報が押下有状態中でない場合にはステップ S 3 1 8 に進む。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 3 1 8 では、チャンスボタン検出回路 3 6 4 から入力する信号に基づいてチャンスボタン 1 4 6 の押下を検出したか否かを判定する。そして、チャンスボタン 1 4 6 の押下を検出した場合にはステップ S 3 1 9 に進み、チャンスボタン 1 4 6 の押下を検出なかった場合にはステップ S 3 0 3 に戻る。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 3 1 9 では、ボタン押下時処理を行う（詳細は後述）。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 3 2 0 では、上述のボタン状態情報に、チャンスボタン 1 4 6 の押下を検出したことを示す押下有状態中を設定する。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 3 2 1 では、チャンスボタン検出回路 3 6 4 から入力する信号に基づいてチャンスボタン 1 4 6 の押下を検出したか否かを判定する。そして、チャンスボタン 1 4 6 の押下を検出した場合にはステップ S 3 0 3 に戻り、チャンスボタン 1 4 6 の押下を検出なかった場合にはステップ S 3 2 2 に進む。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 3 2 2 では、上述のボタン状態情報に、チャンスボタン 1 4 6 の押下を検出なかったことを示す押下無状態中を設定した後に、ステップ S 3 0 3 に戻る。

【 0 1 4 6 】

< 演出制御部タイマ割り込み処理 >

次に、図 1 8 を用いて、演出制御部 3 5 0 の CPU 3 5 4 によって実行する演出制御部タイマ割り込み処理について説明する。なお、同図は演出制御部タイマ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 4 7 】

演出制御部 3 5 0 は、所定の周期（本実施例では 1 m s に 1 回）でタイマ割り込みを発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割り込みを契機として、演出制御部タイマ割り込み処理を所定の周期で実行する。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 4 0 1 では、上述の演出切替時期監視用タイマに 1 を加算し、ステップ S 4 0 2 では、上述のグローバルタイマに 1 を加算する。

【 0 1 4 9 】

< メインコマンド受信割り込み例外処理 >

次に、図 1 9 を用いて、演出制御部 3 5 0 の CPU 3 5 4 によって実行するメインコマンド受信割り込み例外処理について説明する。なお、同図はメインコマンド受信割り込み例外処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 5 0 】

演出制御部 3 5 0 は、主制御部 3 0 0 から制御コマンドの送信を知らせるストロープ信号を入力したことを契機として、メインコマンド受信割り込み例外処理を実行する。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 5 0 1 では、上述の演出開始フラグ、演出停止フラグ、変動開始フラグを全てオフに設定する。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 5 0 2 では、主制御部 3 0 0 から受信したコマンドが、上述の変動開始コマンドであるか否かを判定する。そして、受信したコマンドが変動開始コマンドの場合にはステップ S 5 0 3 に進み、受信したコマンドが変動開始コマンドでない場合にはステップ S 5 0 8 に進む。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 5 0 3 では、演出開始フラグをオンに設定し、ステップ S 5 0 4 では、変動

10

20

30

40

50

開始フラグをオンに設定する。また、ステップ S 5 0 5 では、R A M 3 5 8 に設けたタイマ番号記憶領域に、主制御部 3 0 0 から受信したタイマ番号を設定し、ステップ S 5 0 6 では、R A M 3 5 8 に設けた大当たりフラグ記憶領域に、主制御部 3 0 0 から受信した大当たりフラグのオン/オフの情報を設定し、ステップ S 5 0 7 では、R A M 3 5 8 に設けた確変フラグ記憶領域に、主制御部 3 0 0 から受信した確変フラグのオン/オフの情報を設定する。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 5 0 8 では、主制御部 3 0 0 から受信したコマンドが、変動停止コマンドであるか否かを判定する。そして、受信したコマンドが変動停止コマンドの場合にはステップ S 5 0 9 に進んで演出停止フラグをオンに設定し、受信したコマンドが変動停止コマンドでない場合にはステップ S 5 1 0 に進む。

10

【 0 1 5 5 】

ステップ S 5 1 0 では、主制御部 3 0 0 から受信したコマンドが、上述の基本コマンドであるか否かを判定する。そして、受信したコマンドが基本コマンドの場合にはステップ S 5 1 1 に進み、受信したコマンドが基本コマンドでない場合にはステップ S 5 1 3 に進み、その他のコマンド処理を行う。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 5 1 1 では、主制御部 3 0 0 から受信した基本コマンドに含まれるドア開放状態情報を R A M 3 5 8 に設けたドア開放状態情報記憶領域に設定し、ステップ S 5 1 2 では、その他の状態情報（例えば皿満タンエラーなどのエラー情報）を設定する。

20

【 0 1 5 7 】

< 演出開始処理 >

次に、図 2 0 を用いて、上述の演出制御部リセット割り込み処理における演出開始処理（ステップ S 3 0 2、S 3 1 4）について説明する。なお、同図は演出開始処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 6 0 1 では、R A M 3 5 8 に設けた T C バッファに記憶した T C データを初期化する。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 6 0 2 では、T C データの新規設定処理を行う（詳細は後述）。

30

【 0 1 6 0 】

ステップ S 6 0 3 では、装飾図柄表示装置 1 1 0 の制御を行う液晶制御回路 3 7 4 に対して液晶コマンドを送信する。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 6 0 4 では、T C バッファを初期化して処理を終了する。

【 0 1 6 2 】

< T C データの新規設定処理 >

次に、図 2 1 を用いて、上述の演出開始処理における T C データの新規設定処理（ステップ 6 0 2）について説明する。なお、同図は T C データの新規設定処理の流れを示すフローチャートである。

40

【 0 1 6 3 】

ステップ S 7 0 1 では、T C バッファに記憶した T C 情報を、T C 番号の昇順にソートする。

【 0 1 6 4 】

ステップ S 7 0 2 では、ステップ S 7 0 1 でソートした T C 情報の中から、上述の予告 T C 情報以外の T C 情報を抽出し、抽出した予告 T C 情報以外の T C 情報を、R A M 3 5 8 に設けた中間 T C バッファにコピーする。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 7 0 3 では、ステップ S 7 0 1 でソートした T C 情報の中から、予告 T C 情報のみを抽出し、抽出した全ての予告 T C 情報を、R A M 3 5 8 に設けた演出管理領域の

50

予告TCバッファにコピーする。

【0166】

ステップS704では、ステップS703で予告TC情報を抽出した場合（予告TC情報が存在する場合）には、ステップS702で予告TC情報以外のTC情報を記憶した中間TCバッファに、上述の共通予告TC情報をセットする。

【0167】

ステップS705では、TC情報順序変更処理を行う。詳細は後述するが、このTC情報順序変更処理では、中間TCバッファにセットしたTC情報の並び替えを行う。

【0168】

ステップS706では、ステップS705で並び替えを行った中間TCバッファの全てのTC情報を、上述の演出管理領域のTCバッファにセットする。

【0169】

ステップS707では、ステップS703で予告TCバッファにコピーした予告TC情報が、予め定めた禁則条件（詳細は後述）に合致しているか否かを判定し、禁則条件に合致している場合にはステップS708に進み、禁則条件に合致していない場合にステップS709に進む。

【0170】

ステップS708では、禁則条件に従って予告TCバッファから特定の予告TC情報を削除する。例えば、演出制御部350のROM356に、人物予告（人物が右から左に移動する人物予告、人物が左から右に移動する人物予告、予告なし）と、犬予告（犬が右から左に移動する犬予告、犬が左から右に移動する犬予告、予告なし）と、背景予告（砂漠の画像を表示する背景予告、草原の画像を表示する背景予告、予告なし）の3種類の予告TC情報を予め記憶していた場合において、乱数値を用いた抽選によって、人物予告として、人物が右から左に移動する人物予告を選択し、犬予告として、犬が左から右に移動する犬予告を選択し、背景予告として、砂漠の画像を表示する背景予告を選択し、これらの人物予告、犬予告、背景予告に対応する予告TC情報を、この順番でRAM358の予告TCバッファの先頭からコピーした例を考える。この場合、図22に示すように「人物が右から左に移動する人物予告と、犬が左から右に移動する犬予告と、砂漠の画像を表示する背景予告を選択した場合には、犬が左から右に移動する犬予告を実行することをやめる」という禁則条件を予め設定していた場合には、ステップS708において（選択した予告TC情報を予告TCバッファに格納させてから、後述する演出制御処理が予告TCバッファに格納している予告TC情報を抽出するまでの間に）、予告TCバッファに記憶している予告TC情報のうち、犬が左から右に移動する犬予告に対応する予告TC情報を削除するとともに、削除によって空いた記憶領域に、砂漠の画像を表示する背景予告に対応する予告TC情報を移動する。これにより、後述する演出制御処理が、犬が左から右に移動する犬予告を行うことを抑制する。この例で、人物が右から左に移動する人物予告と、犬が左から右に移動する犬予告と、草原の画像を表示する背景予告を選択した場合には、予め定義している禁則条件に一致しないことから、全ての予告は抑制されず、実行されることになる。

【0171】

また、「人物が右から左に移動する人物予告と、犬が左から右に移動する犬予告と、砂漠の画像を表示する背景予告を選択した場合には、人物予告、犬予告の順番で予告演出を行わない」という禁則条件を予め設定していた場合には、ステップS708において、予告TCバッファに記憶している予告TC情報のうち、人物が右から左に移動する人物予告に対応する予告TC情報と、犬が左から右に移動する犬予告に対応する予告TC情報を入れ替える。これにより、後述する演出制御処理が、人物予告、犬予告の順番で予告演出を行うことを抑制する。

【0172】

さらに、「人物が右から左に移動する人物予告と、犬が左から右に移動する犬予告と、砂漠の画像を表示する背景予告を選択した場合には、背景演出を行わず、代わりに人物予

10

20

30

40

50

告を行う」という禁則条件を予め設定していた場合には、ステップS708において、予告TCバッファに記憶している予告TC情報のうち、砂漠の画像を表示する背景予告に対応する予告TC情報を、人物が右から左に移動する人物予告に対応する予告TC情報に置き換える。これにより、後述する演出制御処理が、背景演出を行うことを抑制する。

【0173】

ステップS709では、ステップS706で演出管理領域のTCバッファにセットした全てのTC情報に対応するTCデータに基づいて、演出時間情報を算出する。

【0174】

ステップS710では、上述の演出管理領域のオフセット情報に初期値をセットし、オフセット情報を初期化する。

【0175】

ステップS711では、RAM358に設けた複数種類のレイヤ管理領域（本実施例では、サウンドレイヤ管理領域、サウンド2レイヤ管理領域、枠ランプ管理領域、盤ランプ管理領域、盤ランプ2管理領域の5種類のレイヤ管理領域）のオフセット情報に初期値をセットし、全てのレイヤ管理領域のオフセット情報を初期化する。

【0176】

ステップS712では、ステップS706で演出管理領域のTCバッファにセットしたTC情報の中から、TCバッファの先頭に記憶したTC情報に対応するTCデータを取得する。例えば、図6に示すTCテーブルの例では、TCバッファの先頭に記憶したTC情報のTC番号が31の場合には、TC番号31に対応するTCデータ、すなわち、演出時間情報2800（ms）、ボタンのレイヤ番号-1、サウンドのレイヤ番号-1、サウンド2のレイヤ番号35、枠ランプのレイヤ番号10、盤ランプのレイヤ番号11、盤ランプ2のレイヤ番号-1を取得する。

【0177】

ステップS713では、ステップS710で取得したTCデータから各々のレイヤ管理領域の先頭位置情報を取得し、取得した先頭位置情報を、各々のレイヤ管理領域の先頭位置情報に設定する。

【0178】

< TC情報順序変更処理 >

次に、図23を用いて、上述のTCデータの新規設定処理におけるTC情報順序変更処理（ステップ705）について説明する。なお、同図はTC情報順序変更処理の流れを示すフローチャートである。

【0179】

ステップS801では、中間TCバッファに記憶したTC情報を、TC番号の昇順にソートする。

【0180】

ステップS802では、ステップS801でソートしたTC情報の中に、上述のスベリTC情報があるか無いかを判定する。そして、TC情報の中にスベリTC情報がある場合にはステップS803に進み、スベリTC情報が無い場合には処理を終了する。

【0181】

ステップS803では、ステップS801でソートしたTC情報の中に、図柄停止中予告TC情報があるか無いかを判定する。そして、TC情報の中に図柄停止中予告TC情報がある場合にはステップS804に進み、図柄停止中予告TC情報がない場合には処理を終了する。

【0182】

ステップS804では、ステップS802で中間TCバッファから抽出したスベリTC情報を、RAM358に設けた退避用記憶領域に退避する。

【0183】

ステップS805では、スベリTC情報よりも後ろに記憶している中間TCバッファの全てのTC情報を、TC情報1つ分だけ前方に移動する。例えば、RAM358のアドレ

10

20

30

40

50

ス X にスベリ T C 情報を、アドレス X + 1 に図柄停止中予告 T C 情報を、アドレス X + 2 に T C 情報 1 を、アドレス X + 3 に T C 情報 2 をそれぞれ記憶している場合には、図柄停止中予告 T C 情報をアドレス X に移動し、T C 情報 1 をアドレス X + 1 に移動し、T C 情報 2 をアドレス X + 2 に移動する。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 8 0 6 では、図柄停止中予告 T C 情報よりも後ろに記憶している中間 T C バッファの全ての T C 情報を、T C 情報 2 つ分だけ後方に移動する。先の例では、R A M 3 5 8 のアドレス X に図柄停止中予告 T C 情報を、アドレス X + 1 に T C 情報 1 を、アドレス X + 2 に T C 情報 2 をそれぞれ記憶しているため、T C 情報 1 をアドレス X + 3 に移動し、T C 情報 2 をアドレス X + 4 に移動する。

10

【 0 1 8 5 】

ステップ S 8 0 7 では、中間 T C バッファの図柄停止中予告 T C 情報の格納位置に、その図柄停止中予告 T C 情報に対応する図柄停止中予告 (前) T C 情報をセットする。先の例では、R A M 3 5 8 のアドレス X に図柄停止中予告 T C 情報を記憶しているため、この図柄停止中予告 T C 情報に対応する図柄停止中予告 (前) T C 情報を、アドレス X にセットする。

【 0 1 8 6 】

ステップ S 8 0 8 では、ステップ S 8 0 7 でセットした図柄停止中予告 (前) T C 情報の格納位置 + 1 の格納位置に、ステップ S 8 0 4 で退避用記憶領域に退避しておいたスベリ T C 情報をセットする。先の例では、R A M 3 5 8 のアドレス X に図柄停止中 (前) 予告 T C 情報を記憶しているため、アドレス X + 1 にスベリ T C 情報をセットする。

20

【 0 1 8 7 】

ステップ 8 0 9 では、ステップ S 8 0 7 でセットした図柄停止中予告 (前) T C 情報の格納位置 + 2 の格納位置に、図柄停止中予告 (前) T C 情報に対応する図柄停止中予告 (後) T C 情報をセットする。先の例では、R A M 3 5 8 のアドレス X に図柄停止中 (前) 予告 T C 情報を記憶しているため、アドレス X + 2 に図柄停止中予告 (前) T C 情報に対応する図柄停止中予告 (後) T C 情報をセットする。したがって、先の例では、最終的に R A M 3 5 8 のアドレス X に図柄停止中 (前) 予告 T C 情報を、アドレス X + 1 にスベリ T C 情報を、アドレス X + 2 に図柄停止中 (後) 予告 T C 情報を、アドレス X + 3 に T C 情報 1 を、アドレス X + 4 に T C 情報 2 をそれぞれ記憶することになる。

30

【 0 1 8 8 】

< 演出制御処理 >

次に、図 2 4 を用いて、上述の演出制御部リセット割り込み処理における演出制御処理 (ステップ S 3 0 6) について説明する。なお、同図は演出制御処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 8 9 】

ステップ S 9 0 1 では、モード切替処理を行う。詳細は後述するが、このモード切替処理では、演出状態に応じて複数種類の演出モードから 1 つの演出モードを選択し、演出モードの切替を行う。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 9 0 2 では、レイヤ制御処理を行う。詳細は後述するが、このレイヤ制御処理では、上述の各レイヤ管理領域に記憶した情報に基づいて演出の制御を行う。

40

【 0 1 9 1 】

ステップ S 9 0 3 では、デバイス制御処理を行う。詳細は後述するが、このデバイス制御処理では、効果音、枠ランプ、盤ランプに関する制御を行う。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 9 0 4 では、T C データ制御処理を行う。詳細は後述するが、この T C データ制御処理では、T C バッファに記憶した T C データの制御を行う。

【 0 1 9 3 】

< モード切替処理 >

50

次に、図 25 を用いて、上述の演出制御処理におけるモード切替処理（ステップ S 9 0 1）について説明する。なお、同図はモード切替処理の流れを示すフローチャートである。

【0194】

ステップ S 1 0 0 1 では、大当たりラウンド中であるか否かを判定し、大当たりラウンド中の場合には処理を終了し、大当たりラウンド中でない場合にはステップ S 1 0 0 2 に進む。

【0195】

ステップ S 1 0 0 2 では、大当たりラウンド開始前であるか否かを判定し、大当たりラウンド開始前の場合には処理を終了し、大当たりラウンド開始前でない場合にはステップ S 1 0 0 3 に進む。

【0196】

ステップ S 1 0 0 3 では、特図の変動中であるか否かを判定し、特図の変動中の場合には処理を終了し、特図の変動中でない場合にはステップ S 1 0 0 4 に進む。

【0197】

ステップ S 1 0 0 4 では、TCバッファに初期値をセットしてTCバッファを初期化する。

【0198】

ステップ S 1 0 0 5 では、演出状態に基づいて、TCバッファに新たな演出状態を示すTC情報をセットする。例えば、特図変動遊技の終了時には特図停止用のTC情報をTCバッファにセットすることで、特図の停止表示を開始する。また、この特図の停止表示の開始から所定時間経過後（例えば30秒後）に開始するデモ演出の開始時にはデモ演出用のTC情報をTCバッファにセットする。このデモ演出の開始から所定時間経過後（例えば30秒後）に再度特図停止用のTC情報をTCバッファにセットして特図の停止表示を開始する。このように特図停止用およびデモ演出用のTC情報を所定時間（例えば30秒）間隔で交互にセットすることで、特図の停止表示およびデモ演出を交互におこなうようにしている。

【0199】

ステップ S 1 0 0 6 では、上述の演出開始処理を行った後、処理を終了する。

【0200】

<レイヤ制御処理>

次に、図 26 を用いて、上述の演出制御処理におけるレイヤ制御処理（ステップ S 9 0 2）について説明する。なお、同図はレイヤ制御処理の流れを示すフローチャートである。

【0201】

ステップ S 1 1 0 1 では、対象レイヤ管理領域として、サウンドレイヤ管理領域をセットする。

【0202】

ステップ S 1 1 0 2 では、レイヤ存在情報設定処理を行う。詳細は後述するが、このレイヤ存在情報設定処理では、対象レイヤ管理領域に未処理レイヤが存在するか否かの情報を設定する。

【0203】

ステップ S 1 1 0 3 では、ステップ S 1 1 0 2 のレイヤ存在情報設定処理で設定したレイヤ存在情報（詳細は後述）を参照し、未処理レイヤが存在するか否かを判定する。そして、未処理レイヤが存在する場合（レイヤ存在情報に未処理レイヤ有りを示す情報を記憶している場合）にはステップ S 1 1 0 4 に進み、未処理レイヤが存在しない場合（レイヤ存在情報に未処理レイヤ無しを示す情報を記憶している場合）にはステップ S 1 1 2 1 に進む。

【0204】

ステップ S 1 1 0 4 では、対象レイヤ管理領域の先頭位置情報とオフセット情報に基づ

10

20

30

40

50

いて、対象レイヤデータを取得する。例えば、図6に示すTCテーブルの例で、TC番号31に対応するTCデータ、すなわち、演出時間情報2800(ms)、ボタンのレイヤ番号-1、サウンドのレイヤ番号-1、サウンド2のレイヤ番号35、枠ランプのレイヤ番号10、盤ランプのレイヤ番号11、盤ランプ2のレイヤ番号-1を取得しており、サウンド2レイヤ管理領域に記憶した先頭位置情報がレイヤテーブル(サウンド)の先頭アドレスで、オフセット情報が0であった場合には、図7(b)に示すレイヤテーブル(サウンド)の2行目のレイヤ番号35に対応するレイヤデータ、すなわち、切替時間情報0(ms)、デバイス番号26、液晶情報-1、処理区分情報0を取得する。この例で、さらに後述するS1108の処理でオフセット情報が更新された場合であれば、オフセット情報が1となり、サウンド2レイヤ管理領域に記憶した先頭位置情報はレイヤテーブル(サウンド)の先頭アドレスのままであることから、図7(b)に示すレイヤテーブル(サウンド)の3行目のレイヤ番号35に対応するレイヤデータ、すなわち、切替時間情報3800(ms)、デバイス番号27、液晶情報11、処理区分情報0を取得することとなる。

10

20

30

40

50

【0205】

ステップS1105では、ステップS1104で取得した対象レイヤデータから液晶情報を取得し、ステップS1106では、取得した液晶情報が有効な情報か否か(本実施例では液晶情報が数値の-1以外であるか否か)を判定する。そして、取得した液晶情報が有効な情報である場合(本実施例では液晶情報が数値の-1以外である場合)にはステップS1107に進み、取得した液晶情報が無効な情報である場合(本実施例では液晶情報が数値の-1である場合)にはステップS1109に進む。例えば、図7(c)に示すレイヤテーブル(枠ランプ)の例では、1行目のレイヤ番号0に対応するレイヤデータの液晶情報は数値の-1であるから無効と判定し、5行目~10行目のレイヤ番号5に対応するレイヤデータの液晶情報は数値の11~13であるから有効と判定する。なお、本実施例では、レイヤ番号5に対応する液晶情報は11~13の3種類があるが、この3種類の液晶情報の中から変動開始時に選択した液晶情報を取得する。

【0206】

ステップS1107では、ステップS1105で取得した液晶情報に対応するTC情報が、演出管理領域の予告TCバッファに存在するか否かを判定し、演出管理領域の予告TCバッファに存在する場合にはステップS1109に進み、演出管理領域の予告TCバッファに存在しない場合にはステップS1108に進む。例えば、図7(c)に示すレイヤテーブル(枠ランプ)の例では、5行目のレイヤ番号5に対応するレイヤデータの液晶情報は数値の11であり、この液晶番号11に対応するTC情報はキャラ予告TC情報であるから(図6参照)、キャラ予告TC情報が、演出管理領域の予告TCバッファに存在するか否かを判定する。

【0207】

ステップS1108では、対象レイヤ管理領域のオフセット情報を更新した後、次の対象レイヤデータを取得すべくステップS1104に進む。

【0208】

ステップS1109では、処理済TC時間情報に、演出管理領域の処理済TC時間情報をセットする。

【0209】

ステップS1110では、レイヤ切替時間情報に、ステップS1104で取得した対象レイヤデータの切替時間情報をセットする。

【0210】

ステップS1111では、切替時間情報に、ステップS1109でセットした処理済TC時間情報と、ステップS1110でセットしたレイヤ切替時間情報を加算した値をセットする。

【0211】

ステップS1112では、上述の演出制御用タイマの値が、ステップS1111でセッ

トした切替時間情報の値以上であるか否かを判定する。そして、演出制御用タイマの値が切替時間情報の値以上である場合にはステップ S 1 1 1 3 に進み、そうでない場合にはステップ S 1 1 2 1 に進む。

【 0 2 1 2 】

ステップ 1 1 1 3 では、ステップ S 1 1 0 4 で取得した対象レイヤデータが、ボタン関係のレイヤデータ（本実施例では、ボタン管理領域によって管理されるレイヤテーブル（ボタン）のレイヤデータ）であるか否かを判定し、対象レイヤデータがボタン関係のレイヤデータである場合にはステップ S 1 1 1 4 に進み、対象レイヤデータがボタン関係のレイヤデータでない場合（本実施例では、サウンドレイヤ管理領域、サウンドレイヤ 2 管理領域、枠ランプレイヤ管理領域、盤ランプレイヤ管理領域、または盤ランプレイヤ 2 管理領域によって管理されるレイヤテーブル（サウンド）、レイヤテーブル（枠ランプ）またはレイヤテーブル（盤レイヤ）のレイヤデータのいずれか）である場合にはステップ S 1 1 1 5 に進む。

10

【 0 2 1 3 】

ステップ S 1 1 1 4 では、ステップ S 1 1 0 4 で取得した対象レイヤデータからデバイス番号を取得し、RAM 3 5 8 に設けたボタン情報記憶領域に記憶する。例えば、図 7 (a) に示すレイヤテーブル（ボタン）の 3 行目のレイヤ番号 2 に対応するレイヤデータ（切替時間情報 2 8 0 0 (m s)、デバイス番号 1、液晶情報 1 0 2、処理区分情報 0）を取得した場合には、ボタン情報記憶領域にデバイス番号である 1 を記憶する。なお、レイヤテーブル（ボタン）のデバイス番号 1 は後述する単入力演出切替を、デバイス番号 2 は後述する複入力を、デバイス番号 3 は後述する複入力演出切替を、それぞれ示している。

20

【 0 2 1 4 】

ステップ 1 1 1 5 では、ステップ S 1 1 0 4 で取得した対象レイヤデータが、音関係のレイヤデータ（本実施例では、サウンドレイヤ管理領域またはサウンド 2 レイヤ管理領域によって管理されるレイヤテーブル（サウンド）のレイヤデータ）であるか否かを判定し、対象レイヤデータが音関係のレイヤデータである場合にはステップ S 1 1 1 6 に進み、対象レイヤデータが音関係のレイヤデータでない場合（本実施例では、枠ランプレイヤ管理領域、盤ランプレイヤ管理領域、または盤ランプレイヤ 2 管理領域によって管理されるレイヤテーブル（枠ランプ）またはレイヤテーブル（盤レイヤ）のレイヤデータ）である場合にはステップ S 1 1 1 8 に進む。

30

【 0 2 1 5 】

ステップ S 1 1 1 6 では、起動時間情報に、ステップ S 1 1 0 9 でセットした処理済 T C 時間情報と、ステップ S 1 1 1 0 でセットしたレイヤ切替時間情報を加算した値をセットし、ステップ S 1 1 1 7 では、サウンドデータ設定処理（詳細は後述）を行う。

【 0 2 1 6 】

ステップ S 1 1 1 8 では、起動時間情報に、ステップ S 1 1 1 0 でセットしたレイヤ切替時間情報を設定し、ステップ S 1 1 1 9 では、ランプデータ設定処理（詳細は後述）を行う。

【 0 2 1 7 】

ステップ S 1 1 2 0 では、対象レイヤ管理領域のオフセット情報を更新した後、ステップ S 1 1 2 1 に進む。

40

【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 1 2 1 では、対象レイヤ管理領域として、次のレイヤ管理領域をセットする。なお、本実施例では、対象レイヤ管理領域を、ボタンレイヤ管理領域 サウンドレイヤ管理領域 サウンド 2 レイヤ管理領域 枠ランプレイヤ管理領域 盤ランプレイヤ管理領域 盤ランプ 2 レイヤ管理領域の順番でセットする。

【 0 2 1 9 】

ステップ S 1 1 2 2 では、全てのレイヤ管理領域について処理を終了したか否かを判定し、全てのレイヤ管理領域について処理を終了していない場合には、次のレイヤ管理領域について処理を行うべくステップ S 1 1 0 2 に戻り、全てのレイヤ管理領域について処理

50

を終了した場合には、レイヤ制御処理を終了する。

【0220】

<レイヤ存在情報設定処理>

次に、図27を用いて、上述のレイヤ制御処理におけるレイヤ存在情報設定処理（ステップS1102）について説明する。なお、同図はレイヤ存在情報設定処理の流れを示すフローチャートである。

【0221】

ステップS1201では、レイヤ存在情報として、未処理レイヤ無しを初期値として設定する。

【0222】

ステップS1202では、対象レイヤ管理領域に先頭位置情報がセットされているか否かを判定する。そして、対象レイヤ管理領域に先頭位置情報がセットされている場合にはステップS1203に進み、対象レイヤ管理領域に先頭位置情報がセットされていない場合には処理を終了する。

【0223】

ステップS1203では、対象レイヤ管理領域の先頭位置情報とオフセット情報に基づいて、対象レイヤデータを取得する。例えば、図6に示すTCテーブルの例で、TC番号31に対応するTCデータを取得し、サウンド2レイヤ管理領域に記憶した先頭位置情報がレイヤテーブル（サウンド）の先頭アドレスで、オフセット情報が0であった場合には、図7（b）に示すレイヤテーブル（サウンド）の2行目のレイヤ番号35に対応するレイヤデータ、すなわち、切替時間情報0（ms）、デバイス番号26、液晶情報-1、処理区分情報0を取得する。

【0224】

ステップS1204では、ステップS1203で取得した対象レイヤデータからデバイス番号を取得する。例えば、先のレイヤテーブル（サウンド）の例では、デバイス情報として26を取得する。

【0225】

ステップS1205では、ステップS1204で取得したデバイス番号に終了を示す情報（本実施例では数値の-1）を設定しているか否かを判定し、デバイス番号に終了を示す情報を設定している場合には処理を終了し、デバイス番号に終了を示す情報を設定していない場合にはステップS1206に進む。例えば、先の示すレイヤテーブル（サウンド）の例では、2行目のレイヤ番号35に対応するレイヤデータのデバイス情報は数値の26であるから、デバイス番号に終了を示す情報を設定していないと判定し、6行目のレイヤ番号-1に対応するレイヤデータのデバイス番号は数値の-1であるから、デバイス番号に終了を示す情報を設定していると判定する。

【0226】

ステップS1206では、レイヤ存在情報として、未処理レイヤ有りを設定する。

【0227】

ステップS1207では、ステップS1204で取得したデバイス番号が無効な情報（本実施例ではデバイス情報が0～99以外の数値）であるか否かを判定し、デバイス番号が有効な情報の場合には処理を終了し、デバイス番号が無効な情報の場合にはステップS1208に進む。

【0228】

ステップS1208では、対象レイヤ管理領域のオフセット情報を更新し、ステップS1209では、レイヤ存在情報として、未処理レイヤ無しを設定した後、次の対象レイヤデータを取得すべくステップS1203に戻る。

【0229】

<サウンドデータ設定処理>

次に、図28を用いて、上述のレイヤ制御処理におけるサウンドデータ設定処理（ステップS1117）について説明する。なお、同図はサウンドデータ設定処理の流れを示す

10

20

30

40

50

フローチャートである。

【0230】

ステップS1301では、対象レイヤデータの切替時間情報に終了を示す情報（本実施例では数値の-1）を設定しているか否かを判定し、切替時間情報に終了を示す情報を設定している場合には処理を終了し、切替時間情報に終了を示す情報を設定していない場合にはステップS1302に進む。例えば、先のレイヤテーブル（サウンド）の例では、2行目のレイヤ番号35に対応するレイヤデータの切替時間情報は数値の0であるから、切替時間情報に終了を示す情報を設定していないと判定し、6行目のレイヤ番号-1に対応するレイヤデータの切替時間情報は数値の-1であるから、切替時間情報に終了を示す情報を設定していると判定する。

10

【0231】

ステップS1302では、対象サウンド管理領域として、対象レイヤ管理領域に対応するサウンド管理領域をセットする。

【0232】

ステップS1303では、対象サウンド管理領域のオフセット情報に初期値を設定し、オフセット情報を初期化する。

【0233】

ステップS1304では、対象サウンド管理領域の起動時間情報に、上述のステップS1116でセットした起動時間情報をセットする。

【0234】

ステップS1305では、対象サウンド管理領域の先頭位置情報に、サウンドテーブルと対象レイヤのデバイス番号に対応するサウンドリストアドレスをセットして処理を終了する。例えば、図8(b)のサウンドテーブルを適用し、且つ、対象レイヤのデバイス番号が1の場合には、対象サウンド管理領域の先頭位置情報に、図9(b)に示されるサウンドリスト01が記憶された記憶領域の先頭アドレスをセットする。

20

【0235】

<ランプデータ設定処理>

次に、図29を用いて、上述のレイヤ制御処理におけるランプデータ設定処理（ステップS1117）について説明する。なお、同図はランプデータ設定処理の流れを示すフローチャートである。

30

【0236】

ステップS1401では、対象レイヤデータの切替時間情報に終了を示す情報（本実施例では数値の-1）を設定しているか否かを判定し、切替時間情報に終了を示す情報を設定している場合には処理を終了し、切替時間情報に終了を示す情報を設定していない場合にはステップS1402に進む。例えば、図7(c)に示すレイヤテーブル（枠ランプ）の例では、1行目のレイヤ番号0に対応するレイヤデータの切替時間情報は数値の300であるから、切替時間情報に終了を示す情報を設定していないと判定し、3行目のレイヤ番号-1に対応するレイヤデータの切替時間情報は数値の-1であるから、切替時間情報に終了を示す情報を設定していると判定する。

【0237】

ステップS1402では、対象レイヤデータのデバイス番号が無効な情報（本実施例ではデバイス番号が0~99以外の数値）であるか否かを判定し、デバイス番号が無効な情報の場合には処理を終了し、デバイス番号が有効な情報の場合にはステップS1403に進む。

40

【0238】

ステップS1403では、対象ランプ管理領域として、対象レイヤ管理領域に対応するランプ管理領域をセットする。

【0239】

ステップS1404では、対象ランプ管理領域の起動時間情報を初期化し、ステップS1405では、対象ランプ領域のステータス情報を初期化する。また、ステップS140

50

6では、対象ランプ管理領域の全てのポートについての点灯有無情報、デューティ情報を初期化し、ステップS 1 4 0 7では、対象ランプ管理領域の全てのポートについてのデューティ設定時間情報を初期化する。また、ステップS 1 4 0 8では、対象ランプ管理領域の全てのポートについての点灯およびデューティオフセット情報を初期化し、ステップS 1 4 0 9では、対象ランプ管理領域の全てのポートについての点灯およびデューティ先頭位置情報を初期化する。

【0 2 4 0】

ステップS 1 4 1 0では、演出管理領域のランプ開始時間領域に、演出管理領域の処理済TC時間情報をセットし、ステップS 1 4 1 1では、対象ランプ管理領域の起動時間情報に、上述のステップS 1 1 1 8でセットした起動時間情報をセットする。

10

【0 2 4 1】

ステップS 1 4 1 2では、対象レイヤデータの処理区分情報が通常情報（本実施例では数値の0）か否かを判定し、処理区分情報が通常情報である場合にはステップS 1 4 1 3に進み、処理区分情報が通常情報以外である場合にはステップS 1 4 1 5に進む。例えば、先のレイヤテーブル（枠ランプ）の例では、1行目のレイヤ番号0に対応するレイヤデータの処理区分情報は数値の0であるから、処理区分情報が通常情報であると判定し、3行目のレイヤ番号-1に対応するレイヤデータの処理区分情報は数値の-1であるから、処理区分情報が通常情報でないと判定する。

【0 2 4 2】

ステップS 1 4 1 3では、対象ランプ管理領域のステータス情報をオンに設定し、ステップS 1 4 1 4では、対象の次のランプ管理領域のステータス情報をオフに設定する。

20

【0 2 4 3】

ステップS 1 4 1 5では、対象ランプ管理領域のステータス情報をオンに設定し、ステップS 1 4 1 6では、対象の前のランプ管理領域のステータス情報をオフに設定する。

【0 2 4 4】

ステップS 1 4 1 7では、対象ランプ管理領域の全てのポートについての点灯およびデューティ先頭位置情報に、ランプテーブルと対象レイヤデータのデバイス番号に対応するランプリストアドレスをセットする。例えば、図10(c)のランプテーブルを適用し、且つ、対象レイヤのデバイス番号が1の場合には、対象ランプ管理領域の全てのポートについての点灯およびデューティ先頭位置情報に、図11(b)に示されるランプリスト01を記憶した記憶領域の先頭アドレスをセットする。

30

【0 2 4 5】

< デバイス制御処理 >

次に、図30を用いて、上述のレイヤ制御処理におけるデバイス制御処理（ステップS 9 0 3）について説明する。なお、同図はデバイス制御処理の流れを示すフローチャートである。

【0 2 4 6】

ステップS 1 6 0 1では、対象管理領域の初期値としてサウンド管理領域をセットする。

【0 2 4 7】

ステップS 1 6 0 2では、対象管理領域が音関係か否か（本実施例では、対象管理領域が、サウンド管理領域またはサウンド2管理領域であるか否か）を判定し、対象管理領域が音関係である場合にはステップS 1 6 0 3に進み、対象管理領域が音関係でない場合（本実施例では、対象管理領域が、枠ランプ管理領域、盤ランプ管理領域、または盤ランプ2管理領域の場合）にはステップS 1 6 0 4に進む。

40

【0 2 4 8】

ステップS 1 6 0 3では、サウンド設定処理（詳細は後述）を行い、ステップS 1 6 0 4では、ランプ設定処理（詳細は後述）を行う。

【0 2 4 9】

ステップS 1 6 0 5では、対象管理領域として次の管理領域をセットした後、ステップ

50

S 1 6 0 6 に進む。なお、本実施例では、対象管理領域を、サウンド管理領域 サウンド 2 管理領域 枠ランプ管理領域 盤ランプ管理領域 盤ランプ 2 管理領域の順番でセットし、ボタン管理領域は対象外である。

【 0 2 5 0 】

ステップ S 1 6 0 6 では、ボタン管理領域を除く全ての管理領域について処理を終了したか否かを判定し、ボタン管理領域を除く全ての管理領域について処理を終了した場合にはデバイス制御処理を終了し、ボタン管理領域を除く全ての管理領域について処理を終了していない場合には、次の管理領域の処理を行うべくステップ S 1 6 0 2 に戻る。

【 0 2 5 1 】

< サウンド設定処理 >

次に、図 3 1 を用いて、上述のデバイス制御処理におけるサウンド設定処理（ステップ S 1 6 0 3 ）について説明する。なお、同図はサウンド設定処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 5 2 】

ステップ S 1 7 0 1 では、対象サウンド管理領域の先頭位置情報に記憶したアドレスが、有効なアドレスか否かを判定し、先頭位置情報に記憶したアドレスが有効なアドレスである場合にはステップ S 1 7 0 2 に進み、先頭位置情報に記憶したアドレスが無効なアドレスである場合にはステップ S 1 7 1 7 に進む。

【 0 2 5 3 】

ステップ S 1 7 0 2 では、対象サウンド管理領域の先頭位置情報およびオフセット情報に基づいて、対象サウンドデータを取得する。例えば、対象サウンド管理領域の先頭位置情報に図 9 (a) に示すサウンドリスト 0 0 の先頭アドレスを記憶し、対象サウンド管理領域のオフセット情報に 0 を記憶していた場合には、サウンドリスト 0 0 の先頭アドレスにオフセット情報の 0 を加算したアドレスに記憶した対象サウンドデータ（この例では、開始時間情報 0、チャンネル情報 2、フレーズ情報 2 7 4、ボリューム情報 1 0 0、パン情報 6 4）を取得する。

【 0 2 5 4 】

ステップ S 1 7 0 3 では、開始時間として、ステップ S 1 7 0 2 で取得した対象サウンドデータの開始時間情報（先の例では 0）をセットし、ステップ S 1 7 0 4 では、ステップ S 1 7 0 3 でセットした開始時間に、対象サウンド管理領域の起動時間情報を加算する。

【 0 2 5 5 】

ステップ S 1 7 0 5 では、ステップ S 1 7 0 4 でセットした開始時間が、演出制御用タイマの値以上であるか否かを判定し、開始時間が演出制御用タイマの値以上である場合にはステップ S 1 7 0 6 に進み、そうでない場合にはステップ S 1 7 1 7 に進む。

【 0 2 5 6 】

ステップ S 1 7 0 6 では、ステップ S 1 7 0 2 で取得した対象サウンドデータからチャンネル情報（先の例では 2）、ボリューム情報（先の例では 1 0 0）、パン情報（先の例では 6 4）、フレーズ情報（先の例では 2 7 4）を取得し、ステップ S 1 7 0 7 では、トラック情報テーブルとチャンネル情報に基づいて、トラック情報を取得する。例えば、図 8 (a) に示すトラック情報テーブルを適用した場合には、先の例ではチャンネル情報が 2 であるから、トラック情報として 0 を取得する。

【 0 2 5 7 】

ステップ S 1 7 0 8 では、ステップ S 1 7 0 6 で取得したフレーズ情報が有効な情報であるか否かを判定し、フレーズ情報が有効な情報である場合にはステップ S 1 7 0 9 に進み、フレーズ情報が無効な情報である場合には、フレーズ情報をサウンド出力バッファにセットすることなくステップ S 1 7 1 3 に進む。

【 0 2 5 8 】

ステップ S 1 7 0 9 では、フレーズ情報が停止を示す情報（本実施例では数値の - 1）であるか否かを判定し、フレーズ情報が停止を示す情報である場合にはステップ S 1 7 1

10

20

30

40

50

2に進み、フレーズ情報が停止を示す情報でない場合にはステップS 1710に進む。例えば、図9(a)に示すサウンドリスト00の例では、1行目のフレーズ情報は数値の274であるから、フレーズ情報が停止を示す情報でないと判定し、3行目のフレーズ情報は数値の-1であるから、フレーズ情報が停止を示す情報であると判定する。

【0259】

ステップS 1710では、ステップS 1706で取得したフレーズ情報を、サウンド出力バッファにセットし、ステップS 1711では、再生開始情報と、ステップS 1707で取得したトラック情報をサウンド出力バッファにセットする。なお、サウンド出力バッファにセットした各種の情報は、上述のデータ出力処理で音源IC 368に出力し、音源IC 368はスピーカ366を介して各種の情報に対応する音声を出力する。

10

【0260】

ステップS 1712では、再生停止情報と、ステップS 1707で取得したトラック情報をサウンド出力バッファにセットする。

【0261】

ステップS 1713では、ステップS 1706で取得したボリューム情報が有効な情報であるか否かを判定し、ボリューム情報が有効な情報である場合にはステップS 1714に進み、ボリューム情報が無効な情報である場合には、ボリューム情報をサウンド出力バッファにセットすることなくステップS 1715に進む。

【0262】

ステップS 1714では、ステップS 1706で取得したボリューム情報、フェード情報、および、ステップS 1707で取得したトラック情報をサウンド出力バッファにセットする。

20

【0263】

ステップS 1715では、ステップS 1706で取得したパン情報が有効な情報であるか否かを判定し、パン情報が有効な情報である場合にはステップS 1716に進み、パン情報が無効な情報である場合には、パン情報をサウンド出力バッファにセットすることなくステップS 1717に進む。

【0264】

ステップS 1716では、ステップS 1706で取得したパン情報、フェード情報、および、ステップS 1707で取得したトラック情報をサウンド出力バッファにセットする。

30

【0265】

ステップS 1717では、対象サウンド管理領域のオフセット情報を更新した後、処理を終了する。

【0266】

<ランプ設定処理>

次に、図32～図35を用いて、上述のデバイス制御処理におけるランプ設定処理(ステップS 1604)について説明する。なお、同図はランプ設定処理の流れを示すフローチャートである。

【0267】

ステップS 1801では、対象ポート情報として数値の0を設定する。

40

【0268】

ステップS 1802では、上述のポート定義テーブルを参照し、対象ポート情報に基づいてセグメント番号とポート番号を取得する。例えば、図10(a)に示すポート定義テーブル(枠)の例では、対象ポート情報が0の場合には、セグメント番号として0を、ポート番号として0をそれぞれ取得する。

【0269】

ステップS 1803では、ステップS 1802で取得したセグメント番号が無効な情報であるか否かを判定し、セグメント情報が無効な情報である場合にはステップS 1854に進み、セグメント情報が有効な情報である場合にはステップS 1804に進む。

50

【0270】

ステップS1804では、対象ランプ管理領域の点灯先頭位置情報に記憶したアドレスが、有効なアドレスか否かを判定し、点灯先頭位置情報に記憶したアドレスが無効なアドレスである場合にはステップS1833に進み、点灯先頭位置情報に記憶したアドレスが有効なアドレスである場合にはステップS1805に進む。

【0271】

ステップS1805では、対象ランプ管理領域の対象ポートについての点灯有無情報がオフか否かを判定し、対象ポートについての点灯有無情報がオフ（本実施例では数値の0）の場合にはステップS1806に進み、対象ポートについての点灯有無情報がオン（本実施例では数値の1）の場合にはステップS1811に進む。例えば、図11（b）のランプリスト01の例では、1行目のポート情報0の点灯情報は数値の0であるから、ポート情報0についての点灯有無情報がオフであると判定し、3行目のポート情報1の点灯情報は数値の1であるから、ポート情報1についての点灯有無情報がオンであると判定する。

10

【0272】

ステップS1806では、対象ランプ管理領域のステータス情報がオンか否かを判定し、ステータス情報がオンの場合にはステップS1807に進み、ステータス情報がオフの場合にはステップS1816に進む。

【0273】

ステップS1807では、RAM358に設けたLED出力リストを参照し、点灯指示情報を点灯情報（オン）から消灯情報（オフ）に更新するセグメント番号を確認する。そして、点灯指示情報を更新するセグメント番号のうち、LED出力リストの先頭アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスがRAM358に設けた変更開始アドレス記憶領域に記憶した変更開始アドレスよりもLED出力リストの先頭アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更開始アドレスに記憶する。

20

【0274】

図38（a）はLED出力リストの一例を示した図である。この例では、LED0～LED15の輝度情報（デューティ情報）各1バイトと、点灯指示情報2ビットを、図に示す順序でRAM358に記憶しており、LED0の輝度情報をRAM358のX番地に記憶している場合、LED1の輝度情報はX+1番地に記憶し、LED15の輝度情報はX+15番地に記憶し、LED0～LED3の点灯指示情報はX+16番地に記憶し、LED12～LED15の点灯指示情報はX+19番地に記憶することとなる。例えば、上述の変更開始アドレス記憶領域に初期値としてLED出力リストの先頭アドレス（この例ではX番地）を記憶している場合において、ポート番号0（LED0）～ポート番号15（LED15）の輝度情報のうち、ポート番号2の輝度情報のみを更新した場合には、変更開始アドレス記憶領域に、セグメント番号2の輝度情報を記憶しているアドレス（この例ではX+2番地）を記憶する。点灯情報の更新について補足すると、例えばLED0～LED3のそれぞれに関する点灯情報を更新する場合は、LED0に関する点灯情報はX+16番地のビット0～1で示される2ビットの値を0（オフ）または1（オン）に、LED1に関する点灯情報はX+16番地のビット2～3で示される2ビットの値を0（オフ）または1（オン）に、LED2に関する点灯情報はX+16番地のビット4～5で示される2ビットの値を0（オフ）または1（オン）に、LED3に関する点灯情報はX+16番地のビット6～7で示される2ビットの値を0（オフ）または1（オン）に設定することでおこなうことができる。

30

40

【0275】

ステップS1809では、点灯指示情報を点灯情報（オン）から消灯情報（オフ）に更新するセグメント番号のうち、LED出力リストの終了アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスがRAM358に設けた変更終了アドレス記憶領域に記憶した変更終了アドレスよりもLE

50

D出力リストの終了アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更終了アドレスに記憶する。例えば、上述の変更終了アドレス記憶領域に初期値としてLED出力リストの終了アドレス（先の例ではX+19番地）を記憶している場合において、セグメント番号0（LED0）～セグメント番号15（LED15）の点灯指示情報のうち、セグメント番号0の点灯指示情報のみを更新した場合には、変更開始アドレス記憶領域に、セグメント番号0の点灯指示情報を記憶しているアドレス（この例ではX+16番地）を記憶する。

【0276】

ステップS1811では、対象ランプ管理領域のステータス情報はオンか否かを判定し、ステータス情報がオンの場合にはステップS1810に進み、ステータス情報がオフの場合にはステップS1816に進む。

10

【0277】

ステップS1812では、上述のLED出力リストを参照し、点灯指示情報を消灯情報（オフ）から点灯情報（オン）に更新するセグメント番号を確認する。そして、点灯指示情報を更新するセグメント番号のうち、LED出力リストの先頭アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更開始アドレスよりもLED出力リストの先頭アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更開始アドレスに記憶する。

【0278】

ステップS1814では、点灯指示情報を消灯情報（オフ）から点灯情報（オン）に更新するセグメント番号のうち、LED出力リストの終了アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更終了アドレスよりもLED出力リストの終了アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更終了アドレスに記憶する。

20

【0279】

ステップS1816では、対象ランプ管理領域の点灯先頭位置情報および点灯オフセット情報と対象ポート情報に基づいて、点灯データを取得する。例えば、対象ランプ管理領域の点灯先頭位置情報に図11(b)に示すランプリスト01の先頭アドレスを記憶し、対象ランプ管理領域の点灯オフセット情報に0を記憶し、対象ポート情報に0を記憶していた場合には、ランプリスト01の先頭アドレスに点灯オフセット情報0を加算したアドレスに記憶した点灯データ（この例では、開始時間0、点灯情報0（消灯））を取得する。

30

【0280】

ステップS1817では、開始時間情報に、ステップS1816で取得した点灯データの開始時間情報（先の例では0）をセットする。

【0281】

ステップS1818では、ステップ1817でセットした開始時間情報の値が、演出制御用タイマの値以上であるか否かを判定し、演出制御タイマの値以上である場合にはステップS1819に進み、そうでない場合にはステップS1833に進む。

【0282】

ステップS1819では、ステップS1816で取得した点灯データの点灯情報は点灯を示しているか否かを判定し、点灯を示している場合（点灯情報が数値の0である場合）にはステップS1820に進み、点灯を示していない場合（点灯情報が数値の0以外の場合）にはステップS1826に進む。

40

【0283】

ステップS1820では、対象ランプ管理領域の対象ポートについての点灯有無情報をオンに設定する。

【0284】

ステップS1821では、対象ランプ管理領域のステータス情報がオンであるか否かを判定し、ステータス情報がオンの場合にはステップS1822に進み、ステータス情報が

50

オフの場合にはステップ S 1 8 3 2 に進む。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 1 8 2 2 では、上述の L E D 出力リストを参照し、点灯指示情報を点灯情報（オン）から消灯情報（オフ）に更新するセグメント番号を確認する。そして、点灯指示情報を更新するセグメント番号のうち、L E D 出力リストの先頭アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更開始アドレスよりも L E D 出力リストの先頭アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更開始アドレスに記憶する。

【 0 2 8 6 】

ステップ S 1 8 2 4 では、点灯指示情報を点灯情報（オン）から消灯情報（オフ）に更新するセグメント番号のうち、L E D 出力リストの終了アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更終了アドレスよりも L E D 出力リストの終了アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更終了アドレスに記憶する

ステップ S 1 8 2 6 では、対象ランプ管理領域の対象ポートについての点灯有無情報をオフに設定する。

【 0 2 8 7 】

ステップ S 1 8 2 7 では、対象ランプ管理領域のステータス情報がオンであるか否かを判定し、ステータス情報がオンの場合にはステップ S 1 8 2 8 に進み、ステータス情報がオフの場合にはステップ S 1 8 3 2 に進む。

【 0 2 8 8 】

ステップ S 1 8 2 8 では、上述の L E D 出力リストを参照し、点灯指示情報を消灯情報（オフ）から点灯情報（オン）に更新するセグメント番号を確認する。そして、点灯指示情報を更新するセグメント番号のうち、L E D 出力リストの先頭アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更開始アドレスよりも L E D 出力リストの先頭アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更開始アドレスに記憶する。

【 0 2 8 9 】

ステップ S 1 8 3 0 では、点灯指示情報を消灯情報（オフ）から点灯情報（オン）に更新するセグメント番号のうち、L E D 出力リストの終了アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更終了アドレスよりも L E D 出力リストの終了アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更終了アドレスに記憶する。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 1 8 3 2 では、対象ランプ管理領域の対象ポート情報に関する点灯オフセット情報を更新する。

【 0 2 9 1 】

ステップ S 1 8 3 3 では、点灯データの点灯情報は点灯を示しているか否かを判定し、点灯データが点灯を示している場合にはステップ S 1 8 3 4 に進み、点灯データが消灯を示していない場合にはステップ S 1 8 5 4 に進む。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 1 8 3 4 では、対象ランプ管理領域のデューティ先頭位置情報に記憶したアドレスが有効なアドレスか否かを判定し、デューティ先頭位置情報に記憶したアドレスが有効な場合にはステップ S 1 8 3 5 に進み、デューティ先頭位置情報に記憶したアドレスが無効な場合にはステップ S 1 8 5 4 に進む。

【 0 2 9 3 】

ステップ S 1 8 3 5 では、対象ランプ管理領域のデューティ先頭位置情報およびデューティオフセット情報と対象ポート情報に基づいて、デューティデータを取得する。例えば、対象ランプ管理領域のデューティ先頭位置情報に図 1 2 (b) に示すデューティリスト 0 1 の先頭アドレスを記憶し、対象ランプ管理領域のデューティオフセット情報に 0 を記

10

20

30

40

50

憶し、対象ポート情報に0を記憶していた場合には、デューティリスト01の先頭アドレスにデューティオフセット情報0を加算したアドレスに記憶したデューティデータ（この例では、開始時間情報 - 1、デューティ情報 - 1）を取得する。

【0294】

ステップS1836では、開始時間として、ステップS1835で取得したデューティデータの開始時間情報をセットし、ステップS1837では、ステップS1836でセットした開始時間にランプ開始時間情報を加算する。

【0295】

ステップS1838では、ステップ1837でセットした開始時間の値が、演出制御用タイマの値以上であるか否かを判定し、演出制御タイマの値以上である場合にはステップS1839に進み、そうでない場合にはステップS1845に進む。

10

【0296】

ステップS1839では、対象ランプ管理領域の対象ポートについてのデューティ設定時間情報に、ステップS1835で取得したデューティデータの開始時間情報をセットする。

【0297】

ステップS1840では、対象ランプ管理領域の対象ポートについてのデューティ情報に、ステップS1835で取得したデューティデータのデューティ情報をセットする。

【0298】

ステップS1841では、対象ランプ管理領域のステータス情報はオンか否かを判定し、ステータス情報がオンの場合にはステップS1842に進み、ステータス情報がオフの場合にはステップS1844に進む。

20

【0299】

ステップS1842では、上述のLED出力リストを参照し、デューティ情報を更新するセグメント番号を確認する。そして、デューティ情報を更新するセグメント番号のうち、LED出力リストの先頭アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更開始アドレスよりもLED出力リストの先頭アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更開始アドレスに記憶する。

【0300】

ステップS1843では、デューティ情報を更新するセグメント番号のうち、LED出力リストの終了アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更終了アドレスよりもLED出力リストの終了アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更終了アドレスに記憶する。

30

【0301】

ステップS1844では、対象ランプ管理領域の対象ポート情報に関するデューティオフセット情報を更新する。

【0302】

ステップS1845では、開始時間の値が、演出制御用タイマの値未満であるか否かを判定し、演出制御タイマの値未満である場合にはステップS1850に進み、そうでない場合にはステップS1846に進む。

40

【0303】

ステップS1846では、デューティ計算処理（詳細は後述）を行う。

【0304】

ステップS1847では、ステップS1846のデューティ計算処理の結果（戻り値）を参照し、デューティ情報が終了を示す情報（本実施例では数値の-1）であるか否かを判定し、デューティ情報が終了を示す情報である場合にはステップS1850に進み、デューティ情報が終了を示す情報でない場合にはステップS1848に進む。

【0305】

50

ステップ S 1 8 4 8 では、上述の L E D 出力リストを参照し、デューティ情報を更新するセグメント番号を確認する。そして、デューティ情報を更新するセグメント番号のうち、L E D 出力リストの先頭アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更開始アドレスよりも L E D 出力リストの先頭アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更開始アドレスに記憶する。

【 0 3 0 6 】

ステップ S 1 8 4 9 では、デューティ情報を更新するセグメント番号のうち、L E D 出力リストの終了アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更終了アドレスよりも L E D 出力リストの終了アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更終了アドレスに記憶する。

10

【 0 3 0 7 】

ステップ S 1 8 5 0 では、開始時間が終了を示す情報（本実施例では数値の - 1 ）であるか否かを判定し、開始時間が終了を示す情報である場合にはステップ S 1 8 5 1 に進み、開始時間が終了を示す情報でない場合にはステップ S 1 8 5 4 に進む。

【 0 3 0 8 】

ステップ S 1 8 5 1 では、対象ランプ管理領域のステータス情報がオンであるか否かを判定し、ステータス情報がオンである場合にはステップ S 1 8 5 2 に進み、ステータス情報がオフである場合にはステップ S 1 8 5 4 に進む。

20

【 0 3 0 9 】

ステップ S 1 8 5 2 では、上述の L E D 出力リストを参照し、デューティ情報を更新するセグメント番号を確認する。そして、デューティ情報を更新するセグメント番号のうち、L E D 出力リストの先頭アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更開始アドレスよりも L E D 出力リストの先頭アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更開始アドレスに記憶する。

【 0 3 1 0 】

ステップ S 1 8 5 3 では、デューティ情報を更新するセグメント番号のうち、L E D 出力リストの終了アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更終了アドレスよりも L E D 出力リストの終了アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更終了アドレスに記憶する。

30

【 0 3 1 1 】

ステップ S 1 8 5 4 では、対象ポート情報として次のポートをセットする。

【 0 3 1 2 】

ステップ S 1 8 5 5 では、全ポートについて処理を終了したか否かを判定し、全ポートについて処理を終了した場合にはランプ設定処理を終了し、全ポートについて処理を終了していない場合には他のポートについて処理を行うべくステップ S 1 8 0 2 に戻る。

【 0 3 1 3 】

< デューティ計算処理 >

次に、図 3 6、図 3 7 を用いて、上述のランプ設定処理におけるデューティ計算処理（ステップ S 1 8 4 6 ）について説明する。なお、同図はデューティ計算処理の流れを示すフローチャートである。

40

【 0 3 1 4 】

ステップ S 1 9 0 1 では、対象ランプ管理領域の対象ポートについてのデューティ情報を取得する。

【 0 3 1 5 】

ステップ S 1 9 0 2 では、対象ランプ管理領域の対象ポートについてのデューティ設定時間情報を取得する。

50

【0316】

ステップS1903では、対象ランプ管理領域のデューティ先頭位置情報およびデューティオフセット情報と対象ポート情報に基づいて、デューティデータを取得する。例えば、対象ランプ管理領域のデューティ先頭位置情報に図12(a)に示すデューティリスト00の先頭アドレスを記憶し、対象ランプ管理領域のデューティオフセット情報に0を記憶していた場合には、デューティリスト00の先頭アドレスにオフセット情報0を加算したアドレスに記憶した対象デューティデータ（この例では、開始時間情報-1、デューティ情報-1）を取得する。

【0317】

ステップS1904では、次回デューティ情報として、ステップS1903で取得したデューティデータのデューティ情報をセットする。

10

【0318】

ステップS1905では、ステップS1904でセットした次回デューティ情報が、終了を示す情報（本実施例では数値の-1）であるか否かを判定し、次回デューティ情報が終了を示す情報である場合にはステップS1906に進み、次回デューティ情報が終了を示す情報でない場合にはステップS1907に進む。

【0319】

ステップS1906では、算出デューティ情報として、終了を示す情報をセットした後、処理を終了する。

【0320】

ステップS1907では、次回デューティ設定時間情報として、ステップS1903で取得したデューティデータの開始時間をセットする。

20

【0321】

ステップS1908では、単位デューティ情報として0をセットする。

【0322】

ステップS1909では、単位時間情報として、ステップS1907でセットした次回デューティ設定時間情報から、ステップS1902で取得したデューティ設定時間情報を減算した値をセットする。

【0323】

ステップS1910では、ステップS1909でセットした単位時間情報が、0より大きいか否かを判定し、単位時間情報が0より大きい場合にはステップS1911に進み、単位時間情報が0以下である場合にはステップS1914に進む。

30

【0324】

ステップS1911では、ステップS1901で取得したデューティ情報が、ステップS1907でセットした次回デューティ情報以下であるか否かを判定し、デューティ情報が次回デューティ情報以下である場合にはステップS1912に進み、デューティ情報が次回デューティ情報未満である場合にはステップS1913に進む。

【0325】

ステップS1912では、単位デューティ情報に、次回デューティ情報からデューティ情報を減算した値をセットする。

40

【0326】

ステップS1913では、単位デューティ情報に、デューティ情報から次回デューティ情報を減算した値をセットする。

【0327】

ステップS1914では、切替時間情報に演出制御用タイマをセットする。

【0328】

ステップS1915では、切替時間情報からデューティ設定時間情報を減算する。

【0329】

ステップS1916では、切替時間情報から対象ランプ管理領域の起動時間を減算する。

50

【0330】

ステップS1917では、切替時間情報から演出管理領域の処理済TC時間を減算する。

【0331】

ステップS1918では、変化デューティ情報に0をセットする。

【0332】

ステップS1919では、切替時間情報が0以上であるか否かを判定し、切替時間情報が0以上である場合にはステップS1920に進み、切替時間情報が0未満である場合にはステップS1922に進む。

【0333】

ステップS1920では、変化デューティ情報として、ステップS1912またはステップS1913でセットした単位デューティ情報をセットする。

【0334】

ステップS1921では、変化デューティ情報に切替時間情報を乗算する。

【0335】

ステップS1922では、ステップS1921で算出した変化デューティ情報が、255よりも大きいか否かを判定し、変化デューティ情報が255よりも大きい場合にはステップS1923に進み、変化デューティ情報が255以下の場合にはステップS1924に進む。

【0336】

ステップS1923では、変化デューティ情報に255をセットする。

【0337】

ステップS1924では、デューティ情報が次回デューティ情報以下であるか否かを判定し、デューティ情報が次回デューティ情報以下である場合にはステップS1925に進み、デューティ情報が次回デューティ情報よりも小さい場合にはステップS1926に進む。

【0338】

ステップS1925では、算出デューティ情報に、デューティ情報と変化デューティ情報を加算した値をセットする。

【0339】

ステップS1926では、算出デューティ情報に、デューティ情報から変化デューティ情報を減算した値をセットする。

【0340】

<TCデータ制御処理>

次に、図39を用いて、上述の演出制御処理におけるTCデータ制御処理（ステップS904）について説明する。なお、同図はTCデータ制御処理の流れを示すフローチャートである。

【0341】

ステップS2001では、演出管理領域のTCバッファに含まれるTC情報数を取得し、ステップS2002では、取得したTC情報数が0よりも大きいか否かを判定する。そして、取得したTC情報数が0よりも大きい場合にはステップS2003に進み、取得したTC情報数が0以下である場合（処理すべきTC情報が無い場合）には処理を終了する。

【0342】

ステップS2003では、演出管理領域のオフセット情報を取得し、ステップS2004では、ステップS2003で取得したオフセット情報が、ステップS2001で取得したTC情報数から1を減算した値よりも小さいか否かを判定する。そして、オフセット情報がTC情報数から1を減算した値よりも小さい場合にはステップS2005に進み、オフセット情報がTC情報数から1を減算した値以上の場合（処理すべきTC情報が無い場合）には処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0343】

ステップS2005では、演出管理領域のTCバッファとオフセット情報に基づいて、TC情報を取得する。

【0344】

ステップS2006では、ステップS2005で取得したTC情報に対応するTCデータを取得する。

【0345】

ステップS2007では、完了時間に、演出管理領域の処理済TC時間情報をセットする。

【0346】

ステップS2008では、ステップS2007でセットした完了時間に、TCデータの演出時間情報を加算する。

【0347】

ステップS2009では、演出制御用タイマが、ステップS2008で算出した完了時間以上であるか否かを判定し、演出制御用タイマが完了時間以上の場合にはステップS2010に進み、演出制御用タイマが完了時間未満である場合には処理を終了する。

【0348】

ステップS2010では、演出管理領域のオフセット情報を更新する。

ステップS2011では、演出管理領域の処理済TC時間情報にステップS2007でセットした完了時間をセットする。

【0349】

ステップS2012では、演出管理領域のオフセット情報を取得する。

【0350】

ステップS2013では、全てのレイヤ管理領域のオフセット情報を初期化する。

【0351】

ステップS2014では、演出管理領域のTCバッファのオフセット情報が示すTC情報に対応するTCデータを取得する。

【0352】

ステップS2015では、TCデータに基づいて、全てのレイヤ管理領域の先頭位置情報を設定した後、処理を終了する。

【0353】

< 枠ランプ全点灯処理 >

次に、図40を用いて、上述の演出制御部リセット割り込み処理における枠ランプ全点灯処理(ステップS308)について説明する。なお、同図は枠ランプ全点灯処理の流れを示すフローチャートである。

【0354】

ステップS2101では、対象ランプ管理領域として枠ランプ領域を設定する。

【0355】

ステップS2102では、対象ポート情報として0を設定する。

【0356】

ステップS2103では、ポート定義テーブルおよび対象ポート情報からセグメント番号とポート番号を取得する。

【0357】

ステップS2104では、上述のLED出力リストを参照し、点灯指示情報を消灯情報(オフ)から点灯情報(オン)に更新するセグメント番号を確認する。そして、点灯指示情報を更新するセグメント番号のうち、LED出力リストの先頭アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更開始アドレスよりもLED出力リストの先頭アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更開始アドレスに記憶する。

【0358】

10

20

30

40

50

ステップ S 2 1 0 6 では、点灯指示情報を消灯情報（オフ）から点灯情報（オン）に更新するセグメント番号のうち、LED 出力リストの終了アドレスに最も近いアドレスに配置しているセグメント番号を抽出し、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスが上述の変更終了アドレスよりも LED 出力リストの終了アドレスに近い場合に、抽出したセグメント番号を記憶しているアドレスを変更終了アドレスに記憶する。

【 0 3 5 9 】

ステップ S 2 1 0 8 では、対象ポートとして次のポートを設定し、ステップ S 2 1 0 9 では、全てのポートについて処理を終了したか否かを判定し、全てのポートについて処理を終了した場合には枠ランプ全点灯処理を終了し、全てのポートについて処理を終了していない場合には他のポートの処理を行うべくステップ S 2 1 0 3 に戻る。

10

【 0 3 6 0 】

< 出力データ設定処理 >

次に、図 4 1 を用いて、上述の演出制御部リセット割り込み処理における出力データ設定処理（ステップ S 3 0 9）について説明する。なお、同図は出力データ設定処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 6 1 】

ステップ S 2 3 0 1 では、LED 制御装置 IC 1 0 2 との通信状態を示す通信ステータスがアイドル状態であるか否か（LED 制御装置 IC 1 0 2 との通信を開始することが可能であるか否か）を判定し、通信ステータスがアイドル状態を示している場合（通信可能である場合）にはステップ S 2 3 0 2 に進み、通信ステータスがアイドル状態を示していない場合（通信不可能である場合）には処理を終了する。

20

【 0 3 6 2 】

ステップ S 2 3 0 2 では、対象セグメント番号の初期値として 0 をセットし、ステップ S 2 3 0 3 では、対象セグメント番号に対応する情報（上述の変更開始アドレス、上述の変更終了アドレス）が変更されているか否かを判定し、対象セグメント番号に対応する情報が変更されている場合にはステップ S 2 3 0 4 に進み、対象セグメント番号に対応する情報が変更されていない場合にはステップ S 2 3 0 6 に進む。

【 0 3 6 3 】

ステップ S 2 3 0 4 では、転送先アドレステーブルと対象セグメント番号に基づいて、転送先アドレスを取得する。

30

【 0 3 6 4 】

ステップ S 2 3 0 5 では、転送データ（転送先アドレス、上述の変更開始アドレス、上述の変更終了アドレス、転送する LED 出力リストの先頭アドレス）を転送データキューに追加する。

【 0 3 6 5 】

ステップ S 2 3 0 6 では、対象セグメント番号に 1 を加算し、ステップ S 2 3 0 7 では、全てのセグメント番号に対する処理が終了したか否かを判定し、全てのセグメント番号に対する処理が終了（図 4 に記載のブロック図に対応する場合であればセグメント番号 0 から 7 の 8 つのセグメントのそれぞれに対応する処理、図 1 0 に対応する場合であればセグメント番号 0 から 5 の 6 つのセグメントのそれぞれに対応する処理が終了）した場合には出力データ設定処理を終了し、全てのセグメント番号に対する処理が終了していない場合には処理を継続すべくステップ S 2 3 0 2 に戻る。

40

【 0 3 6 6 】

< データ出力処理 >

次に、図 4 2 を用いて、上述の演出制御部リセット割り込み処理におけるデータ出力処理（ステップ S 3 1 0）について説明する。なお、同図はデータ出力処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 6 7 】

ステップ S 2 4 0 1 では、転送データキューに転送データが存在するか否かを判定し、転送データが存在する場合にはステップ S 2 4 0 2 に進み、転送データが存在しない場合

50

にはステップ S 2 4 0 3 に進む。

【 0 3 6 8 】

ステップ S 2 4 0 2 では、上述の通信ステータスがアイドル状態であるか否かを判定し、通信ステータスがアイドル状態を示している場合にはステップ S 2 3 0 2 に進み、通信ステータスがアイドル状態を示していない場合には処理を終了する。

【 0 3 6 9 】

ステップ S 2 4 0 3 では、通信ステータスを開始状態に設定し、ステップ S 2 4 0 4 では、コールバック要求情報、スタート情報を L E D 制御装置 I C 1 0 2 に出力した後、処理を終了する。

【 0 3 7 0 】

< L E D 制御装置コールバック受信割込例外処理 >

次に、図 4 3 を用いて、演出制御部 3 5 0 の L E D 制御装置コールバック受信割込例外処理について説明する。なお、同図は L E D 制御装置コールバック受信割込例外処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 7 1 】

演出制御部 3 5 0 は、上記ステップ S 2 4 0 3 において L E D 制御装置 I C 1 0 2 にコールバック要求情報を出力した後、L E D 制御装置 I C 1 0 2 からのコールバック信号を入力した場合に、この L E D 制御装置コールバック受信割込例外処理を開始する。

【 0 3 7 2 】

ステップ S 2 5 0 1 では、L E D 制御装置 I C 1 0 2 からの受信情報が開始送信完了を示しているか否かを判定し、開始送信完了を示している場合にはステップ S 2 5 0 2 に進んでアドレス送信処理（詳細は後述）を行い、開始送信完了を示していない場合にはステップ S 2 5 0 3 に進む。

【 0 3 7 3 】

ステップ S 2 5 0 3 では、L E D 制御装置 I C 1 0 2 からの受信情報がアドレス送信完了を示しているか否かを判定し、アドレス送信完了を示している場合にはステップ S 2 5 0 4 に進んで開始アドレス送信処理（詳細は後述）を行い、アドレス送信完了を示していない場合にはステップ S 2 5 0 5 に進む。

【 0 3 7 4 】

ステップ S 2 5 0 5 では、L E D 制御装置 I C 1 0 2 からの受信情報がデータ送信完了を示しているか否かを判定し、データ送信完了を示している場合にはステップ S 2 5 0 6 に進んでデータ送信処理（詳細は後述）を行い、データ送信完了を示していない場合にはステップ S 2 5 0 7 に進む。

【 0 3 7 5 】

ステップ S 2 5 0 7 では、L E D 制御装置 I C 1 0 2 からの受信情報がリセット完了を示しているか否かを判定し、リセット完了を示している場合にはステップ S 2 5 0 8 に進み、リセット完了を示していない場合にはステップ S 2 5 0 9 に進む。

【 0 3 7 6 】

ステップ S 2 5 0 8 では、通信ステータスをアイドル状態に設定する。

【 0 3 7 7 】

ステップ S 2 5 0 9 では、リセット送信処理（詳細は後述）を行う。

【 0 3 7 8 】

< リセット送信処理 >

次に、図 4 4 を用いて、上述の L E D 制御装置コールバック受信割込例外処理におけるリセット送信処理（ステップ S 2 5 0 9 ）について説明する。なお、同図はリセット送信処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 7 9 】

ステップ S 2 6 0 1 では、通信ステータスをリセット状態に設定し、ステップ S 2 6 0 2 では、L E D 制御装置 I C 1 0 2 にリセット要求情報を出力した後、処理を終了する。

【 0 3 8 0 】

10

20

30

40

50

< アドレス送信処理 >

次に、図45を用いて、上述のLED制御装置コールバック受信割込例外処理におけるアドレス送信処理（ステップS2502）について説明する。なお、同図はアドレス送信処理の流れを示すフローチャートである。

【0381】

ステップS2701では、通信ステータスが開始状態を示しているか否かを判定し、開始状態を示している場合にはステップS2702に進み、開始状態を示していない場合にはステップS2705に進んで上述のリセット送信処理を行う。

【0382】

ステップS2702では、通信ステータスをアドレス送信状態に設定し、ステップS2703では、コールバック要求情報、転送先アドレス情報をLED制御装置IC102に出力する。図4に示した8つのLEDドライバには予めアドレスを割り振っており、IC202のアドレスは00H、IC301のアドレスは01H、以下同様に、IC302に02H、IC303に03H、IC401に04H、IC402に05H、IC501に06H、IC601に07Hといったアドレスを割り当てている。例えば転送先アドレス情報として02Hを設定した場合には、後述のデータ送信処理により設定される送信データはLED制御装置IC102がLEDドライバIC302に送信し、転送先アドレス情報として06Hを設定した場合には、後述のデータ送信処理により設定される送信データはLED制御装置IC102がLEDドライバIC501に送信するようにしている。

【0383】

ステップS2704では、転送インデックスにステップS1807などで設定した変更開始アドレスをセットした後、処理を終了する。

【0384】

< 開始アドレス送信処理 >

次に、図46を用いて、上述のLED制御装置コールバック受信割込例外処理における開始アドレス送信処理（ステップS2504）について説明する。なお、同図は開始アドレス送信処理の流れを示すフローチャートである。

【0385】

ステップS2801では、通信ステータスがアドレス送信状態を示しているか否かを判定し、アドレス送信状態を示している場合にはステップS2802に進み、アドレス送信状態を示していない場合にはステップS2805に進んで上述のリセット送信処理を行う。

【0386】

ステップS2802では、通信ステータスをデータ送信状態に設定し、ステップS2803では、コールバック要求情報、ステップS1807などで設定した変更開始アドレスをセットした変更開始アドレス情報をLED制御装置IC102に出力する。

【0387】

< データ送信処理 >

次に、図47を用いて、上述のLED制御装置コールバック受信割込例外処理におけるデータ送信処理（ステップS2504）について説明する。なお、同図は開始アドレス送信処理の流れを示すフローチャートである。

【0388】

ステップS2901では、通信ステータスがデータ送信状態を示しているか否かを判定し、データ送信状態を示している場合にはステップS2803に進み、データ送信状態を示していない場合にはステップS2802に進んで上述のリセット送信処理を行う。

【0389】

ステップS2903では、転送インデックスの値が、ステップS1809などで設定した変更終了アドレス情報よりも大きい場合を判定し、転送インデックスの値が変更終了アドレス情報よりも大きい場合にはステップS2906に進み、転送インデックスの値が変更終了アドレス情報以下である場合にはステップS2904に進む。

10

20

30

40

50

【0390】

ステップS2804では、コールバック要求情報、対象LED出力リストのうちの転送インデックスが示す情報をLED制御装置IC102に出力する。図38(b)はLED制御装置IC102へのデータ出力例を示した図である。同図左側は、ポート番号0(LED0)の点灯態様が変化した場合の例であり、LED出力リストのうち、ポート番号0(LED0)の輝度情報から、ポート番号0(LED3)の点灯指示情報までの計17バイトを出力する例である。一方、同図右側は、ポート番号15(LED15)の点灯態様変化した場合の例であり、LED出力リストのうち、ポート番号番号15(LED15)の輝度情報から、ポート番号15(LED15)の点灯指示情報までの計5バイトを出力する例である。

10

【0391】

ステップS2805では、転送インデックスを1つ進めた後、処理を終了する。

【0392】

ステップS2806では、終端送信処理(詳細は後述)を行った後、ステップS2807では、全てのセグメント番号について、変更開始アドレス、変更終了アドレスを初期化する。

【0393】

<終端送信処理>

次に、図48を用いて、上述のデータ送信処理における終端送信処理(ステップS2906)について説明する。なお、同図は終端送信処理の流れを示すフローチャートである。

20

【0394】

ステップS3001では、送信が完了した転送データを、転送データキューから削除し、ステップS3002では、転送データキューに転送データが存在するか否かを判定し、転送データが存在する場合にはステップS3003に進み、転送データが存在しない場合にはステップS3005に進む。

【0395】

ステップS3003では、通信ステータスを開始状態に設定し、ステップS3004では、コールバック要求、スタート情報、エンド情報を、LED制御装置IC102に出力する。

30

【0396】

ステップS3005では、通信ステータスをアイドル状態に設定し、ステップS3006では、コールバック要求、エンド情報を、LED制御装置IC102に出力する。

【0397】

<抽選処理>

次に、図49を用いて、上述の演出制御部リセット割り込み処理における抽選処理(ステップS313)について説明する。なお、同図は抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【0398】

ステップS2201では、リーチ抽選を行う。このリーチ抽選では、リーチ図柄停止態様で図柄を停止する際に装飾図柄表示装置110に実行させる演出の演出データを、ROM356に設けたリーチ抽選テーブルに予め定めた複数の演出データの中から、乱数値を用いた抽選で選択する。なお、リーチ図柄停止態様とは、装飾図柄表示装置110の特定の図柄表示領域(例えば、左右図柄表示領域110a、110c)に大当たりに対応する特定の装飾図柄を停止表示し、特定の図柄表示領域以外の図柄表示領域(ここでは中図柄表示領域110b)のみ継続して変動表示し、この特定の図柄表示領域以外の図柄表示領域に特定の図柄が停止表示すれば大当たりを報知することとなる態様をいう。

40

【0399】

図50は、後述する背景演出抽選テーブル、停止図柄抽選テーブル、およびリーチ抽選テーブルの一例を示した図である。演出制御部350の基本回路352は、背景演出抽選

50

テーブルを用いて複数の背景演出の予告データから1つの予告データを抽選で選択し、停止図柄抽選テーブルを用いて複数の停止図柄の停止制御データから1つの停止制御データを抽選で選択し、リーチ抽選テーブルを用いて複数のリーチ図柄の演出データから1つの演出データを抽選で選択するが、この際、主制御部300から入力したコマンドに含まれる演出時間情報に基づいて演出データを選択する。具体的には、主制御部300から入力したコマンドに含まれる演出時間情報が17秒を示す情報で、背景演出抽選テーブルを用いて抽選で既に選択した背景演出の予告データ（この例では犬が右から左に移動する背景演出の予告データ）の演出時間が5秒で、停止図柄抽選テーブルを用いて抽選で既に選択した停止図柄の停止制御データ（この例では停止制御Bの停止制御データ）の演出時間が1秒であった場合には、演出制御部350の基本回路352は、全体の演出時間が主制御部300からの指令である17秒になるように、リーチ抽選において演出時間が11秒（ $= 17 \text{秒} - (5 \text{秒} + 1 \text{秒})$ ）の演出データ（この例ではカンフーの演出のリーチデータ）を抽選で選択する。また、主制御部300から入力したコマンドに含まれる演出時間情報が同じ17秒を示す情報であっても、背景演出抽選テーブルを用いて抽選で既に選択した背景演出の予告データ（この例では人物が右から左に移動する背景演出の予告データ）の演出時間が7秒で、停止図柄抽選テーブルを用いて抽選で既に選択した停止図柄の停止制御データ（この例では停止制御Aの停止制御データ）の演出時間が3秒であった場合には、演出制御部350の基本回路352は、リーチ抽選において演出時間が7秒（ $= 17 \text{秒} - (7 \text{秒} + 3 \text{秒})$ ）の演出データ（この例ではサッカーの演出のリーチデータ）を抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、リーチ抽選によって選択したリーチデータに対応するリーチTC情報をTCバッファに記憶する。

【0400】

ステップS2202では、停止図柄抽選を行う。この停止図柄抽選では、変動表示中の図柄を停止する際に装飾図柄表示装置110に実行させる演出の演出データ（停止制御データ）を、ROM356に設けた停止図柄抽選テーブルに予め定めた複数の停止制御データの中から、乱数値を用いた抽選で選択する。先の図45の例では、主制御部300から入力したコマンドに含まれる演出時間情報が17秒を示す情報で、背景演出抽選テーブルを用いて抽選で既に選択した背景演出の予告データ（この例では犬が右から左に移動する背景演出の予告データ）の演出時間が5秒で、リーチ図柄抽選テーブルを用いて抽選で既に選択した演出データ（この例ではカンフーの演出のリーチデータ）の演出時間が11秒であった場合には、演出制御部350の基本回路352は、全体の演出時間が主制御部300からの指令である17秒になるように、停止図柄抽選において演出時間が1秒（ $= 17 \text{秒} - (5 \text{秒} + 11 \text{秒})$ ）の演出データ（この例では停止制御Bの停止制御データ）を抽選で選択する。また、主制御部300から入力したコマンドに含まれる演出時間情報が同じ17秒を示す情報であっても、背景演出抽選テーブルを用いて抽選で既に選択した背景演出の予告データ（この例では人物が右から左に移動する背景演出の予告データ）の演出時間が7秒で、リーチ抽選テーブルを用いて抽選で既に選択した演出データ（この例ではサッカーの演出の演出データ）の演出時間が7秒であった場合には、演出制御部350の基本回路352は、停止図柄抽選において演出時間が3秒（ $= 17 \text{秒} - (7 \text{秒} + 7 \text{秒})$ ）の停止制御データ（この例では停止制御Aの停止制御データ）を抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、停止図柄抽選によって選択した停止制御データに対応する停止図柄中予告TC情報をTCバッファに記憶する。

【0401】

ステップS2203では、すべり（スベリ）抽選を行う。このすべり抽選では、すべり図柄停止態様で図柄を停止する際に装飾図柄表示装置110に実行させる演出の演出データを、ROM356に設けたすべりテーブルに予め定めた複数の演出データの中から、上述のタイマ番号、確変フラグのオン/オフ、大当たりフラグのオン/オフの情報に基づいた乱数値を用いた抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、すべり抽選によって選択した演出データに対応するすべりTC情報をTCバッファに記憶する。なお、すべり図柄停止態様とは、装飾図柄表示装置110の複数の図柄のうちの所定の

図柄を変動表示している状態から停止表示する状態への移行中に、特定の変動態様で移行する（例えば、通常の変動表示よりも速い速度で変動表示する）演出態様をいう。

【0402】

ステップS2204では、チャンス目抽選を行う。このチャンス目抽選では、チャンス目図柄停止態様で図柄を停止する際に装飾図柄表示装置110に実行させる演出の演出データを、ROM356に設けたチャンス目テーブルに予め定めた複数の演出データの中から乱数値を用いた抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、チャンス目抽選によって選択した演出データに対応するチャンス目TC情報をTCバッファに記憶する。なお、チャンス目図柄停止態様とは、遊技者に所定の特典を与える可能性がある場合（例えば、大当たり当選している可能性がある場合）に装飾図柄表示装置110に停止表示する図柄停止態様をいう。

10

【0403】

ステップS2205では、ミニキャラ予告抽選を行う。このミニキャラ予告抽選では、小さいキャラクタを用いた予告演出を行う際に装飾図柄表示装置110に実行させる演出の演出データを、ROM356に設けたミニキャラ予告テーブルに予め定めた複数の情報の中から乱数値を用いた抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、ミニキャラ予告抽選によって選択した演出データに対応するミニキャラ予告TC情報をTCバッファに記憶する。

【0404】

ステップS2206では、道場予告抽選を行う。この道場予告抽選では、装飾図柄表示装置110に表示する道場の背景画像の種類を変化させる予告演出を行う際に実行させる演出の演出データを、ROM356に設けた道場予告テーブルに予め定めた複数の情報の中から乱数値を用いた抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、道場予告抽選によって選択した演出データに対応する道場予告TC情報をTCバッファに記憶する。

20

【0405】

ステップS2207では、キャラ予告抽選を行う。このキャラ予告抽選では、上述のミニキャラクタよりも大きなキャラクタを用いた予告演出を行う際に装飾図柄表示装置110に実行させる演出の演出データを、ROM356に設けたキャラ予告テーブルに予め定めた複数の演出データの中から乱数値を用いた抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、キャラ予告抽選によって選択した演出データに対応するキャラ予告TC情報をTCバッファに記憶する。

30

【0406】

ステップS2208では、背景演出選択処理を行う（詳細は後述）。

【0407】

ステップS2209では、図柄停止抽選を行う。この図柄停止抽選では、装飾図柄表示装置110の各図柄表示領域に停止表示する装飾図柄の停止順序によって予告演出を行う際に実行させる演出の演出データを、ROM356に設けた図柄停止予告テーブルに予め定めた複数の演出データの中から乱数値を用いた抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、図柄停止抽選によって選択した演出データ報に対応する図柄停止予告TC情報をTCバッファに記憶する。

40

【0408】

ステップS2210では、服抽選を行った後、処理を終了する。この服抽選では、装飾図柄表示装置110に表示するキャラクタの服の色や、服の種類によって予告演出を行う際に実行させる演出の演出データを、ROM356に設けた服予告テーブルに予め定めた複数の演出データの中から乱数値を用いた抽選で選択する。そして、演出制御部350の基本回路352は、服抽選によって選択した演出データに対応する服予告TC情報をTCバッファに記憶する。

【0409】

< 背景演出選択処理 >

50

次に、図 5 1 を用いて、上述の抽選処理における背景演出選択処理（ステップ S 2 2 0 8）について説明する。なお、同図は背景演出選択処理の流れを示すフローチャートである。

【0410】

ステップ S 3 1 0 1 では、演出テーブルとして、図 1 3 (a) の背景演出選択テーブルをセットする。

【0411】

ステップ S 3 1 0 2 では、大当たりフラグがオンかオフかを判定し、大当たりフラグがオンの場合にはステップ S 3 1 0 3 に進み、大当たりフラグがオフの場合にはステップ S 3 1 0 4 に進む。

【0412】

ステップ S 3 1 0 3 では、検索列に 1 をセットし、ステップ S 3 1 0 4 では、検索列に 0 をセットする。

【0413】

ステップ S 3 1 0 5 では、演出抽選処理を行う（詳細は後述）。

【0414】

< 演出抽選処理 >

次に、図 5 2 (a) を用いて、上述の背景演出選択処理における演出抽選処理（ステップ S 3 1 0 5）について説明する。なお、同図 (a) は演出抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【0415】

ステップ S 3 2 0 1 では、判定値に 0 をセットし、ステップ S 3 2 0 2 では、検索行に 0 をセットする。

【0416】

ステップ S 3 2 0 3 では、乱数生成部から乱数値を取得し、ステップ S 3 2 0 4 では、上述の背景演出選択処理のステップ S 3 1 0 1 でセットした背景演出選択テーブルを参照し、検索行および検索列で特定される乱数値の範囲の数値を取得する。そして、取得した乱数値の範囲の数値に判定値を加算する。例えば、上述の背景演出選択処理のステップ S 3 1 0 3 で検索列に 1 をセットし、検索行が 0 である場合には、検索行 0 および検索列 1 で特定される乱数値の範囲の数値 2 0 を取得して判定値を加算し、上述の背景演出選択処理のステップ S 3 1 0 3 で検索列に 0 をセットし、検索行が 0 である場合には、検索行 0 および検索列 0 で特定される乱数値の範囲の数値 4 2 を取得して判定値を加算する。

【0417】

ステップ S 3 2 0 5 では、ステップ S 3 2 0 4 で算出した判定値が乱数値以上であるか否かを判定し、判定値が乱数値以上である場合にはステップ S 3 2 0 7 に進み、判定値が乱数値未満である場合にはステップ S 3 2 0 6 に進む。

【0418】

ステップ S 3 2 0 6 では、検索行に 1 を加算した後、演出抽選処理を継続すべくステップ S 3 2 0 4 に進む。

【0419】

ステップ S 3 2 0 7 では、背景演出選択テーブルの検索行で示される演出 T C 取得処理を実行する。例えば、検索行が 0 の場合には、背景演出選択テーブルの 1 行目に対応する背景演出 T C 取得処理 1 を実行し、検索行が 3 の場合には、背景演出選択テーブルの 4 行目に対応する背景演出 T C 取得処理 2 を実行する。

【0420】

< 背景演出 T C 取得処理 >

次に、図 5 2 (b)、(c) を用いて、上述の演出抽選処理における演出 T C 取得処理（ステップ S 3 2 0 7）について説明する。なお、同図 (b) は背景演出 T C 取得処理 1 の流れを示すフローチャートであり、同図 (c) は背景演出 T C 取得処理 2 の流れを示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【0421】

背景演出TC取得処理1では、図13(c)に示す背景演出TC取得用テーブル1に基づいて、検索行に対応する背景演出TCを取得する。例えば、検索行が1の場合には背景演出TCとしてTC_01を取得する。一方、背景演出TC取得処理2では、図13(d)に示す背景演出TC取得用テーブル2に基づいて、実行予定の予告キャラクタの種類に対応する背景演出TCを取得する。例えば、実行予定の予告キャラクタが犬の場合には背景演出TCとしてTC_12を取得する。

【0422】

< ボタン押下時処理 >

次に、図53を用いて、上述の演出制御部リセット割り込み処理におけるボタン押下時処理(ステップS319)について説明する。なお、同図はボタン押下時処理の流れを示すフローチャートである。

10

【0423】

ステップS3301では、ボタン受付チェック処理を行う(詳細は後述)。

【0424】

ステップS3302では、ステップS3301のボタン受付処理からの戻り値がボタン押下あり情報であるか否かを判定し、ボタン受付処理からの戻り値がボタン押下あり情報の場合にはステップS3303に進み、ボタン受付処理からの戻り値がボタン押下あり情報ではない場合には処理を終了する。

【0425】

ステップS3303では、オフセット番号として0をセットする。

20

【0426】

ステップS3304では、図14に示すTC変更テーブルにおけるオフセット番号が示すTC番号を参照し、そのTC番号が現在実行中のTC番号と等しいか否かを判定する。そして、現在実行中のTC番号と等しい場合にはステップS3307に進み、現在実行中のTC番号と等しくない場合にはステップS3305に進む。

【0427】

ステップS3305では、オフセット番号に1を加算し、ステップS3306では、オフセット番号が終端に達したか否か(TC番号の検索が全て完了したか否か)を判定し、オフセット番号が終端に達していない場合(TC番号の検索が全て完了していない場合)には処理を継続すべくステップS3304に戻り、オフセット番号が終端に達した場合(TC番号の検索が全て完了した場合)にはステップS3307に進む。

30

【0428】

ステップS3307では、TC変更テーブルから変更後のTC番号を取得し、演出管理領域のTCバッファの実行中のTC番号と置き換え、ステップS3308では、上述のTCデータの新規設定処理を行って処理を終了する。

【0429】

< ボタン受付チェック処理 >

次に、図54を用いて、上述のボタン押下時処理におけるボタン受付チェック処理(ステップS3301)について説明する。なお、同図はボタン受付チェック処理の流れを示すフローチャートである。

40

【0430】

ステップS3401では、戻り値としてボタン押下あり情報をセットする。

【0431】

ステップS3402では、上述のレイヤ制御処理においてボタン情報記憶領域に記憶したボタン情報を取得し、ボタン情報が有効な情報であるか否かを判定する。そして、ボタン情報が有効な情報の場合にはステップS3403に進み、ボタン情報が無効な情報の場合には処理を終了する。

【0432】

ステップS3403では、ボタン情報が単入力演出切替を示しているか否か(ボタン情

50

報が1であるか否か)を判定し、ボタン情報が単入力演出切替を示している場合(ボタン情報が1である場合)にはステップS3404に進み、ボタン情報が単入力演出切替を示していない場合(ボタン情報が1でない場合)にはステップS3408に進む。

【0433】

ステップS3405では、液晶制御回路374に対してボタン押下を指示する液晶コマンドを出力し、ステップS3406では、ボタン押下を演出するサウンド情報をサウンド出力バッファにセットする。

【0434】

ステップS3407では、ボタン情報をクリアし、ステップS3408では、戻り値としてボタン押下あり情報をセットする。

10

【0435】

ステップS3408では、ボタン情報が複入力を示しているか否か(ボタン情報が2であるか否か)を判定し、ボタン情報が複入力を示している場合(ボタン情報が2である場合)にはステップS3409に進み、ボタン情報が複入力を示していない場合(ボタン情報が2でない場合)にはステップS3414に進む。

【0436】

ステップS3409では、ボタン押下を指示する液晶コマンドを出力し、ステップS3410では、ボタン押下を演出するサウンド情報をサウンド出力バッファにセットする。

【0437】

ステップS3411では、ボタン押下回数に1を加算し、ステップS3412では、ステップS3411で更新したボタン押下回数が所定の値(例えば5)よりも大きいか否かを判定し、ボタン押下回数が所定の値よりも大きい場合にはステップS3413に進み、ボタン押下回数が所定の値以下の場合には処理を終了する。

20

【0438】

ステップS3413では、ボタン情報、ボタン押下回数をクリアした後、処理を終了する。

【0439】

ステップS3414では、ボタン情報が複入力演出切替を示しているか否か(ボタン情報が3であるか否か)を判定し、ボタン情報が複入力演出切替を示している場合(ボタン情報が3である場合)にはステップS3415に進み、ボタン情報が複入力演出切替を示していない場合(ボタン情報が3でない場合)には処理を終了する。

30

【0440】

ステップS3415では、ボタン押下を指示する液晶コマンドを出力し、ステップS3416では、ボタン押下を演出するサウンド情報をサウンド出力バッファにセットする。

【0441】

ステップS3417では、ボタン押下回数に1を加算し、ステップS3418では、ステップS3417で更新したボタン押下回数が所定の値(例えば5)よりも大きいか否かを判定し、ボタン押下回数が所定の値よりも大きい場合にはステップS3419に進み、ボタン押下回数が所定の値以下の場合には処理を終了する。

【0442】

ステップS3419では、ボタン情報、ボタン押下回数をクリアし、ステップS3420では、戻り値としてボタン押下あり情報をセットする。

40

【0443】

図55は、パチンコ機100の演出制御の流れの一例を示した図である。演出制御部350の演出制御処理は、TCテーブルのTCデータに記憶したレイヤ番号に基づいて共通形式の各種レイヤデータ(盤ランプ、枠ランプ、サウンド1(背景音)、サウンド2(効果音)、ボタン)に記憶した開始時間、継続時間を取得する。そして、取得した開始時間、継続時間に基づいて各種演出装置を制御するとともに、各種レイヤデータに含まれるデバイス番号に基づいてデバイスデータに記憶した固有の各種制御情報(ランプに関する32ms毎の点灯/消灯データや輝度データを含むランプデータ、音アドレスやボリューム

50

情報を含む音データ、操作待ち時間の情報を含むボタンデータ)を取得し、取得した各種制御情報に基づいて複数種類の演出装置の演出の制御を行うように構成している。

【0444】

以上説明したように、本実施例1に係るパチンコ機100は、遊技の制御用に動作するCPU354を含む制御回路(本実施例では演出制御部350を構成する回路)と、遊技用に動作する遊技装置(本実施例では枠ランプ、盤ランプ、スピーカ336、装飾図柄表示装置110)と、を備え、遊技装置の制御内容を示す遊技制御情報(本実施例ではTCテーブル)を選択する遊技制御情報選択処理と、遊技制御情報選択処理が選択した遊技制御情報に基づいて遊技装置を制御する遊技制御処理(本実施例では主に演出制御処理が該当)と、遊技制御処理が特定の態様により遊技装置を制御することを予定しており、かつ特定の条件(本実施例では禁則条件)が成立している場合に、遊技制御処理が特定の態様により遊技装置を制御することを抑制するための遊技制御抑制処理と、を制御回路に含むことを特徴とする、遊技台である。

10

【0445】

本実施例1に係るパチンコ機100によれば、仕様変更などに伴って遊技装置の制御内容の変更が必要となった場合でも、遊技装置の制御内容を示す遊技制御情報を変更することなく、遊技装置の制御内容を柔軟に変更することができ、プログラムのメンテナンス性を高めることができる場合がある。

【0446】

また、CPUは、遊技を演出する演出制御用に動作するCPUであり、遊技装置は、遊技を演出する演出装置であれば、仕様変更などに伴って演出装置の制御内容の変更が必要となった場合でも、演出装置の制御内容を示す演出制御情報を変更することなく、演出装置の制御内容を柔軟に変更することができ、プログラムのメンテナンス性を高めることができる場合がある。

20

【0447】

また、遊技制御情報選択処理は、選択した遊技制御情報を所定の記憶領域(本実施例ではRAM358の予告TCバッファ)に格納し、遊技制御処理は、所定の記憶領域に格納している遊技制御情報を抽出して遊技制御に用いるように構成し、遊技制御抑制処理は、遊技制御情報選択処理が選択した遊技制御情報を所定の記憶領域に格納させてから、遊技制御処理が所定の記憶領域に格納している遊技制御情報を抽出するまでの間に、所定の記憶領域に格納している特定の遊技制御情報を削除するように構成すれば、遊技制御処理は、遊技制御情報の内容を確認することなく、所定の記憶領域に格納している遊技制御情報に従って遊技制御を行えばよいため、プログラムの構成を簡略化することができる場合がある。

30

【0448】

また、遊技制御情報選択処理は、選択した複数の遊技制御情報を所定の記憶領域に格納し、遊技制御処理は、所定の記憶領域に格納している複数の遊技制御情報を抽出して遊技制御に用いるように構成し、遊技制御抑制処理は、制御情報選択処理が選択した全ての遊技制御情報を所定の記憶領域に格納させてから、遊技制御処理が所定の記憶領域に格納している1つ目の遊技制御情報を抽出するまでの間に、所定の記憶領域に格納している特定の遊技制御情報を削除、入れ替えまたは置換するように構成すれば、遊技制御処理は、複数の遊技制御情報のそれぞれの内容を逐一確認することなく、所定の記憶領域に格納している遊技制御情報に従って遊技制御を行えばよいため、プログラムの構成を簡略化することができる場合がある。

40

【0449】

また、遊技制御抑制処理は、所定の記憶領域に格納している複数の遊技制御情報の情報が特定の条件を満たしているか否かを判定し、特定の条件を満たしていない遊技制御情報を特定の遊技制御情報として削除するように構成すれば、仕様変更などに伴って遊技装置の制御内容の変更が必要となった場合でも、特定の条件を変更するだけで遊技装置の制御内容を柔軟に変更することができ、プログラムのメンテナンス性を高めることができる場

50

合がある。

【0450】

また、特定の条件を満たしているか否かを判定する判定処理を複数種類備え、それぞれの判定処理を別個のサブルーチンで構成すれば、プログラムの独立性やメンテナンス性を更に高めることができる場合がある。

【0451】

また、遊技制御抑制処理は、制御情報選択処理が特定の種類の予告演出制御情報（例えば、道場予告TC情報）および特定の予告演出制御情報（例えば、キャラ予告TC情報やミニキャラ予告TC情報）を選択している場合に、遊技制御処理が予告演出制御情報に基づく制御（例えば、キャラ予告演出やミニキャラ予告演出）を実行することを抑制すれば、特定の種類の予告演出を行う場合には特定の予告演出を行わないような演出の制御を容易に実現できる場合がある。

10

【0452】

また、遊技制御抑制処理は、制御情報選択処理が特定の図柄停止動作制御情報（例えば、図柄表示領域110a～110cに表示する全ての図柄の停止制御を行わない図柄停止動作制御情報）および特定の図柄停止制御情報（例えば、図柄の仮停止や1コマ以上のスベリを行う図柄停止制御情報）を選択している場合に、遊技制御処理が特定の図柄停止制御情報に基づく制御（図柄の仮停止やスベリを行わない制御）を実行することを抑制すれば、特定の種類の予告演出を行う場合には特定の予告演出を行わないような演出の制御を容易に実現できる場合がある。

20

【0453】

なお、本発明に係る遊技台は、上記実施例に係るパチンコ機100の構成に限定されるものではなく、例えば、制御情報選択処理が特定の遊技制御情報を削除、入れ替え、または置換する替わりに、前記特定の遊技制御情報を追加（挿入）する制御追加処理をさらに備えてもよい。

【0454】

また、本発明に係る「特定の条件」は、上記禁則条件に限定されず、例えば、遊技状態が特定の遊技状態（確変遊技、時短遊技、大当たり遊技からの遊技回数、電源投入からの遊技回数など）が所定の条件を満たしている場合、主制御部300からの指令内容（確変フラグ、大当フラグなど）が特定の内容と一致した場合、過去の遊技履歴が所定の条件と一致した場合（前回の遊技履歴と一致、所定回数以内に特定回数選択など）などを挙げることができる。

30

【0455】

また、演出制御中に、上述の禁則処理を行ってもよい。また、遊技制御抑制処理が、特定の遊技制御情報を削除する替わりに特定の遊技制御情報を遊技制御に用いないことを示す情報（フラグ）を記憶手段に記憶するとともに、遊技制御処理が、フラグをオフに設定した遊技制御情報だけを抽出して遊技制御に用いるように構成してもよい。

【0456】

また、上述の特定の条件が成立した場合に特定の遊技制御情報を一旦、記憶手段に記憶しておき、次回、所定の条件が成立した場合に遊技制御情報の削除、入れ替え、または置換などを実行するように構成してもよい。

40

【0457】

また、本実施例では、1または複数の所定の第1の種類の予告（実施例では人物予告）のうちから特定の第1の種類の予告（実施例では人物が右 左）、1または複数の所定の第2の種類の予告の（実施例では犬予告）のうちから特定の第2の種類の予告（実施例では犬が左 右）、1または複数の所定の第3の種類の予告（実施例では背景予告）のうちから特定の第3の種類の予告（実施例では砂漠）が選択されている場合に、特定の種類（実施例では1または複数の所定の第2の種類の予告うちから選択された特定の第2の種類の予告）の予告の実行を取り止めて、特定の種類以外の種類の予告（実施例では1または複数の所定の第1の種類の予告うちから選択された特定の第1の種類の予告、1または複数

50

の所定の第3の種類(の予告のうちから選択された特定の第3の種類(の予告))を表示するように構成したが、これに限定されず、1または複数の所定の第1の種類(の予告のうちから1または複数の特定の第1の種類(の予告)、1または複数の所定の第2の種類(の予告のうちから1または複数の特定の第2の種類(の予告))が選択されている場合に、特定の種類の予告の実行を取り止めて、特定の種類以外の種類の予告を表示するように構成してもよいし、複数の予告のうちから選択された複数の予告に1または複数の第1の特定の予告が含まれている場合に、その選択された複数の予告のうち(の)1または複数の第2の特定の予告の実行を取り止めて、その選択された複数の予告のうち(の)1または複数の第2の特定の予告以外の1または複数の予告を実行するように構成してもよい。

【0458】

この場合、図22の最上段の3つの表に記載された9つの予告が複数の予告に該当し、1または複数の第1の特定の予告は人物が右左、犬が左右、および砂漠が該当し、1または複数の第2の特定の予告は犬が左右が該当し、1または複数の第2の特定の予告以外の1または複数の予告は人物が右左および砂漠が該当する。このように所定の予告の実行を取りやめた場合に、1または複数の第2の特定の予告以外の1または複数の予告のみを実行しなければならないことはなく、1または複数の第2の特定の予告以外の1または複数の予告と、複数の予告に含まれる所定の予告または複数の予告に含まれない所定の予告をおこなうようにしてもよい。

【0459】

また、所定の予告の実行を取り止める条件は、選択された予告の種類だけに関わらず、どのような条件を追加・適用しても良い。また、複数の予告のうちから選択された複数の予告に1または複数の第1の特定の予告が含まれており、かつ特定の条件が成立している場合に限り、その選択された複数の予告のうち(の)1または複数の第2の特定の予告の実行を取り止めて、その選択された複数の予告のうち(の)1または複数の第2の特定の予告以外の1または複数の予告を実行するように構成してもよい。

【0460】

この場合も、図22の最上段の3つの表に記載された9つの予告が複数の予告に該当し、1または複数の第1の特定の予告は人物が右左、犬が左右、および砂漠が該当し、1または複数の第2の特定の予告は犬が左右が該当し、1または複数の第2の特定の予告以外の1または複数の予告は人物が右左および砂漠が該当する。

【0461】

さらに特定の条件として、大当たりが発生することが確定していること、大当たりフラグがオンであること、大当たりが発生することが未確定であること、大当たりフラグがオフであること、大当たり抽選を高確率で当選させる確変(確率変動)状態となることが確定していること、確変フラグがオンであること、大当たり抽選を高確率で当選させる確変(確率変動)状態となることが未確定であること、確変フラグがオフであること、リーチ抽選結果が当選であったこと、リーチ抽選結果が非当選であったこと、普図の変動短縮状態を開始することが確定している場合、特図の変動短縮状態を開始することが確定している場合、大当たり抽選を高確率で当選させる確変(確率変動)状態中であること、普図の変動短縮状態であること、特図の変動短縮状態であること、停止させる1または複数の図柄が1または複数の図柄と決定していること(例えば装飾7を停止させると決定していること、複数の停止図柄のうち(の)装飾7と装飾3が含まれていること)、遊技者がチャンスボタン146を押し下げていること、所定の期間内に遊技者がチャンスボタン146を押し下げたこと、所定の期間内に遊技者がチャンスボタン146を押し下げた後で押し下げ状態を解除したこと、保留している特図変動遊技回数が所定回数(例えば1回)以上であること、保留している特図変動遊技回数(例えば2回)が所定回数未満であること、保留している普図変動遊技回数が所定回数(例えば1回)以上であること、保留している普図変動遊技回数(例えば2回)が所定回数未満であることなど、どのような条件を適用しても、仕様変更などに伴って遊技装置の制御内容の変更が必要となった場合でも、遊技装置の制御内容を柔軟に変更することができ、プログラムのメンテナンス性を高めることがで

10

20

30

40

50

きる場合があり、さらに遊技の興趣を大幅に低減させずに済む場合がある。ここで上述の1または複数の第1の特定の予告は1つの予告や1つの予告の集合に限らず、複数を適用しても良い。例えば、図22の最上段の3つの表に記載された9つの予告が複数の予告に該当し、1または複数の第1の特定の予告は人物が「右 左、犬が左 右、および砂漠」か「右 左、犬が左 右、および草原」のうちのいずれかが該当し、1または複数の第2の特定の予告は犬が左 右が該当し、1または複数の第2の特定の予告以外の1または複数の予告は人物が右 左および砂漠が該当するようにしてもよい。

【0462】

また、図23に示すTC情報順序変更処理では、図柄停止中予告TC情報、図柄停止中予告(前)TC情報、および図柄停止中予告(後)TC情報の3つのTC情報が別々の情報である場合を例に挙げたが、本発明はこれに限定されず、例えば、図柄停止中予告TC情報を、図柄停止中予告(前)TC情報と図柄停止中予告(後)TC情報の2つのTC情報で構成してもよい。この場合、TC情報順序変更処理は次に示すような処理とすればよい。

10

【0463】

図56はTC情報順序変更処理の変更形態の流れを示したフローチャートである。このTC情報順序変更処理は、図23のTC情報順序変更処理のステップS806～S809の処理を、ステップS820、S821に置き換えたものである。

【0464】

ステップS820では、中間TCバッファの図柄停止中予告(前)TC情報より後ろの全てのTC情報を、TC情報1つ分だけ後方に移動する。これにより、図柄停止中予告TC情報の図柄停止中予告(前)TC情報と、図柄停止中予告TC情報の図柄停止中予告(後)TC情報の間にTC情報1つ分の空き領域を確保する。そして、次のステップS821では、この空き領域に、退避しておいたスベリTC情報をセットする。

20

【0465】

また、図39に示すTCデータ制御処理では、演出管理領域のオフセット情報に基づいてTC情報を取得する例を示したが、本発明はこれに限定されず、例えば、演出管理領域に更に差込TC情報を加え、この差込TC情報およびオフセット情報に基づいてTC情報を取得するように構成してもよい。この場合、TCデータ制御処理は次のような処理とすればよい。

30

【0466】

図57はTCデータ制御処理の変更形態の流れを示したフローチャートである。このTCデータ制御処理は、図39のTCデータ制御処理に、ステップS2020～S2028の処理を加えたものである。

【0467】

ステップS2020では、演出管理領域の差込TC情報を取得し、ステップS2021では、差込TC情報が有効な情報であるか否かを判定する。そして、差込TC情報が有効な情報である場合にはステップS2022に進み、無効な情報である場合には、上述のステップS2003以降の処理を行う。

【0468】

ステップS2022では、差込TC情報に対応するTCデータから差込開始時間を取得し、ステップS2023では、ステップS2022で取得した差込開始時間が演出制御用タイマの値以下であるか否かを判定する。そして、差込開始時間が演出制御用タイマの値以下である場合にはステップS2024に進み、そうでない場合には上述のステップS2003以降の処理を行う。

40

【0469】

ステップS2024では、演出管理領域のオフセット情報を取得し、ステップS2025では、演出管理領域のTCバッファに記憶したTC情報のうち、ステップS2024で取得したオフセット情報が示す位置に記憶した全てのTC情報以降を、TC情報1つ分後方に移動する。

50

【0470】

ステップS2026では、ステップS2024で取得したオフセット情報が示す位置に差込TC情報をセットし、ステップS2027では、演出管理領域の処理済TC時間情報に、ステップS2022で取得した差込開始時間をセットし、ステップS2028では、演出管理領域の差込TC情報をクリア（初期化）した後、上述のステップS2013以降の処理に進む。

【0471】

なお、上述の演出制御部リセット割り込み処理では、ガラス枠151が開放されている場合に枠ランプを全点灯する例を示したが、例えば、ガラス枠151に替えて、パチンコ機100の内枠が開放された場合に枠ランプを全点灯するように構成してもよく、また、ガラス枠および内枠のいずれか一方が開放された場合に枠ランプを全点灯するように構成してもよい。

10

【0472】

また、抽選処理と演出制御処理におけるTCバッファのバッファ制御方法は特に限定されず、FIFO（先入れ先出し）方式、LIFO（後入れ先出し）方式、リングバッファ制御などを適用することができる。

【0473】

また、TC情報に後続のTC情報を実行する時間を設定可能にしてもよく、例えば、TC情報をTC__A、TC__Bの順に実行するとして、TC__Aには後続のTCを2秒間実行することを示す値を設定しておき、またTC__Bにはその値が未設定で、TC__Aの演出時間は5秒間でTC__Bの演出時間が3秒間である場合に、TC__Aの2秒目以降に、TC__Bを2秒間最後まで実行し、残りのTC__Aを実行するようにしてもよく、また、TC__Bを2秒間最後まで実行した後に後続のTCを実行する時間が設定されており、かつ後続のTCが特定のTCの場合にのみ、後続のTCを実行するようにしてもよい。

20

【0474】

また、先の例でTC__Bの演出時間が1秒、さらに後続のTC__Cが2秒である場合に、TC__Bを1秒間、TC__Cを1秒間実行した後で、TC__Aの2秒目から最後までを実行するようにしてもよいし、TC__Bを1秒間実行した後、TC__Bの終端の演出態様をさらに1秒間継続し、TC__Aの2秒目から最後までを実行するようにしてもよい。

30

【0475】

また、演出管理領域に差込TC情報を1つ設定可能としたが、演出管理領域に差込用TCバッファを設け、差込TC情報を実行を決定した場合に、その差込用TCバッファに差込TC情報を格納してソートをおこなっておき、「TCデータ制御処理」では差込用TCバッファの先頭のTC情報を差込タイミングで差込処理し、差し込んだ場合には、差込用TCバッファから先頭のTC情報を除去（クリア）するようにしてもよい。また、差込TC情報に対応するTCデータに差込タイミングを設定していることにしたが、動的に算出し、演出管理領域などに格納しておくようにしてもよい。

【0476】

また、TCバッファのTC情報を動的に置き換えてもよく、例えば、所定のTC情報を実行することを決定した場合には、TCバッファのうちの実行するタイミングに対応するTC情報をその所定のTC情報および対応するTC情報を特定のTC情報に置き換えるようにしてもよい。

40

【0477】

また、TCバッファに差込TC情報を動的に含めてもよく、例えば、差込TC情報を実行することを決定した場合には、TCバッファのうちの実行するタイミングに対応する位置にその差込TC情報（差込タイミングが設定されているものとする）を差し込んでおき、「TCデータ制御処理」では、差込TC情報に対応するTCデータの演出期間を経過した場合に、演出管理領域のオフセット情報を1つ戻すように構成してもよい。

【0478】

また、差込用レイヤ情報を演出管理領域（または対応するレイヤ管理領域）に設けて、

50

差込タイミングでレイヤを差し込んだり、置き換えてもよい。また、この場合に、差込用レイヤ情報に対応するレイヤデータに差込タイミングを設定してもよいし、動的に算出し、演出管理領域などに格納しておくようにしてもよい。

【0479】

また、差込用レイヤバッファを演出管理領域（または対応するレイヤ管理領域）に設けて、差込用レイヤバッファに含んでいるレイヤを順次差込タイミング毎にレイヤを差し込んだり、置き換えてもよい。また、この場合に、差込用レイヤ情報に対応するレイヤデータに差込タイミングを設定してもよいし、動的に算出し、演出管理領域などに格納しておくようにしてもよい。

【0480】

また、これらの差込TC情報に関する処理を、各デバイス管理領域を用いて行ってもよい。

【0481】

また、ステップS1412における区分情報によるステータス情報に関して補足すると、本実施例に記載の遊技台では枠ランプ、盤ランプのそれぞれに関するレイヤを2系統有しており、この2系統のレイヤにより2つのランプ点灯制御データを同時に進めている。ここで枠ランプに対応するレイヤを枠ランプレイヤ1、枠ランプレイヤ2とすると、枠ランプレイヤ1では枠両側部の複数のランプ（LED）を1秒間隔で点灯、消灯を繰り返し、他のランプ（LED）は継続して消灯させるような制御データを進行させており、枠ランプレイヤ2では枠上部のエラーランプ（LED）は継続して点灯させ、他のランプ（LED）を継続して消灯させるような制御データを進行させているものとし、さらに枠ランプレイヤ2に対応する区分情報が通常情報の場合には枠ランプレイヤ1に対応する制御データに基づいてランプ（LED）の点灯制御をおこない、枠ランプレイヤ2に対応する区分情報が通常情報以外の情報の場合には枠ランプレイヤ2に対応する制御データに基づいてランプ（LED）の点灯制御をおこなうように構成している。また枠ランプレイヤ2のデータが設定されていない（枠ランプレイヤ2が何らかの制御データを進行させていない状態の）場合にも枠ランプレイヤ1に対応する制御データに基づいてランプ（LED）の点灯制御をおこなうようにしている。枠ランプレイヤ2にデータを設定しているか、区分情報の内容に基づいて複数のレイヤが進行させている点灯制御データの一方のみを点灯制御に反映させるようにしているので、突発的に所定のランプの点灯態様を変更したい場合、例えば扉開放、所定のエラーの発生など不足の事態が発生した場合には、表示したい点灯態様に関する制御データを枠ランプレイヤに進行させ、枠ランプレイヤ2の区分情報を通常情報以外の情報に設定することで、枠ランプレイヤ1が進行させている制御データに対応する点灯制御を中断し、枠ランプレイヤ2が進行させている制御データに対応する点灯制御を開始することができ、さらに枠ランプレイヤ2が進行させている制御データに対応する点灯制御を終了する（例えば発生していたエラー要因が解消したことを検出した）場合には、枠ランプレイヤ2の区分情報を通常情報に設定することで、枠ランプレイヤ1が進行させている制御データに対応する点灯制御を再開することができる。もちろん、この場合、枠ランプレイヤ2が進行させている制御データに対応する点灯制御中も枠ランプレイヤ1が制御データを進行させているので枠ランプレイヤ2が進行させている制御データに対応する点灯制御をおこなっていた期間のデータを飛ばして枠ランプレイヤ1で進行させている制御データに基づいたランプ点灯制御を行なうことができる。ここでは、複数のランプ点灯制御データを同時に進行させ、その複数のランプ点灯制御データのうちの一つのランプ点灯制御データに対応する制御を行なうようにしており、実際の制御に用いるランプ点灯制御データを所定条件で同時に進行させている複数のランプ点灯制御データから再設定できるように構成したが、これに限定されず、複数のランプ点灯制御データを同時に進行させ、その複数のランプ点灯制御データのうちの複数のランプ点灯制御データに対応する点灯態様を所定の態様（例えば論理和）で混合し、制御を行なうようにしてもよい。

【0482】

10

20

30

40

50

また、上記実施例における各種記憶領域は必ずしもRAMに設ける必要はなく、例えば、情報を一時的に記憶すれば足りるような場合には各制御部のCPUのレジスタなどに記憶してもよい。

【0483】

また、上記実施例における表示装置やランプは、7セグメントLEDや液晶表示装置などに限定されるものではなく、例えば、プラズマディスプレイ(PDP)、CRT、LEDドットマトリクスなどを適用することもできる。

【0484】

また、本実施例における「入賞」には、遊技盤102に設けた入賞口や始動口に球が入球した場合のほか、遊技盤102に設けた通過領域を球が通過した場合（例えば、普図始動口124を球が通過した場合）も含まれる。また、始動口は、必ずしも本実施例で示される位置に設ける必要は無く、例えば、特定の入賞口内の特定の領域を始動口として機能させてもよい。

【0485】

また、第2特図始動口128や可変入賞口130は、球が入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態の2種類の開閉状態に変化するものに限定されず、球が入賞可能な第1の開状態と、第1の開状態よりも入賞が容易な第2の開状態の2種類の開状態に変化するものも含まれる。

【0486】

また、実施例では、大当たりに対応する図柄組合せ（大当たり図柄組合せ）を装飾図柄表示装置110に停止表示した場合に大当たり遊技の開始となるが、大当たり遊技の開始条件はこれに限定されるものではない。したがって、例えば、大当たり図柄組合せを停止表示した後で、盤面の特定のゲートを遊技球が通過した場合、大当たり図柄組合せを停止表示した後で、盤面の特定の入賞口に遊技球が通過した場合、大当たり図柄組合せを停止表示した後で、大入賞口（可変入賞口）以外の入賞口内の特定の領域を遊技球が通過した場合、特定の入賞口に遊技球が入賞したことを条件に開放した大入賞口（可変入賞口）内の特定の領域を遊技球が通過した場合、などを大当たり遊技の開始条件としてもよい。

【0487】

また、本実施例における「特図」は、特図表示装置114が変動表示および停止表示する図柄全てを示しており、変動表示する図柄のみ、または、停止表示する図柄のみを示すものではない。さらに、本実施例における「普図」や「装飾図柄」も同様に、普図表示装置112や装飾図柄表示装置110が変動表示および停止表示する図柄全てを示しており、変動表示する図柄のみ、または、停止表示する図柄のみを示すものではない。また、大当たりフラグがオンの場合には特図表示装置114に特図1または特図2、大当たりフラグがオフの場合には特図3を停止表示させる例を示したが、これに限定されない。

【0488】

また、遊技状態として大当たり遊技を例示したが、これら以外にも、普図表示装置112（または特図表示装置114、装飾図柄表示装置110）の変動時間を所定の変動時間とする通常変動状態と、該所定の変動時間よりも短い変動時間とする変動短縮（変短）状態と、を設け、この2つの状態についても遊技状態に含めてもよい。また、普図表示装置112（または特図表示装置114、装飾図柄表示装置110）の変動時間を所定の変動時間とする通常変動状態と、該所定の変動時間よりも長い変動時間とする変動延長（変長）状態と、を設け、この2つの状態についても遊技状態に含めてもよい。また、普図変動遊技（または特図変動遊技）の結果を当選とするか否かの抽選における当選確率を所定の確率とする低確率状態（普図）と該所定の確率よりも高い高確率状態（普図）とを設け、この2つの状態についても遊技状態に含めてもよいし、これら複数の状態を複合して発生させるようにしてもよい。また、始動口または内部に特定領域を設けた可変入賞手段を閉状態から開状態に変化させるか否かを決定する抽選手段の、抽選結果を表示する図柄の変動時間を短縮する特定変短遊技、上述の抽選手段が始動口または可変入賞手段を閉状態から開状態に変化させると決定する確率を向上させた確率向上状態、始動口または可変入賞

10

20

30

40

50

手段を開状態のまま維持する時間を通常遊技よりも長時間にする長時間開放遊技などを含めてもよい。

【0489】

また、実施例に記載した複数の構成のうち、1つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。

【0490】

また、実施例においては、遊技台として、遊技球を遊技媒体としたパチンコ機の例を示したが、本発明に係る遊技台はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、DVD-ROM、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

10

【0491】

なお、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【産業上の利用可能性】

【0492】

本発明に係る遊技台は、スロットマシンやパチンコ機などに代表される遊技台に適用することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0493】

【図1】本実施例1に係るパチンコ機の正面（遊技者側）から見た状態を示す略示平面図である。

【図2】（a）は特図の停止表示態様の一例を、（b）は装飾図柄の一例を、（c）は普図の停止表示態様の一例を、それぞれ示したものである。

【図3】同パチンコ機の主制御部、演出制御部、払出制御部、発射制御部、および電源管理部の回路ブロック図である。

【図4】演出制御部を構成するサブ基板と各種照明基板の接続を示した回路図である。

【図5】（a）は大当たり判定テーブルの一例を、（b）は大当たり時の特図選択テーブルの一例を、（c）はタイマ番号決定テーブルの一例を、それぞれ示した図である。

30

【図6】TCテーブルの一例を示したものである。

【図7】（a）はボタン制御用のレイヤテーブルの一例を、（b）はサウンド制御用のレイヤテーブルの一例を、（c）は枠ランプ制御用のレイヤテーブルの一例を、（d）は盤ランプ制御用のレイヤテーブルの一例をそれぞれ示したものである。

【図8】（a）はトラック情報テーブルの一例を示したものであり、（b）はサウンドテーブルの一例を示したものである。

【図9】（a）はサウンドリスト00の一例を、（b）はサウンドリスト01の一例を、（c）はサウンドリスト14の一例を示したものである。

【図10】（a）は枠ランプ制御用のポート定義テーブルの一例を、（b）は盤ランプ制御用のポート定義テーブルの一例を、（c）はランプテーブルの一例を示したものである。

40

【図11】（a）はランプリスト00の一例を、（b）はランプリスト01の一例を、（c）はランプリスト18の一例を、（d）はランプリスト19の一例を、示したものである。

【図12】（a）はデューティリスト00の一例を、（b）はデューティリスト01の一例を、（c）はデューティリスト23の一例を、（d）はデューティリスト24の一例を、示したものである。

【図13】（a）は背景演出選択テーブルの一例を示したものであり、（b）は背景演出選択テーブルの他の例を示したものであり、（c）は背景演出TC取得用テーブル1の一

50

例を示したものであり、同図 (b) は背景演出 T C 取得用テーブル 2 の一例を示したものである。

【図 1 4】 T C 変更テーブルの一例を示したものである。

【図 1 5】 同パチンコ機の主制御部メイン処理の流れを示したフローチャートである。

【図 1 6】 同パチンコ機の主制御部タイマ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 7】 同パチンコ機の演出制御部リセット割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 8】 同パチンコ機の演出制御部タイマ割り込み処理の流れを示すフローチャートである。

10

【図 1 9】 同パチンコ機のメインコマンド受信割り込み例外処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 0】 同パチンコ機の演出開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 1】 同パチンコ機の T C データの新規設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 2】 同パチンコ機の演出制御抑制処理の概要を模式的に示した図である。

【図 2 3】 同パチンコ機の T C 情報順序変更処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 4】 同パチンコ機の演出制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 5】 同パチンコ機のモード切替処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 6】 同パチンコ機のレイヤ制御処理の流れを示すフローチャートである。

20

【図 2 7】 同パチンコ機のレイヤ存在情報設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 8】 同パチンコ機のサウンドデータ設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 9】 同パチンコ機のランプデータ設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 0】 同パチンコ機のデバイス制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 1】 同パチンコ機のサウンド設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 2】 同パチンコ機のランプ設定処理 (1 / 4) の流れを示すフローチャートである。

【図 3 3】 同パチンコ機のランプ設定処理 (2 / 4) の流れを示すフローチャートである。

【図 3 4】 同パチンコ機のランプ設定処理 (3 / 4) の流れを示すフローチャートである。

30

【図 3 5】 同パチンコ機のランプ設定処理 (4 / 4) の流れを示すフローチャートである。

【図 3 6】 同パチンコ機のデューティ計算処理 (1 / 2) の流れを示すフローチャートである。

【図 3 7】 同パチンコ機のデューティ計算処理 (2 / 2) の流れを示すフローチャートである。

【図 3 8】 (a) 同パチンコ機の L E D 出力リストの一例を示した図である。(b) L E D 制御装置 I C 1 0 2 へのデータ出力例を示した図である。

【図 3 9】 同パチンコ機の T C データ制御処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図 4 0】 同パチンコ機の枠ランプ全点灯処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 1】 同パチンコ機の出力データ設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 2】 同パチンコ機のデータ出力処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 3】 同パチンコ機の L E D 制御装置コールバック受信割込例外処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 4】 同パチンコ機のリセット送信処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 5】 同パチンコ機のアドレス送信処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 6】 同パチンコ機の開始アドレス送信処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 7】 同パチンコ機のデータ送信処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 8】 同パチンコ機の終端送信処理の流れを示すフローチャートである。

50

【図 4 9】同パチンコ機の抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 0】背景演出抽選テーブル、停止図柄抽選テーブル、およびリーチ抽選テーブルの一例を示した図である。

【図 5 1】同パチンコ機の背景演出選択処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 2】(a) 同パチンコ機の演出抽選処理の流れを示すフローチャートであり、(b) は背景演出 T C 取得処理 1 の流れを示すフローチャートであり、(c) は背景演出 T C 取得処理 2 の流れを示すフローチャートである。

【図 5 3】同パチンコ機のボタン押下時処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 4】同パチンコ機のボタン受付チェック処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 5】同パチンコ機の演出制御の流れの一例を示した図である。

10

【図 5 6】同パチンコ機の T C 情報順序変更処理の変更形態の流れを示すフローチャートである。

【図 5 7】同パチンコ機の T C データ制御処理の変更形態の流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

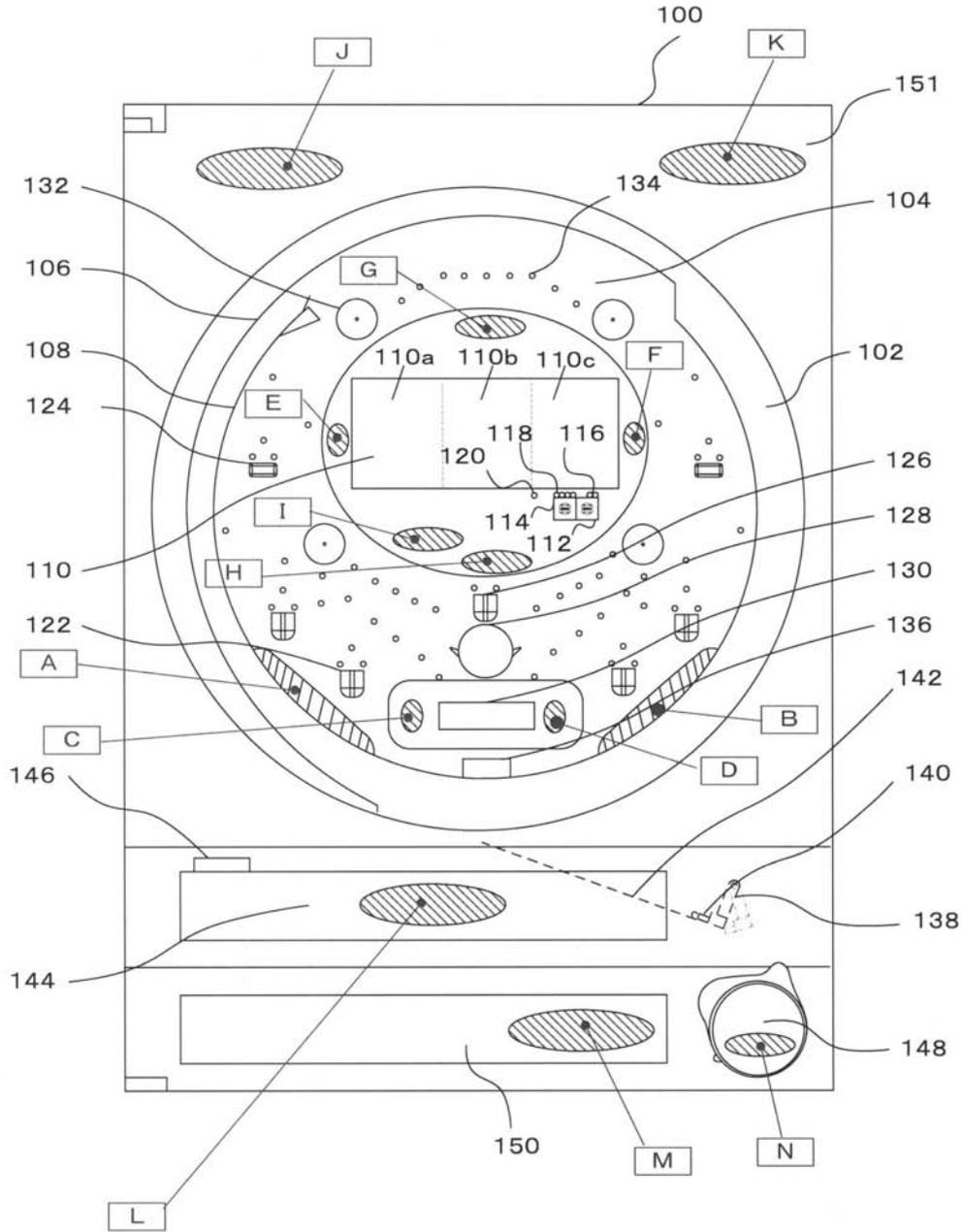
【 0 4 9 4 】

- 1 0 0 パチンコ機
- 1 0 2 遊技盤
- 1 0 4 遊技領域
- 1 1 0 装飾図柄表示装置
- 1 1 2 普図表示装置
- 1 1 4 特図表示装置
- 1 2 2 一般入賞口
- 1 2 4 普図始動口
- 1 2 6 第 1 特図始動口
- 1 2 8 第 2 特図始動口
- 1 3 0 可変入賞口
- 1 4 8 操作ハンドル
- 3 0 0 主制御部
- 3 5 0 演出制御部
- 4 0 0 払出制御部
- 4 5 0 発射制御部
- 5 0 0 電源管理部

20

30

【図1】

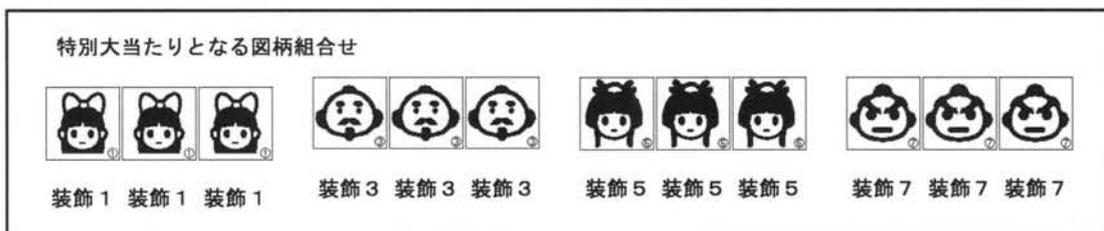
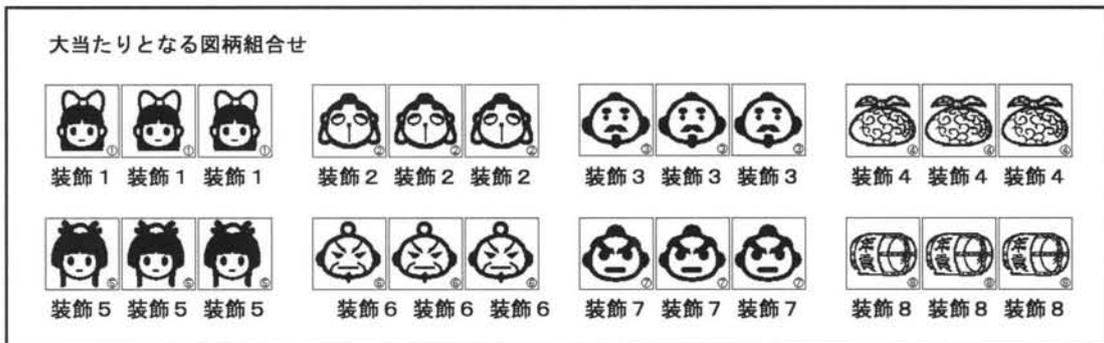


【 図 2 】

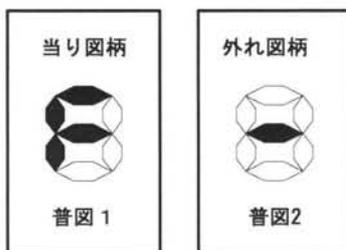
(a) 特別図柄



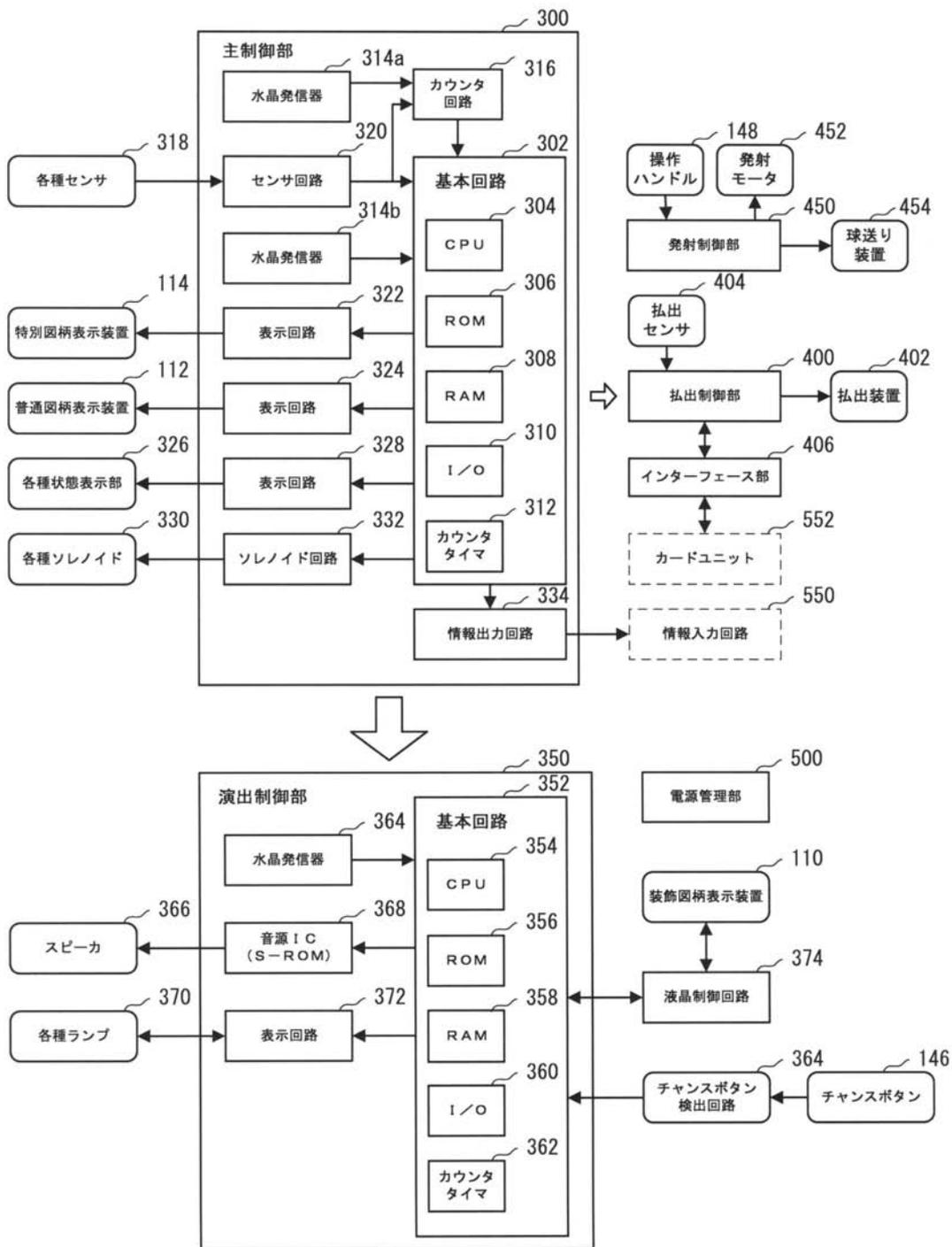
(b) 装飾図柄



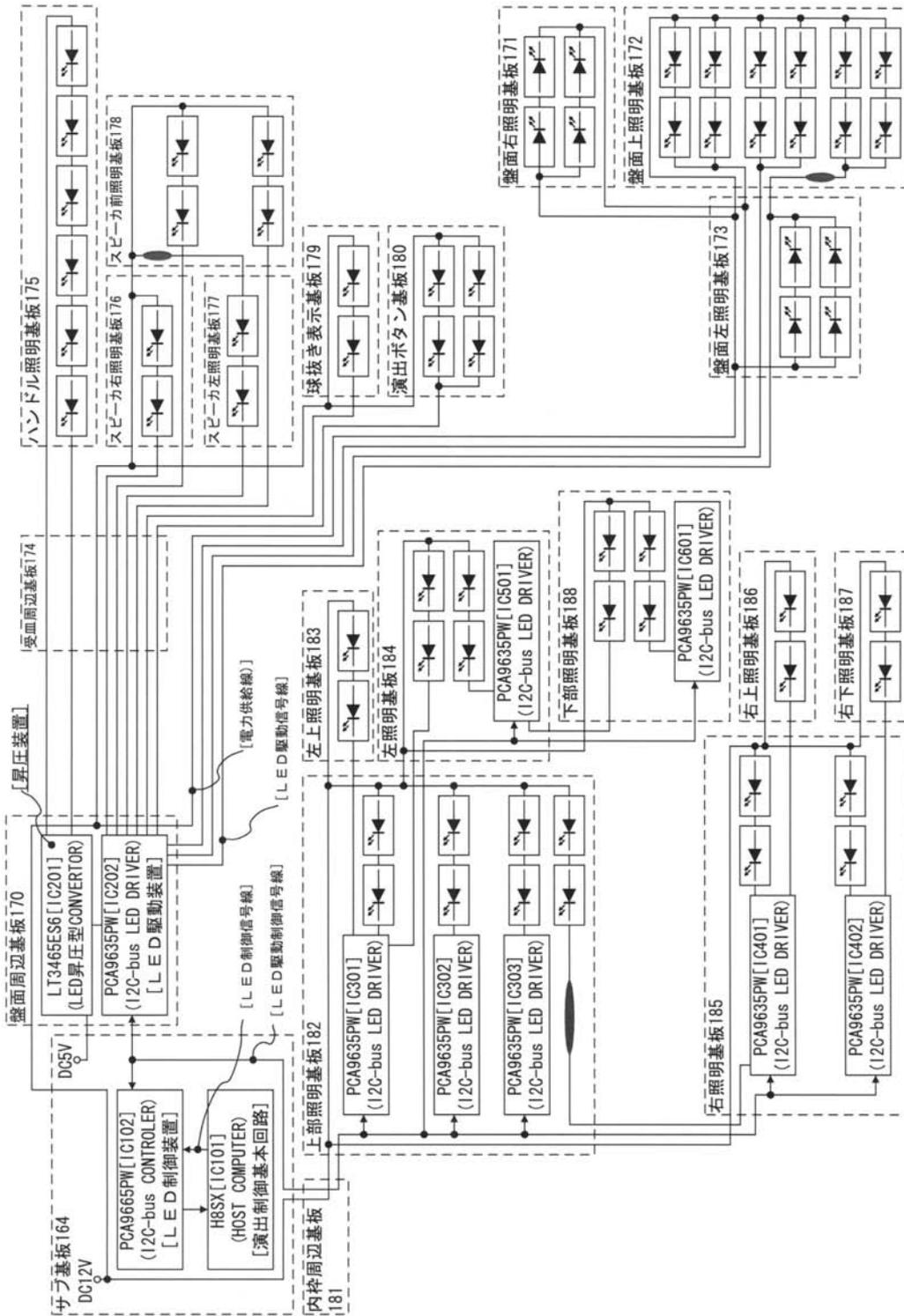
(c) 普通図柄



【図3】



【図4】



【 図 5 】

(a) 大当たり判定テーブル (乱数範囲：それぞれ0～65535)

特図抽選状態	乱数範囲
低確率状態	10001 - 10187
高確率状態	20001 - 21871

(b) 高確率状態移行判定テーブル (乱数範囲：0～127)

移行判定 乱数の範囲
11 - 74

(c) タイマ番号決定テーブル (乱数範囲：0～65535)

大当たりフラグ	タイマ 乱数の範囲	演出	
		タイマ番号	変動時間 [s]
オフ	60236	タイマ 1	5
	4250	タイマ 2	10
	800	タイマ 3	20
	250	タイマ 4	40
オン	15536	タイマ 2	10
	9000	タイマ 3	20
	38000	タイマ 4	40
	3000	タイマ 5	50

【図 6】

TCテーブル

TC情報 (液晶情報)	演出時間 情報	レイヤNo.					
		ボタン	サウンド	サウンド2	枠ランプ	盤ランプ	盤ランプ2
0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
...
9	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
10	6400	-1	1	22	5	5	-1
11	6400	-1	-1	6	-1	-1	-1
...
16	6400	-1	-1	12	-1	-1	-1
...
20	6566	-1	-1	25	9	9	-1
...
31	2800	-1	-1	35	10	11	-1
32	4766	-1	-1	36	9	15	16
...
40	1333	-1	-1	4	13	17	18
...
51	13550	-1	41	-1	3	24	-1
52	27100	2	42	-1	4	24	2
...
91	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
...

参考
デモ
復帰

高確
共通予告
キャラ予告

背景予告

停止1

停止1前
停止1後

スベリ1

ノーマル
マルチライン

右図柄1

【 図 7 】

(a) レイヤテーブル (ボタン)

レイヤNo.	切替時間 情報	デバイス 番号	液晶情報	処理区分 情報
...
2	1333	0	101	0
2	2800	1	102	0
-1	-1	-1	-1	-1
3	2000	0	-1	0
3	4000	1	-1	0
3	6000	2	-1	0
3	13000	2	-1	0
-1	-1	-1	-1	-1

(b) レイヤテーブル (サウンド)

レイヤNo.	切替時間 情報	デバイス 番号	液晶情報	処理区分 情報
...
35	0	26	-1	0
35	3800	27	11	0
35	10866	28	-1	0
35	12400	29	-1	0
-1	-1	-1	-1	-1
36	1000	30	12	1
36	3800	31	-1	0
36	10866	32	-1	0
36	12400	33	-1	0
36	17500	34	-1	0
36	19566	35	-1	0
36	26100	36	-1	0
36	35300	37	-1	0
-1	-1	-1	-1	-1
...

(c) レイヤテーブル (枠ランプ)

レイヤNo.	切替時間 情報	デバイス 番号	液晶情報	処理区分 情報
0	300	0	-1	0
0	2900	1	-1	0
-1	-1	-1	-1	-1
...
5	433	17	11	0
5	433	17	12	0
5	433	17	13	0
5	2900	18	11	0
5	2900	18	12	0
5	2900	18	13	0
-1	-1	-1	-1	-1
...

(d) レイヤテーブル (盤ランプ)

レイヤNo.	切替時間 情報	デバイス 番号	液晶情報	処理区分 情報
...
15	1333	36	11	0
15	2800	37	-1	0
-1	-1	-1	-1	-1
16	2000	38	12	1
16	3000	39	-1	1
-1	-1	-1	-1	-1
...

【 図 8 】

(a)トラック情報テーブル

チャンネル情報	トラック情報
0	3
1	4
2	0
3	2
4	1

(b)サウンドテーブル

デバイス番号	サウンドリストのアドレス
0	サウンドリスト00のアドレス
1	サウンドリスト01のアドレス
...	...
28	サウンドリスト14のアドレス
29	サウンドリスト14のアドレス
...	...

【 図 9 】

(a) サウンドリスト 0 0

開始時間情報	チャンネル情報	フレーズ情報	ボリューム情報	パン情報
0	2	274	100	64
26442	2	275	100	64
-1	-1	-1	-1	-1

(b) サウンドリスト 0 1

開始時間情報	チャンネル情報	フレーズ情報	ボリューム情報	パン情報
0	3	134	100	64
0	2	83	100	64
2037	1	64	100	64
2275	3	135	100	64
4000	4	85	100	64
7107	3	136	100	64
7478	2	86	100	64
11757	2	89	100	64
13532	2	-2	100	64
-1	-1	-1	-1	-1

(c) サウンドリスト 1 4

開始時間情報	チャンネル情報	フレーズ情報	ボリューム情報	パン情報
0	1	90	100	64
62	4	77	100	64
770	2	91	100	64
2247	1	92	100	64
2383	2	72	100	64
6522	6	77	100	64
6754	3	91	100	64
7053	2	99	100	64
11809	1	30	100	64
12134	4	32	100	64
-1	-1	-1	-1	-1

【 図 1 0 】

(a) ポート定義テーブル (枠)

ポート情報	セグメント番号	ポート番号
0	0	0
1	0	1
2	0	2
3	0	3
4	1	0
5	1	1
6	1	2
7	1	3
8	2	0
9	2	1

(b) ポート定義テーブル (盤)

ポート情報	セグメント番号	ポート番号
0	3	0
1	3	1
2	4	0
3	4	1
4	5	0

(c) ランプテーブル

デバイス番号	ランプリストのアドレス	デューティリストのアドレス
0	ランプリスト00のアドレス	0
1	ランプリスト01のアドレス	デューティリスト00のアドレス
2	ランプリスト01のアドレス	デューティリスト01のアドレス
...
38	ランプリスト18のアドレス	デューティリスト23のアドレス
39	ランプリスト19のアドレス	デューティリスト24のアドレス
...

【 図 1 1 】

(a) ランプリスト 0 0

ポート情報	開始時間情報	点灯情報
0	0	0
	-1	-1
1	0	0
	-1	-1
...
9	0	0
	-1	-1

(c) ランプリスト 1 8

ポート情報	開始時間情報	点灯情報
0	0	0
	-1	-1
1	0	1
	4	0
	6	1
	10	0
	39	1
	95	0
	111	1
	115	0
...
4	0	0
	39	1
	95	0
	-1	-1

(b) ランプリスト 0 1

ポート情報	開始時間情報	点灯情報
0	0	0
	-1	-1
1	0	1
	4	0
	6	1
	10	0
	94	1
	98	0
	100	1
	104	0
	136	1
	210	0
-1	-1	
...
9	0	0
	136	1
	210	0
	-1	-1

(d) ランプリスト 1 9

ポート情報	開始時間情報	点灯情報
0	0	0
	-1	-1
1	0	1
	4	0
	6	1
	10	0
	19	1
	140	0
...
4	0	0
	8	1
	65	0
	-1	-1

【 図 1 2 】

(a) デューティリスト 0 0

ポート情報	開始時間情報	デューティ情報
0	-1	-1
1	0	254
	136	128
	199	128
	209	179
	-1	-1
...
9	0	254
	136	128
	199	128
	209	0
	-1	-1

(b) デューティリスト 0 1

ポート情報	開始時間情報	デューティ情報
0	-1	-1
1	0	254
	136	254
	208	254
	209	179
	-1	-1
...
9	0	254
	136	254
	208	254
	209	0
	-1	-1

(c) デューティリスト 2 3

ポート情報	開始時間情報	デューティ情報
0	-1	-1
1	0	254
	1	254
	25	254
	26	26
	70	254
	85	240
	87	26
	106	254
	108	254
	114	254
	-1	-1
...
9	0	254
	1	254
	25	254
	26	26
	60	254
	70	254
	114	254
-1	-1	

(d) デューティリスト 2 4

ポート情報	開始時間情報	デューティ情報
0	-1	-1
1	0	254
	1	254
	18	254
	19	128
	28	254
	38	128
	48	254
	58	128
	68	254
	78	128
	109	254
	139	26
	-1	-1

4	0	254
	39	254
	95	254
	19	128
	28	254
	38	128
	48	254
	58	128
	68	64
	78	128
	109	64
	139	26
	-1	-1

【 図 1 3 】

(a)背景演出選択テーブル

乱数値の範囲	乱数値の範囲	実行する処理
42	20	背景演出TC取得処理1
42	20	背景演出TC取得処理1
42	20	背景演出TC取得処理1
2	68	背景演出TC取得処理2

(b)背景演出選択テーブル(変更形態)

停止予定の 左図柄	停止予定の 左右図柄	実行する処理
8	7	背景演出TC取得処理1
6	5	背景演出TC取得処理1
2	3	背景演出TC取得処理1
0	1	背景演出TC取得処理2

(c)背景演出TC取得用テーブル1

検索行	背景演出TC
0	TC_00
1	TC_01
2	TC_02

(d)背景演出TC取得用テーブル2

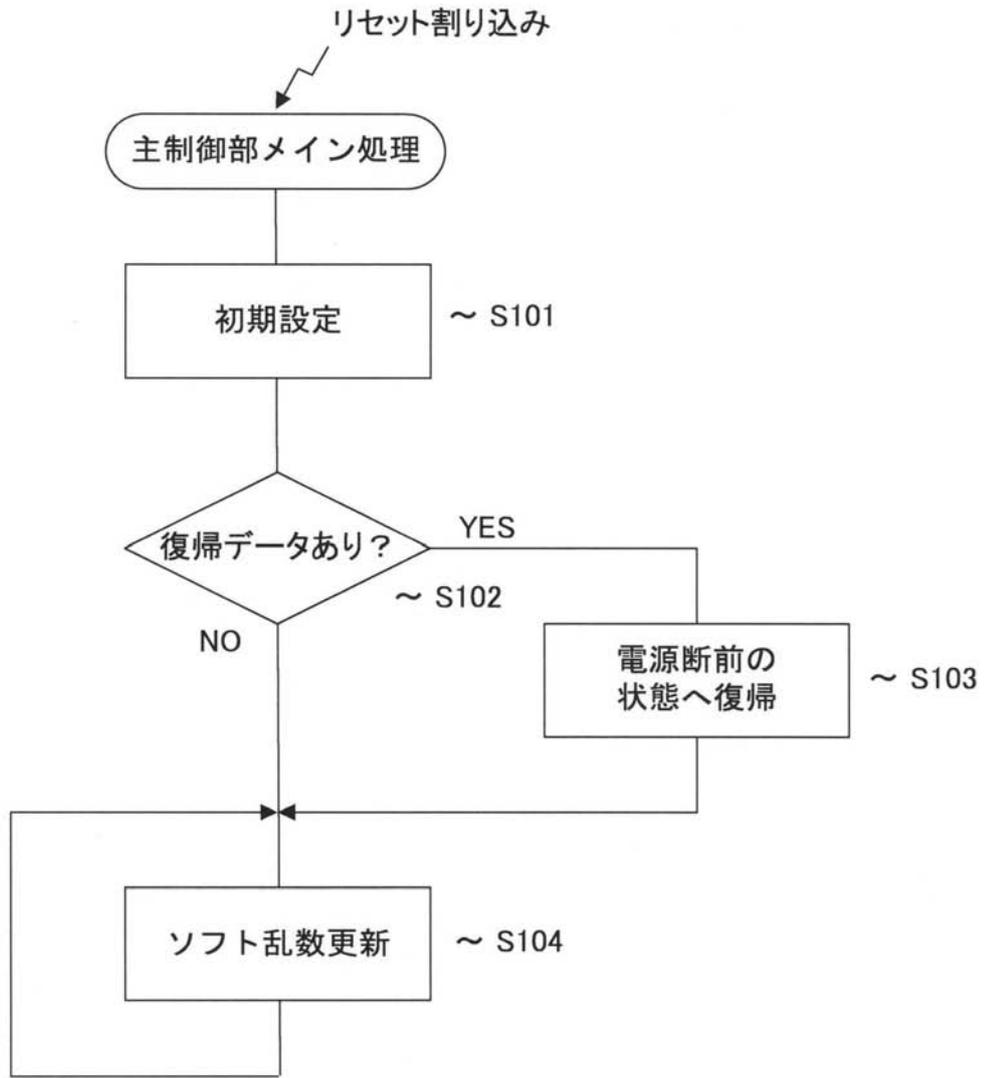
キャラクタ	背景演出TC
おじいさん	TC_10
おばあさん	TC_11
犬	TC_12
猫	TC_13
なし	TC_14

【 図 1 4 】

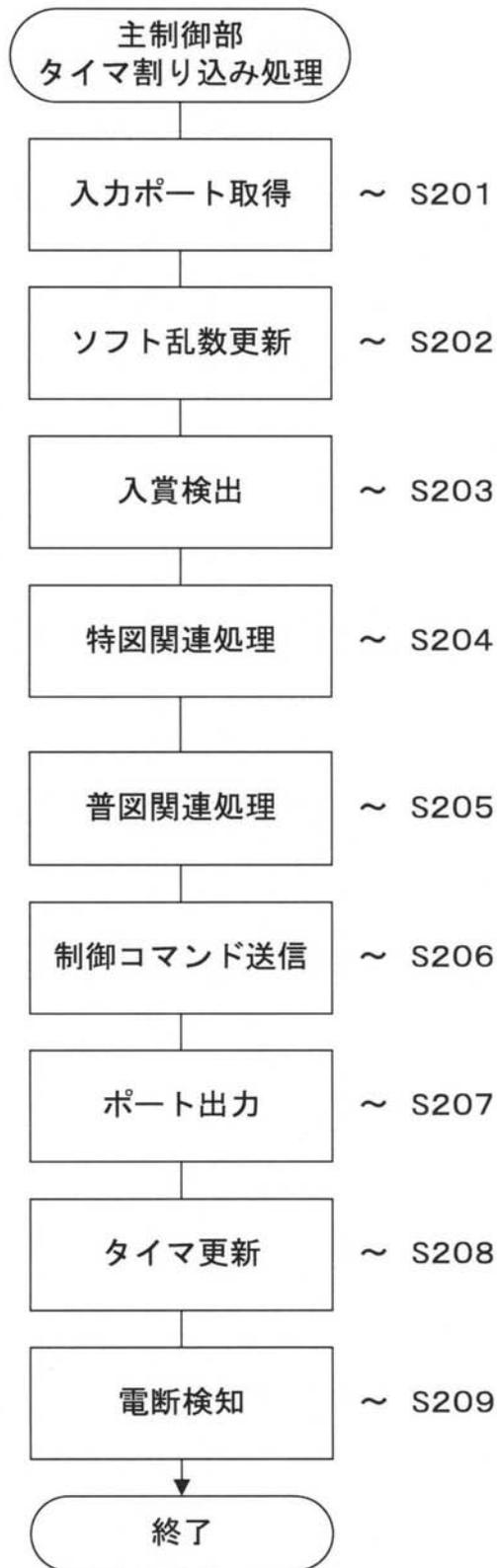
T C 変更テーブル

T C 番号	変更後 T C 番号
...	...
52	152
55	155
70	-1
71	171
72	172
90	190
91	191
-1	-1

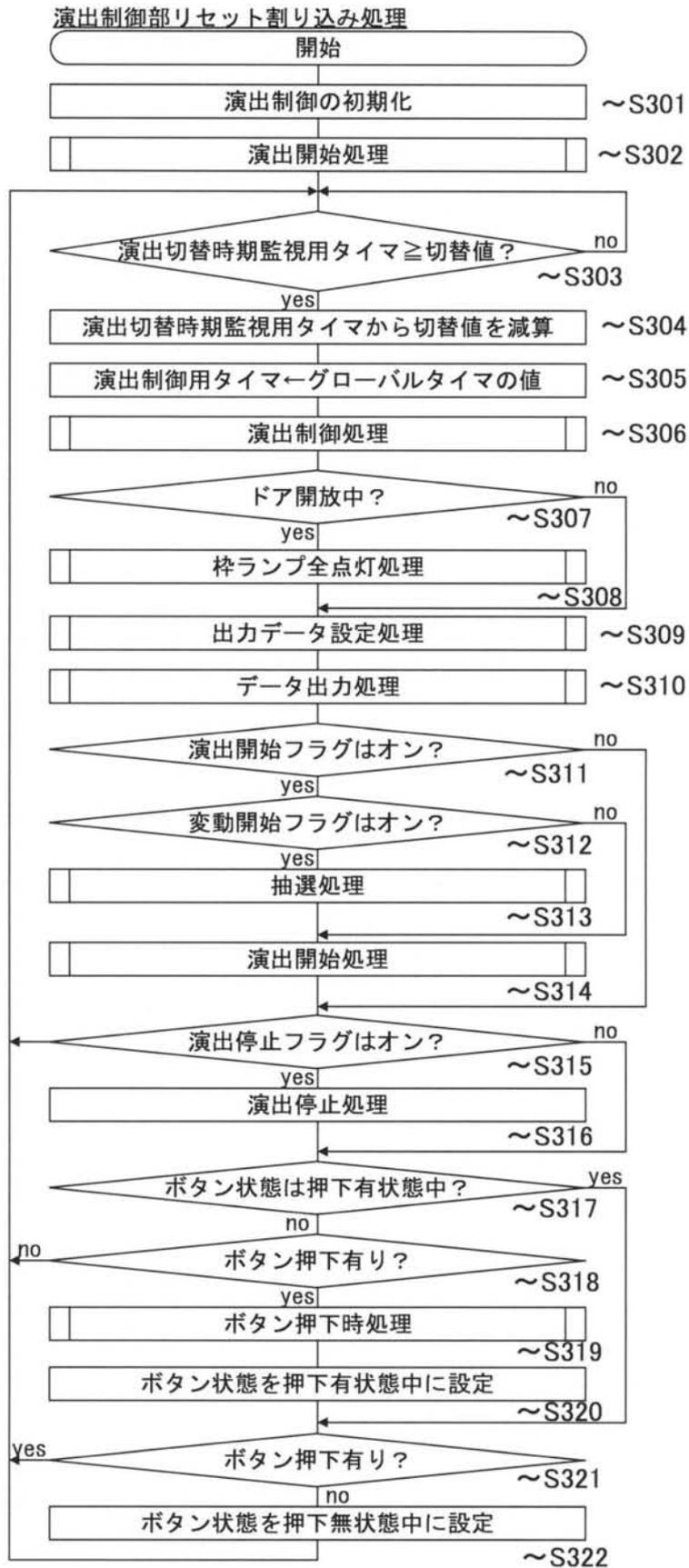
【 図 1 5 】



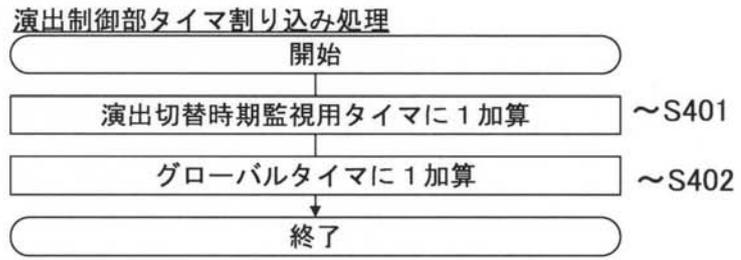
【 図 1 6 】



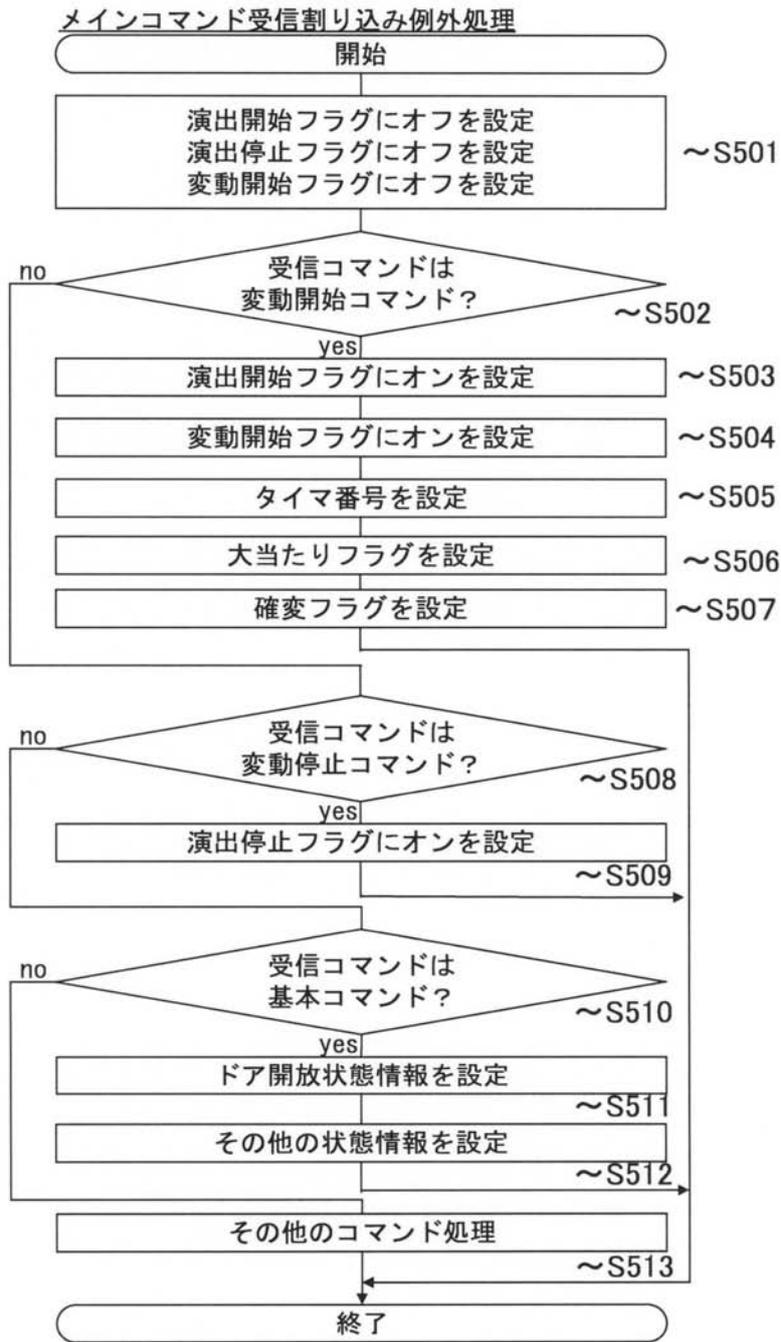
【 図 1 7 】



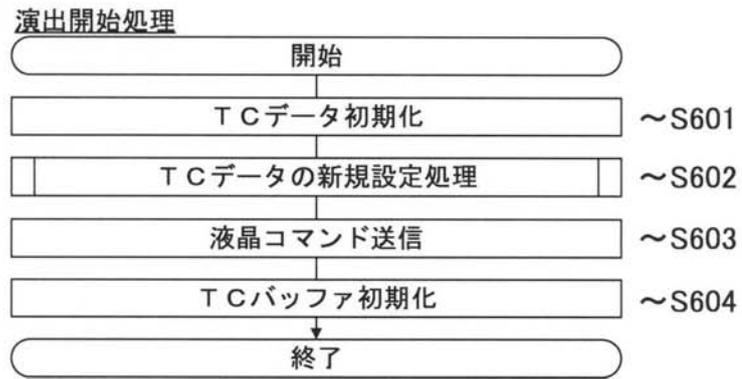
【 図 1 8 】



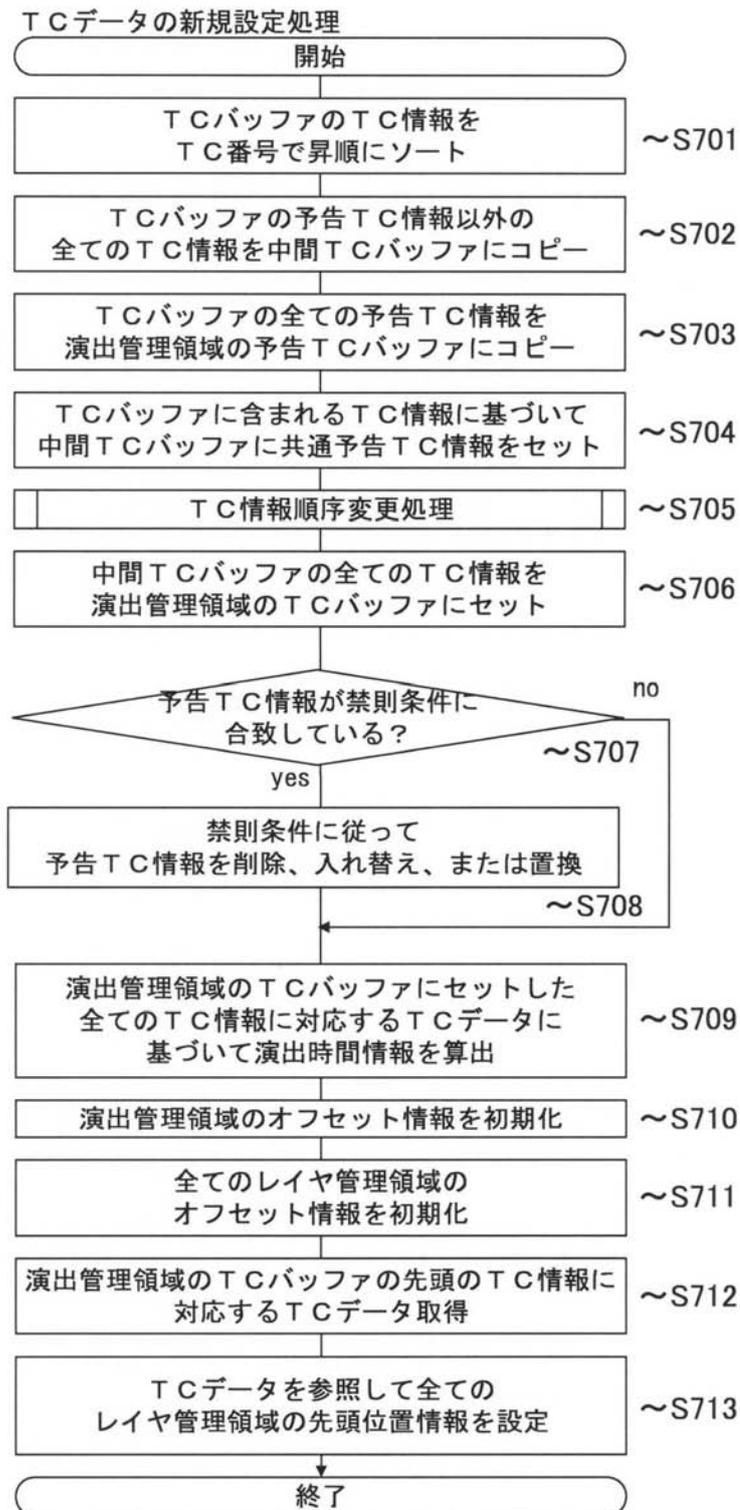
【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



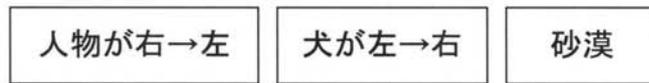
【図 2 1】



【図 2 2】

乱数範囲	人物予告	乱数範囲	犬予告	乱数範囲	背景予告
0～31	人物が右→左	0～63	犬が右→左	0～31	砂漠
32～47	人物が左→右	64～79	犬が左→右	32～34	草原
80～127	予告なし	80～127	予告なし	35～127	予告なし

各抽選テーブルから予告を選択

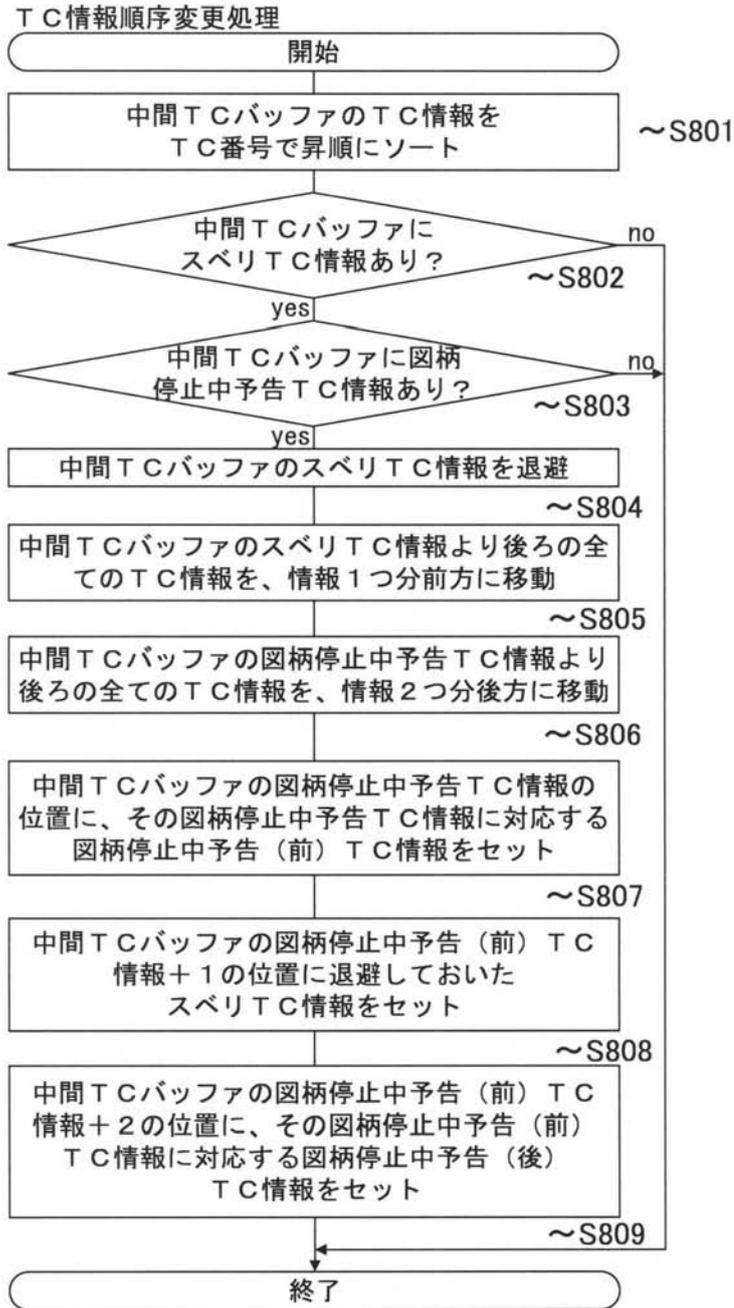


予め定義している禁則条件

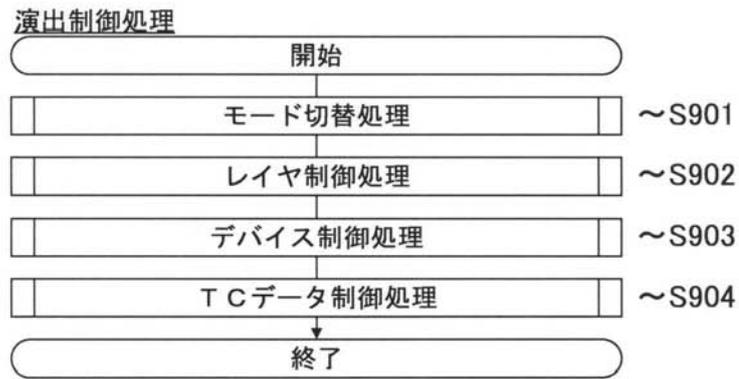
「人物が右→左」と「犬が左→右」と「砂漠」が選択されている場合は、
「犬が左→右」を実行することをやめる。

人物が右→左 砂漠 最終的に残った2つの予告を実行

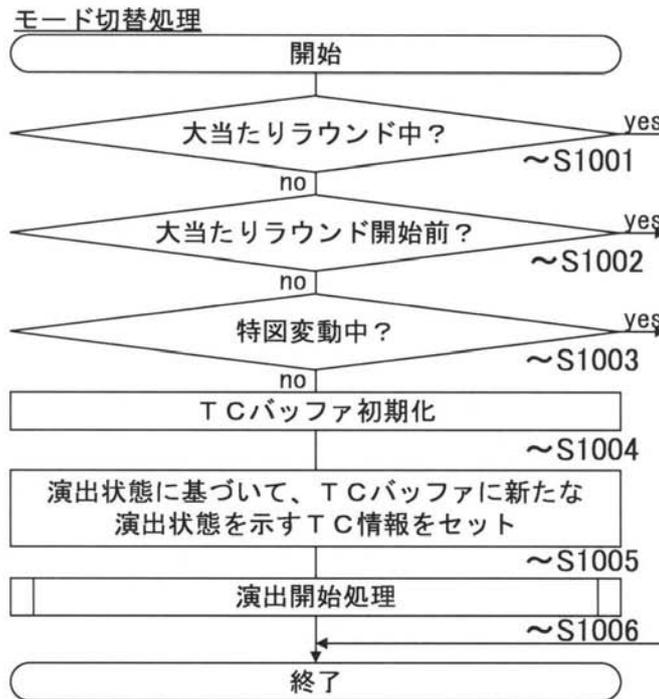
【 図 2 3 】



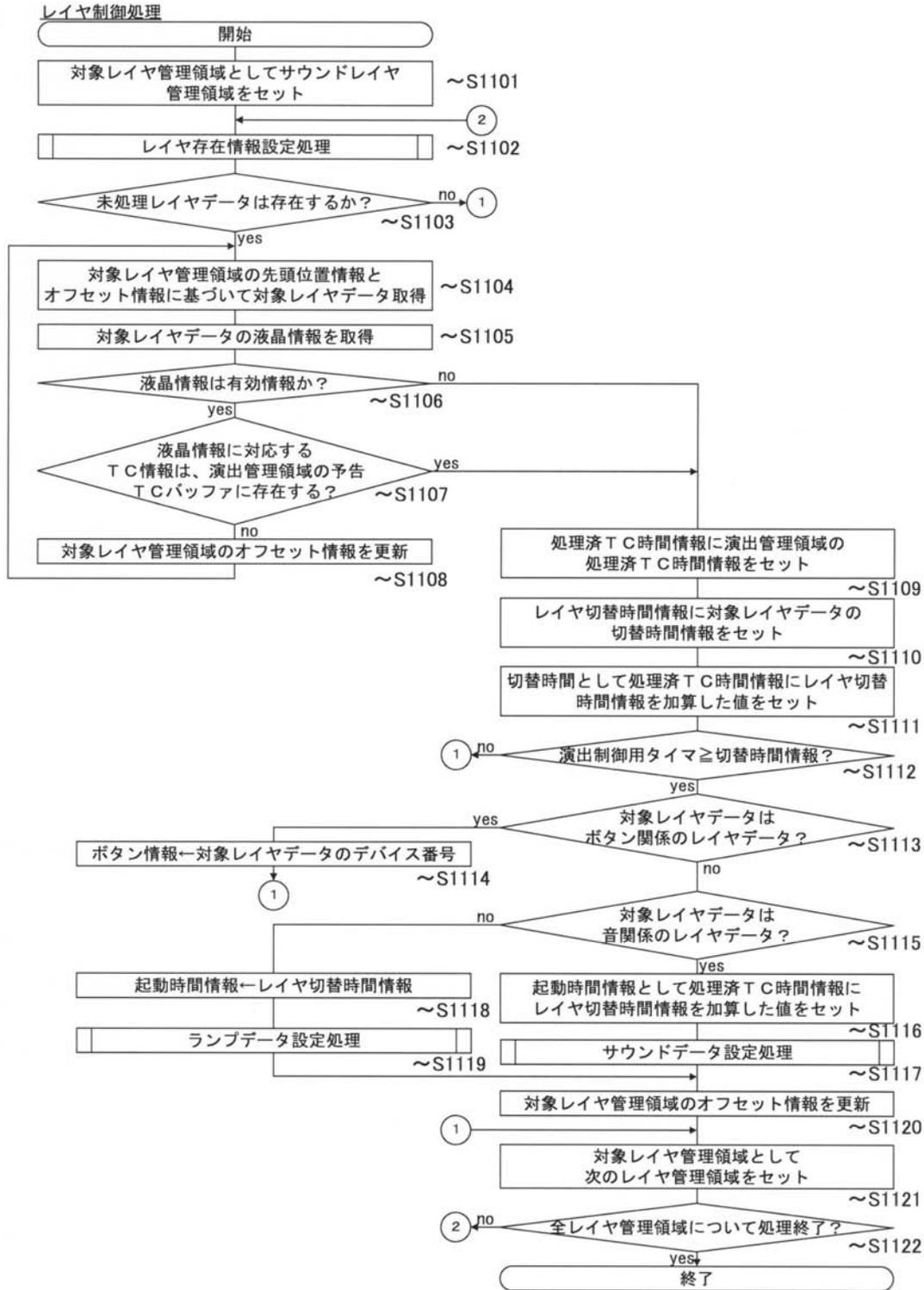
【 図 2 4 】



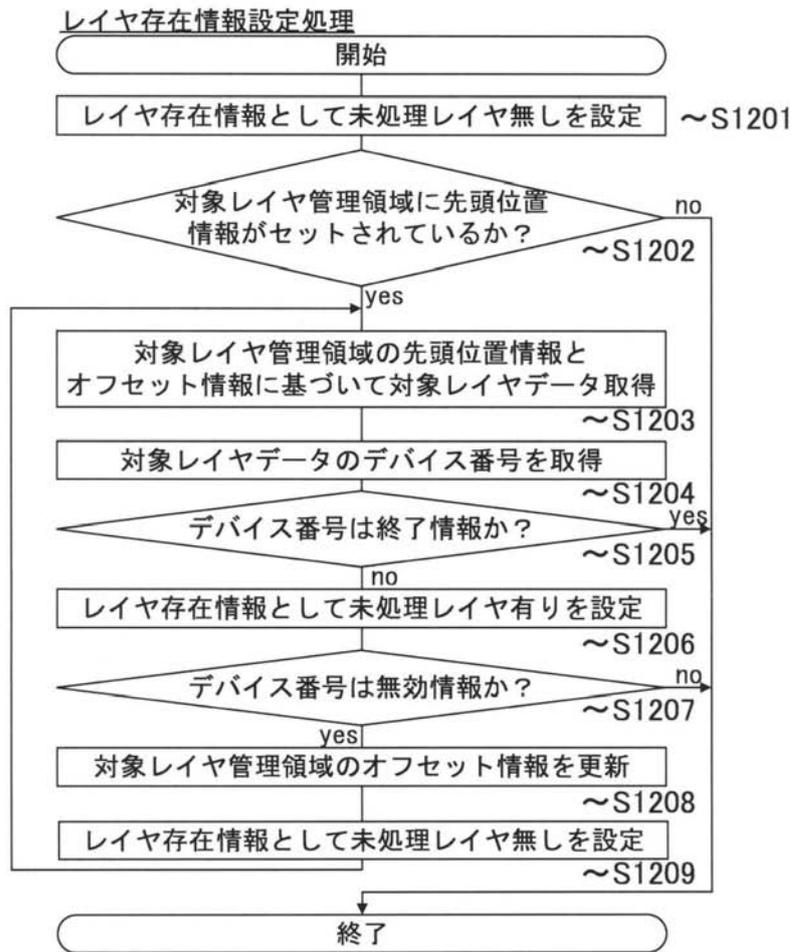
【 図 2 5 】



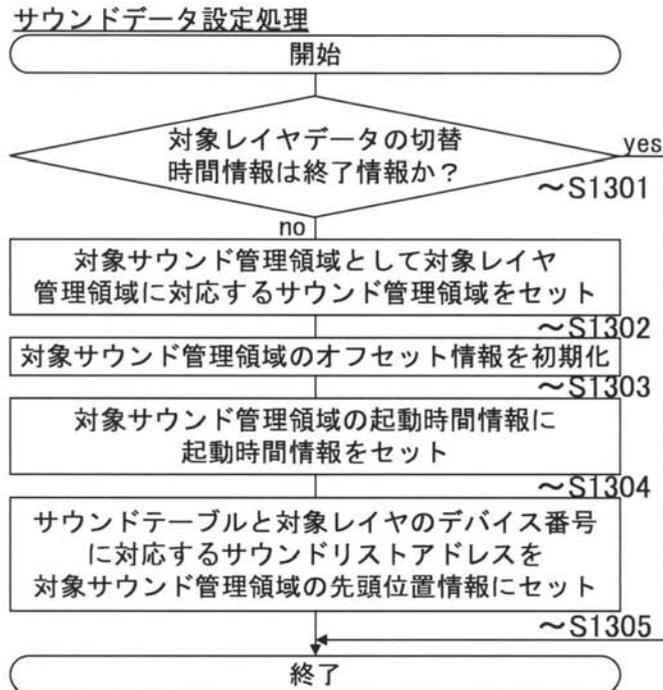
【図 26】



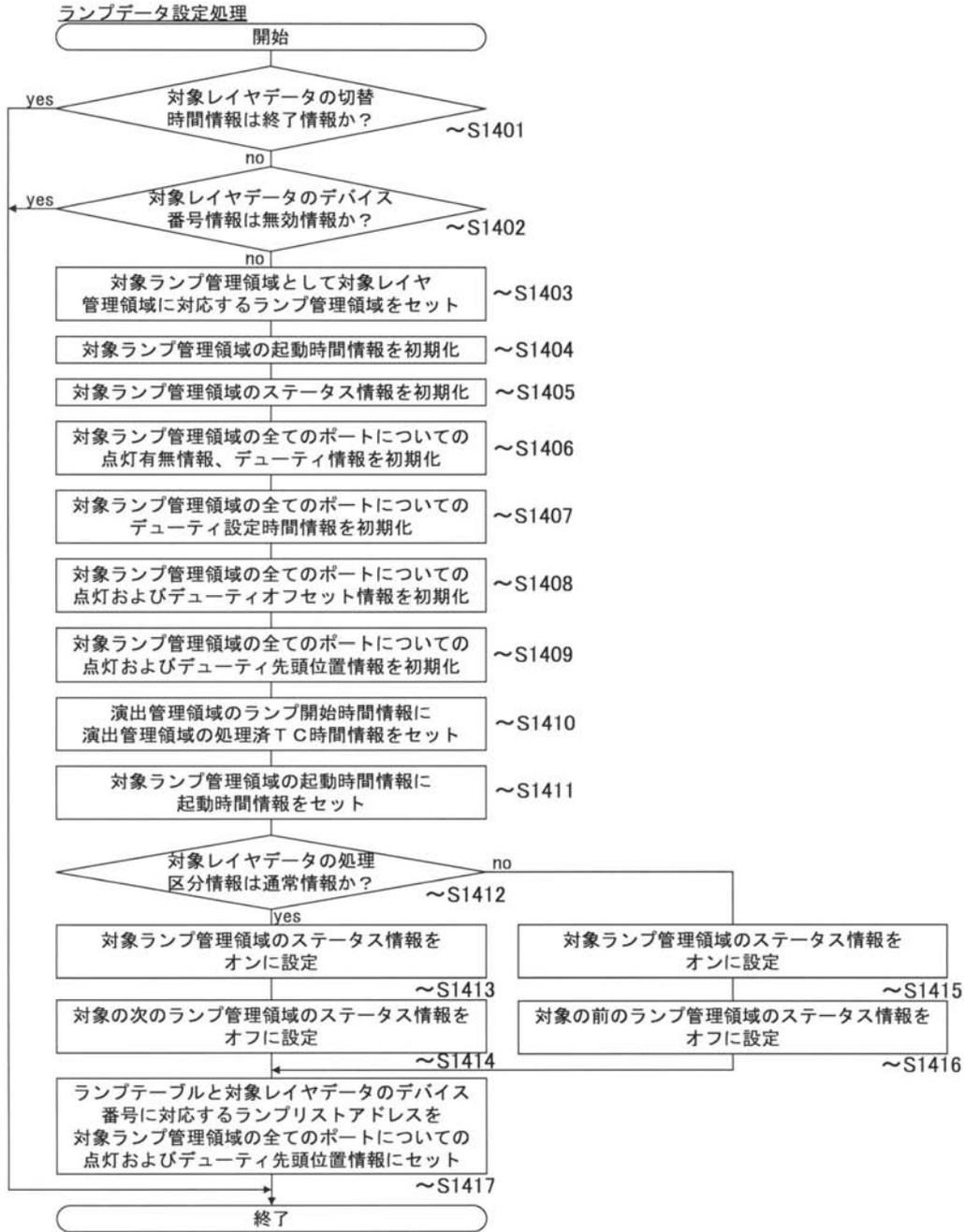
【 図 2 7 】



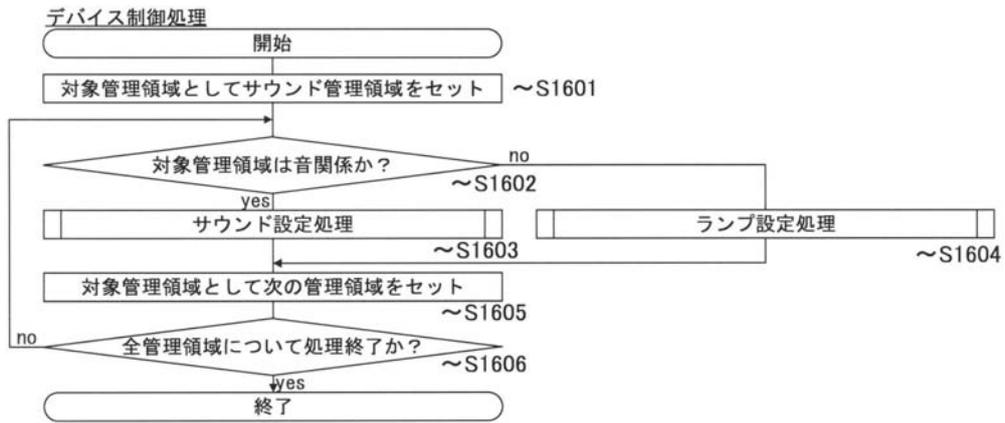
【 図 2 8 】



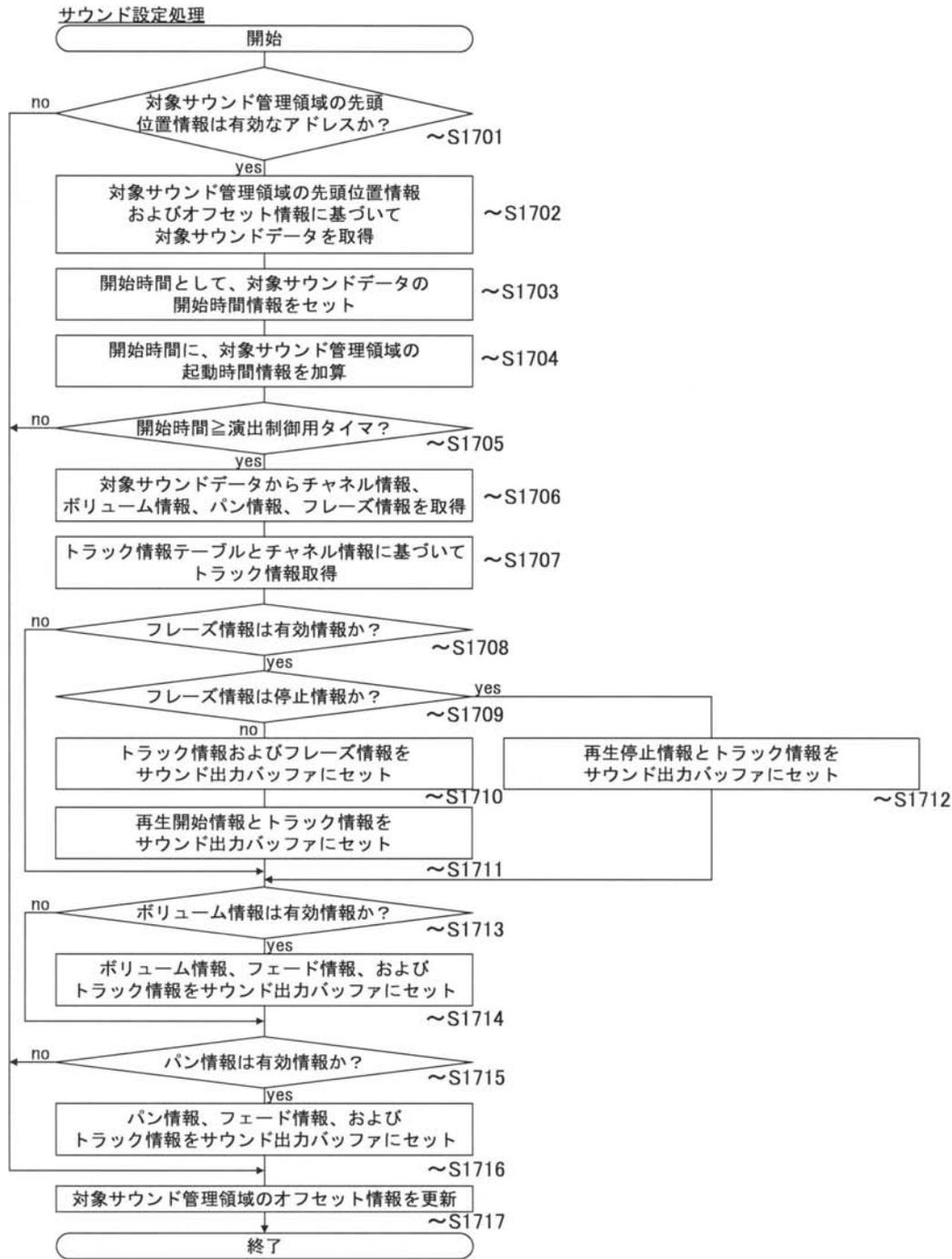
【 図 2 9 】



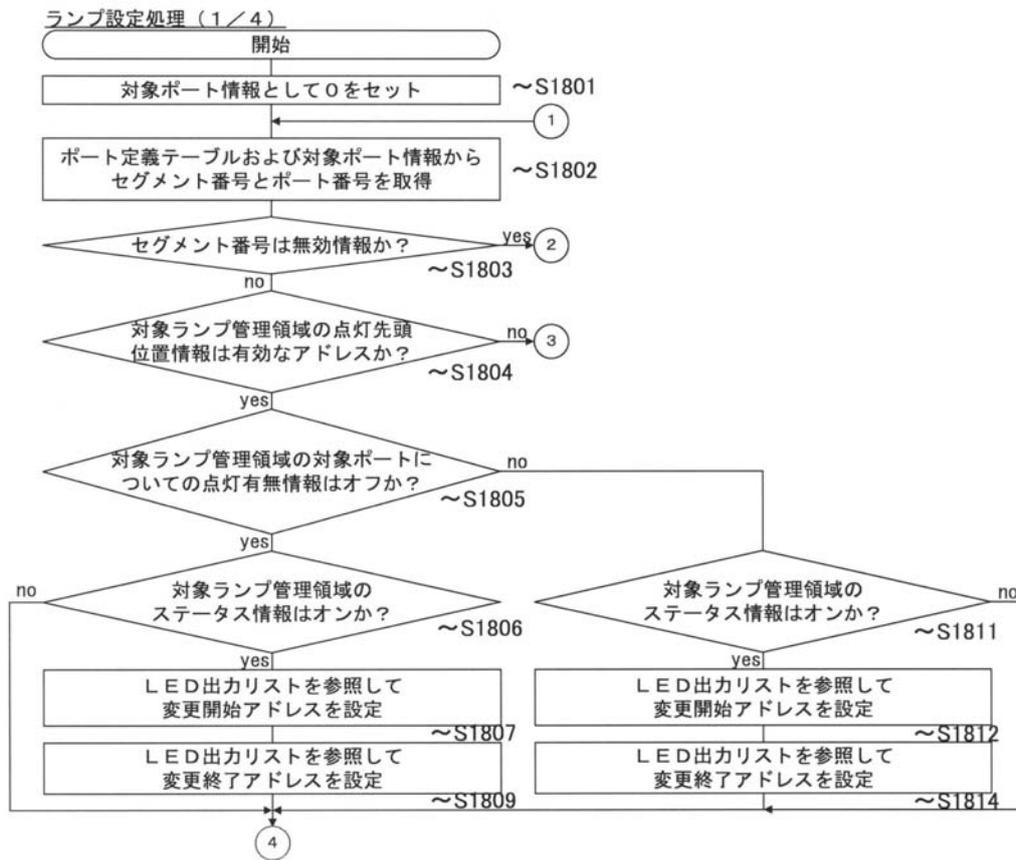
【図 30】



【 図 3 1 】

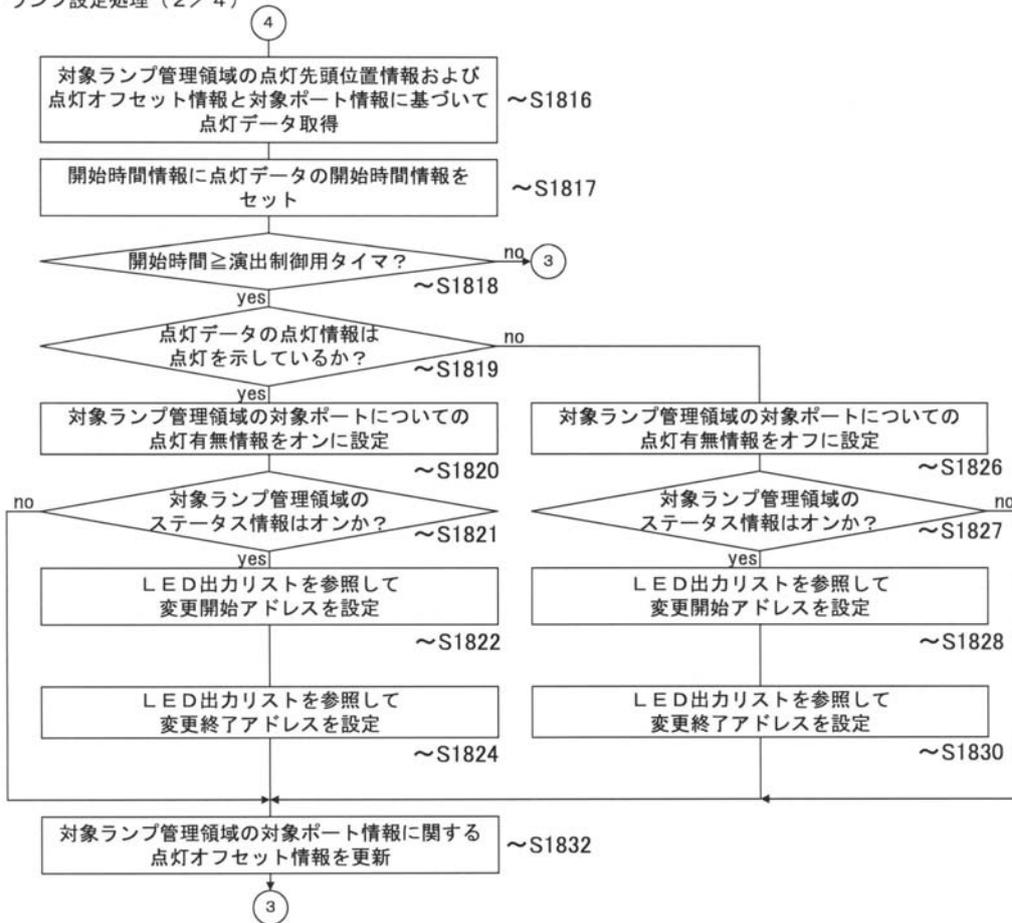


【 図 3 2 】



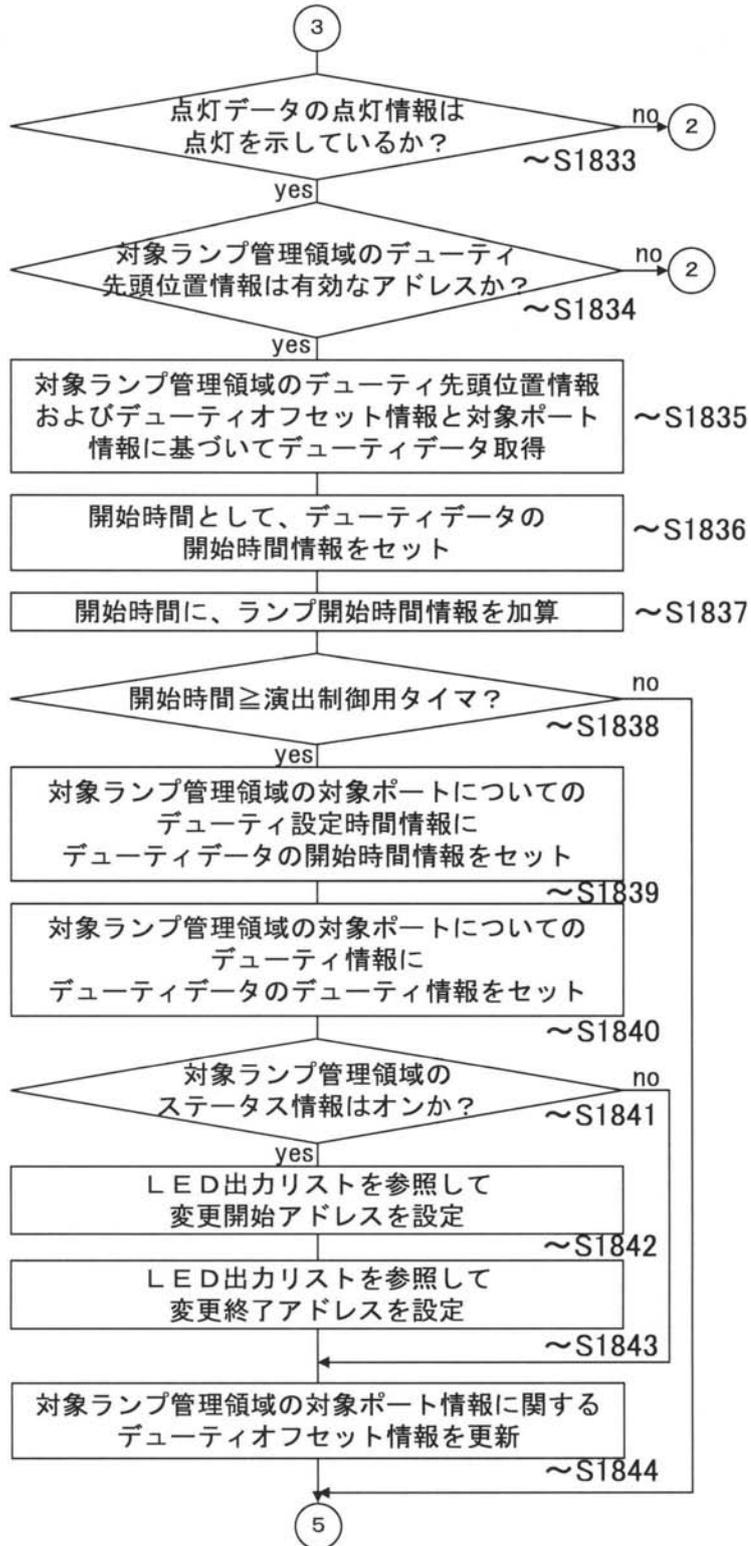
【図 3 3】

ランプ設定処理 (2/4)

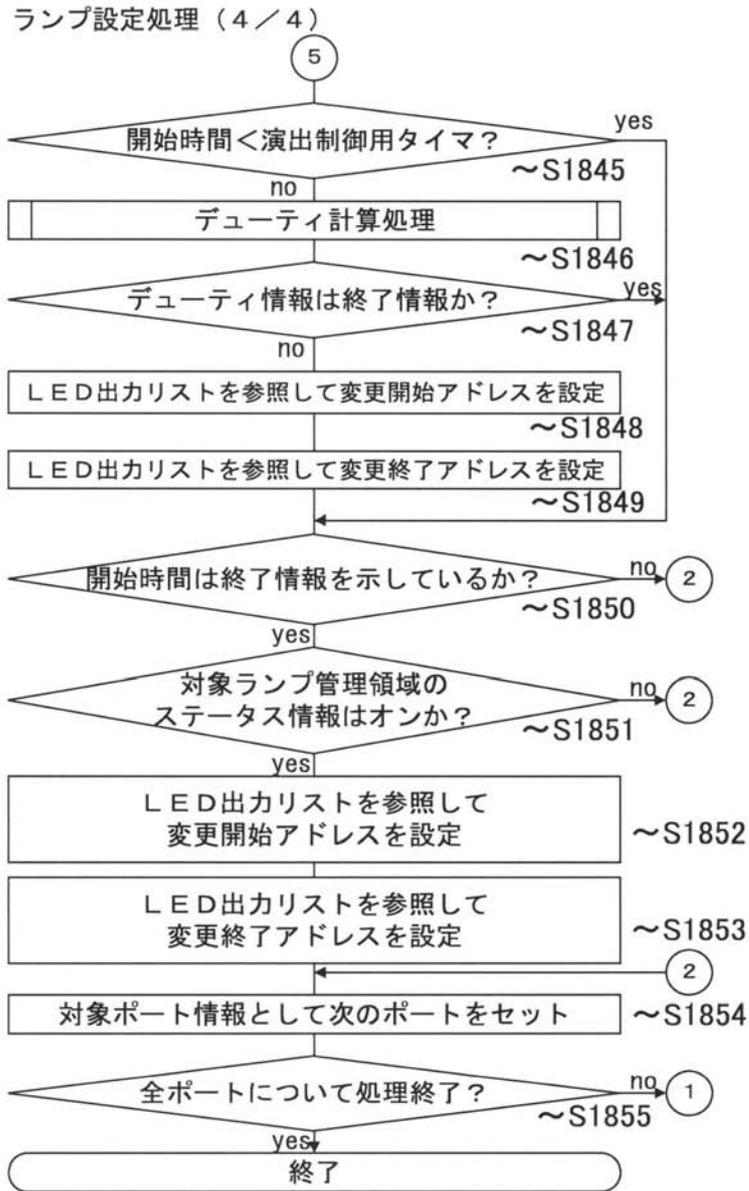


【 図 3 4 】

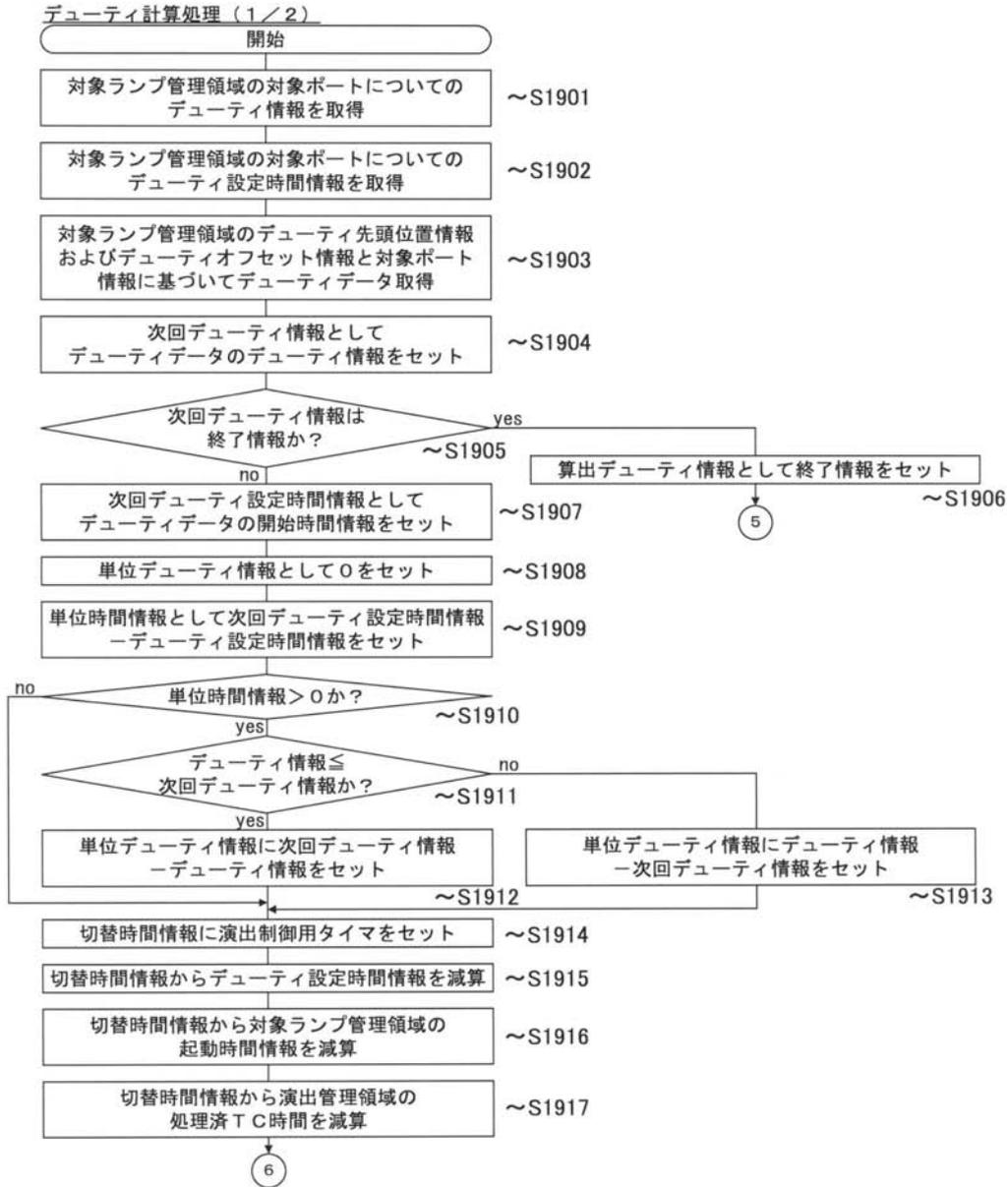
ランプ設定処理 (3 / 4)



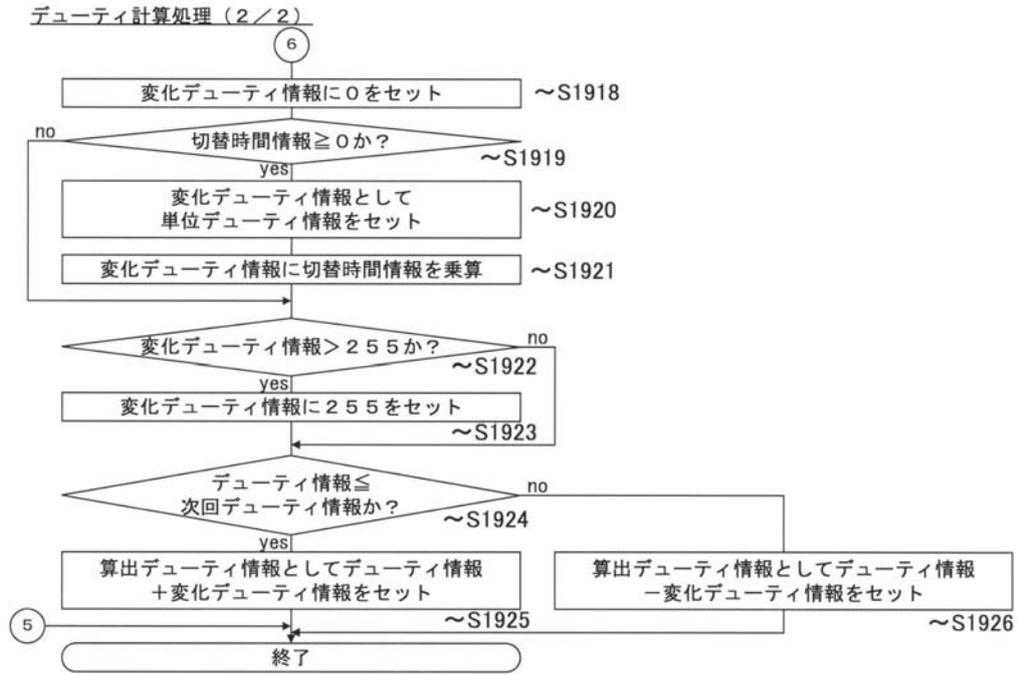
【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



【 図 3 7 】



【 図 3 8 】

(a)

(1)	LED0の輝度	}	各1バイト
(2)	LED1の輝度		
...			
(15)	LED14の輝度	}	各2ビット
(16)	LED15の輝度		
(17)	LED0の点灯指示		
(18)	LED1の点灯指示		
...			
(31)	LED14の点灯指示		
(32)	LED15の点灯指示		

(b)

<LED0の点灯態様変化の場合>

(1)	LED0の輝度 (1バイト)	}	17バイト		
(2)	LED1の輝度 (1バイト)				
...					
(15)	LED14の輝度 (1バイト)				
(16)	LED15の輝度 (1バイト)				
(17)	LED0の点灯指示 (2ビット)				
(18)	LED1の点灯指示 (2ビット)				
(19)	LED2の点灯指示 (2ビット)				
(20)	LED3の点灯指示 (2ビット)				

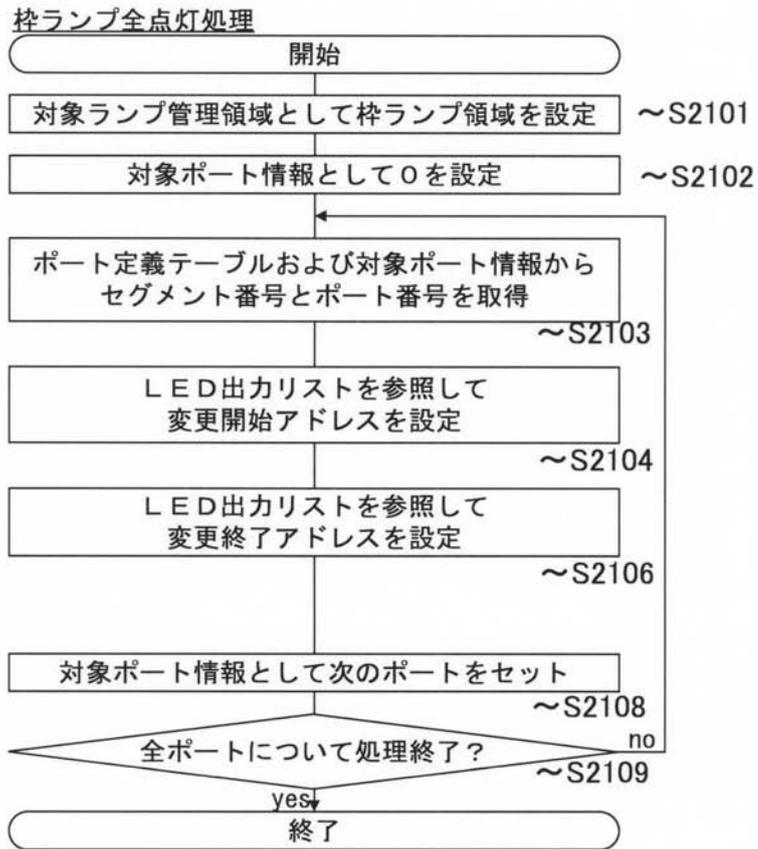
<LED15の点灯態様変化の場合>

(16)	LED15の輝度 (1バイト)	}	5バイト		
(17)	LED0の点灯指示 (2ビット)				
(18)	LED1の点灯指示 (2ビット)				
...					
(31)	LED14の点灯指示 (2ビット)				
(32)	LED15の点灯指示 (2ビット)				

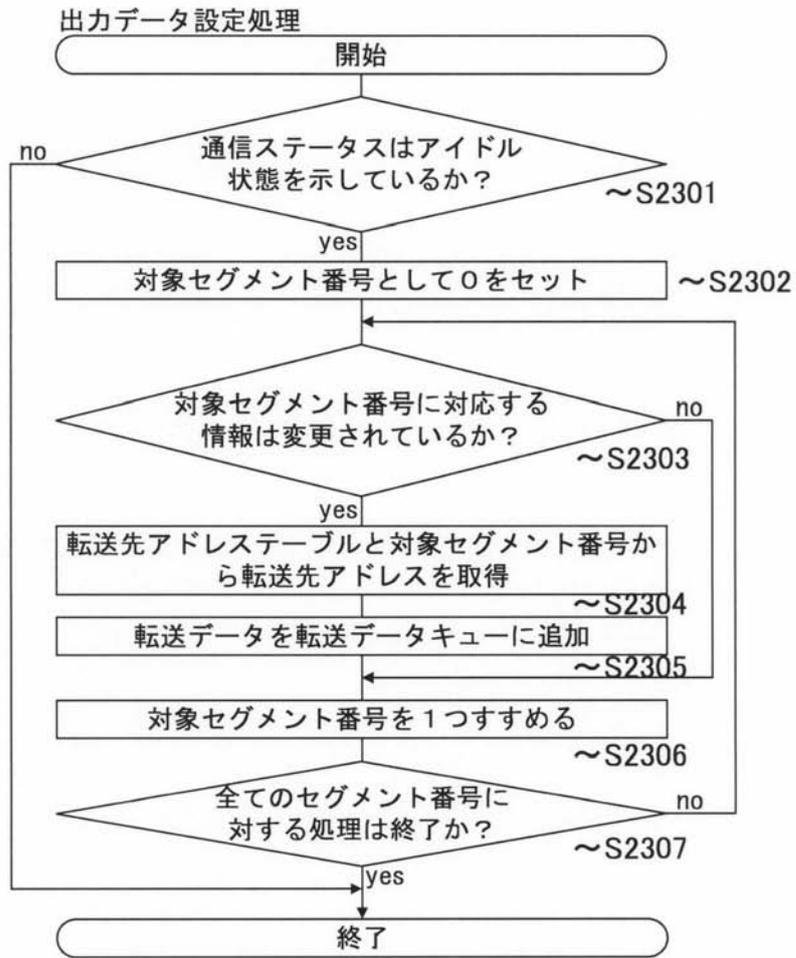
【 図 3 9 】



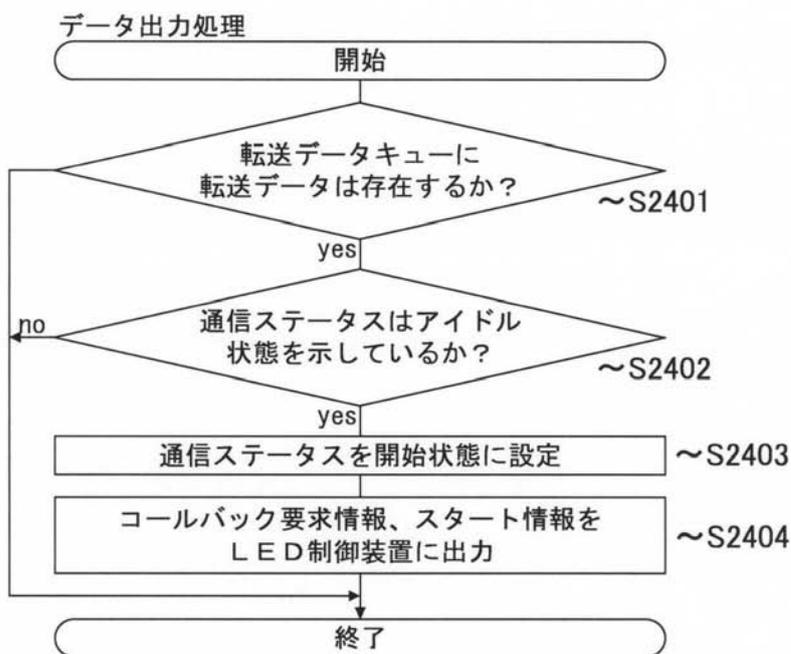
【 図 4 0 】



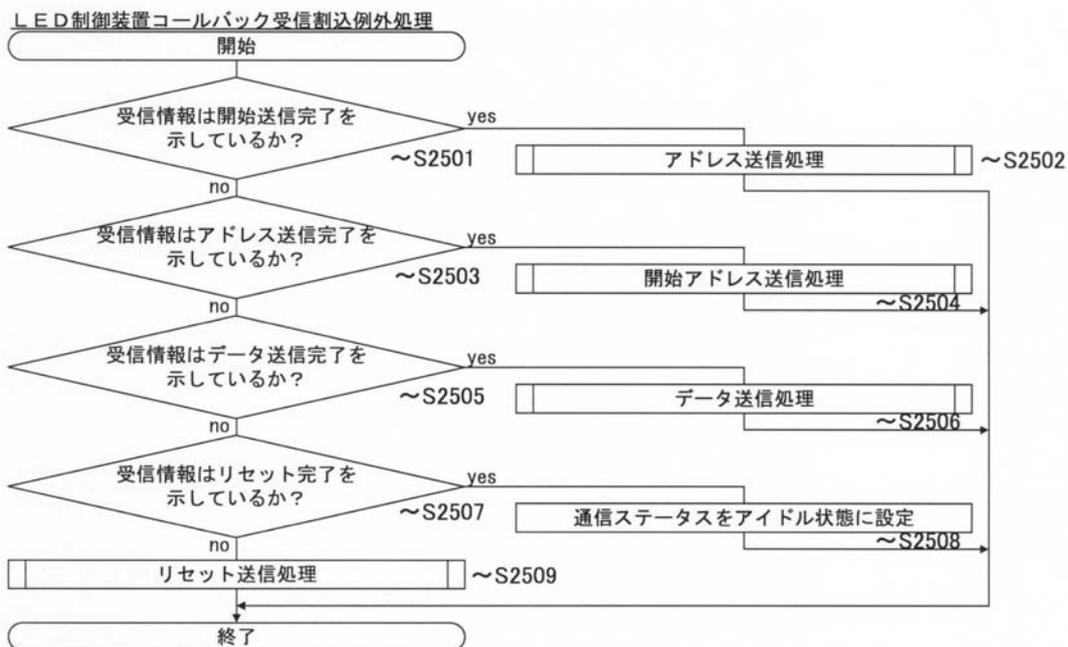
【 図 4 1 】



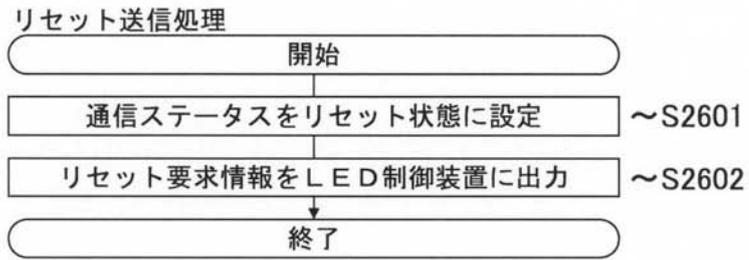
【 図 4 2 】



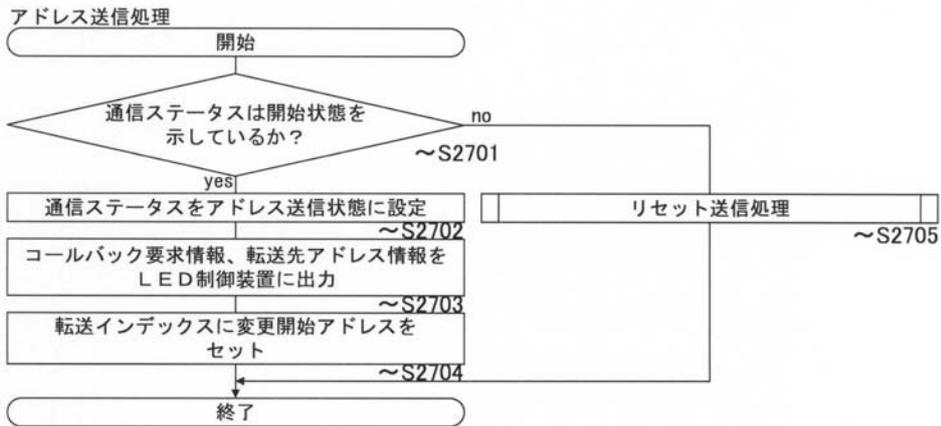
【 図 4 3 】



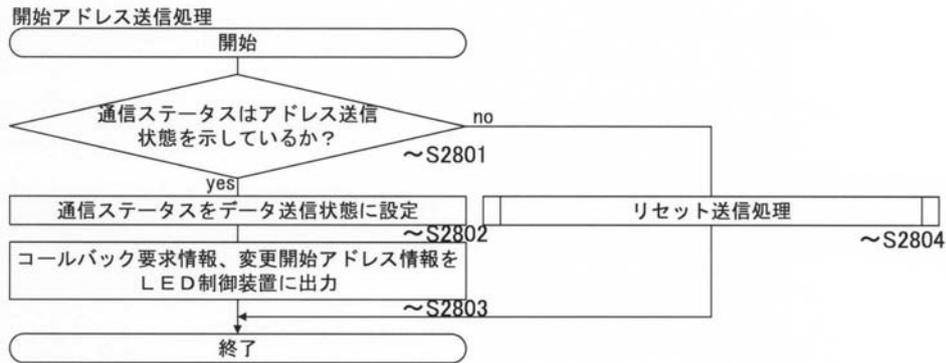
【図 4 4】



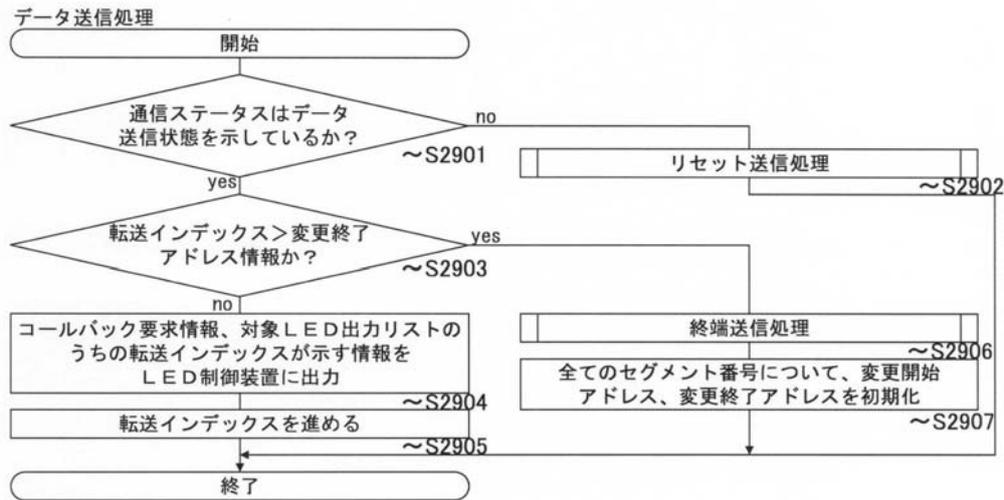
【図 4 5】



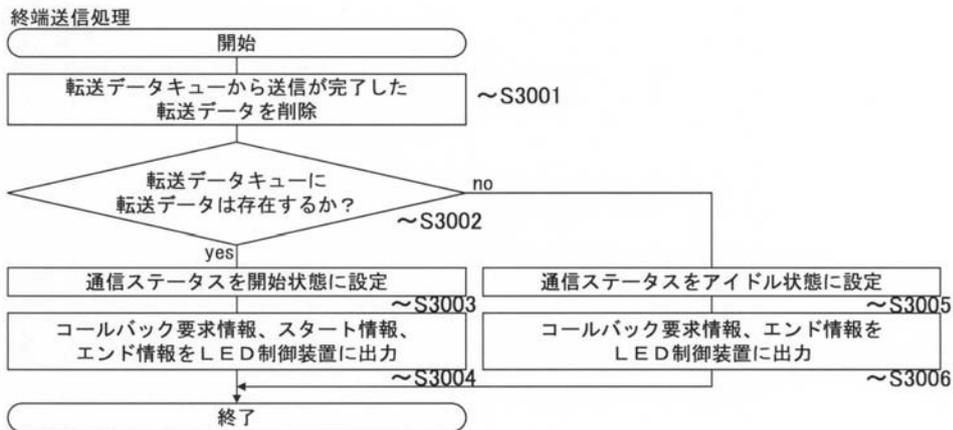
【図 4 6】



【 図 4 7 】



【 図 4 8 】



【 図 4 9 】

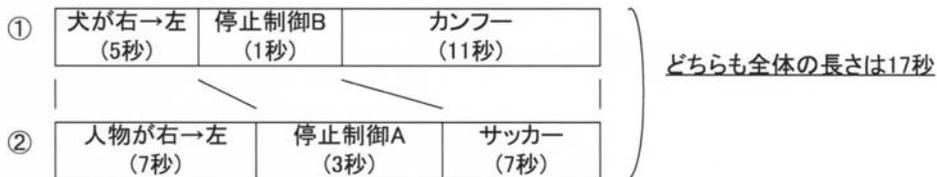


【 図 5 0 】

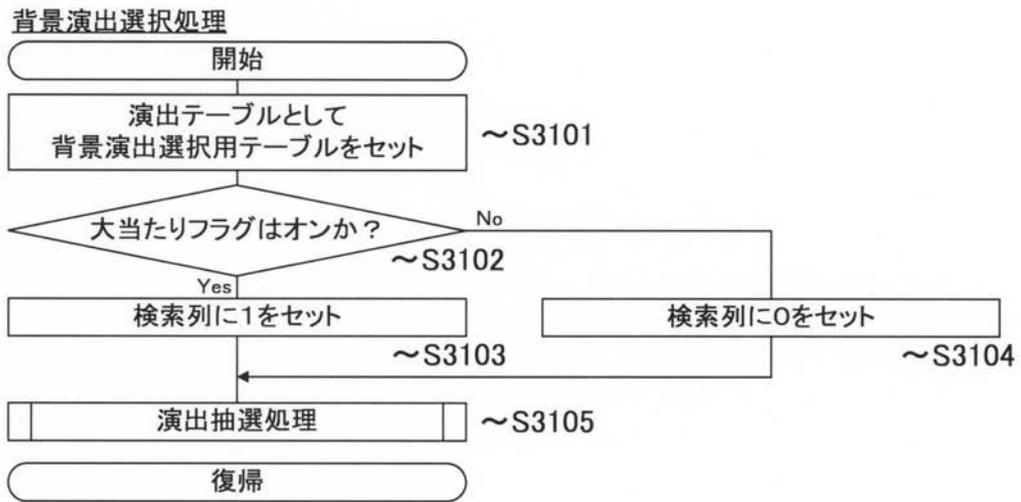
乱数範囲	予告データ
0 ~ 15	背景拡大
16 ~ 31	人物が右→左
32~47	人物が左→右
48~63	犬が右→左
64~79	犬が左→右
80~127	予告なし

乱数範囲	停止制御データ
0 ~ 47	停止制御A
48 ~ 63	停止制御B
64 ~ 111	停止制御C
112 ~ 127	停止制御D

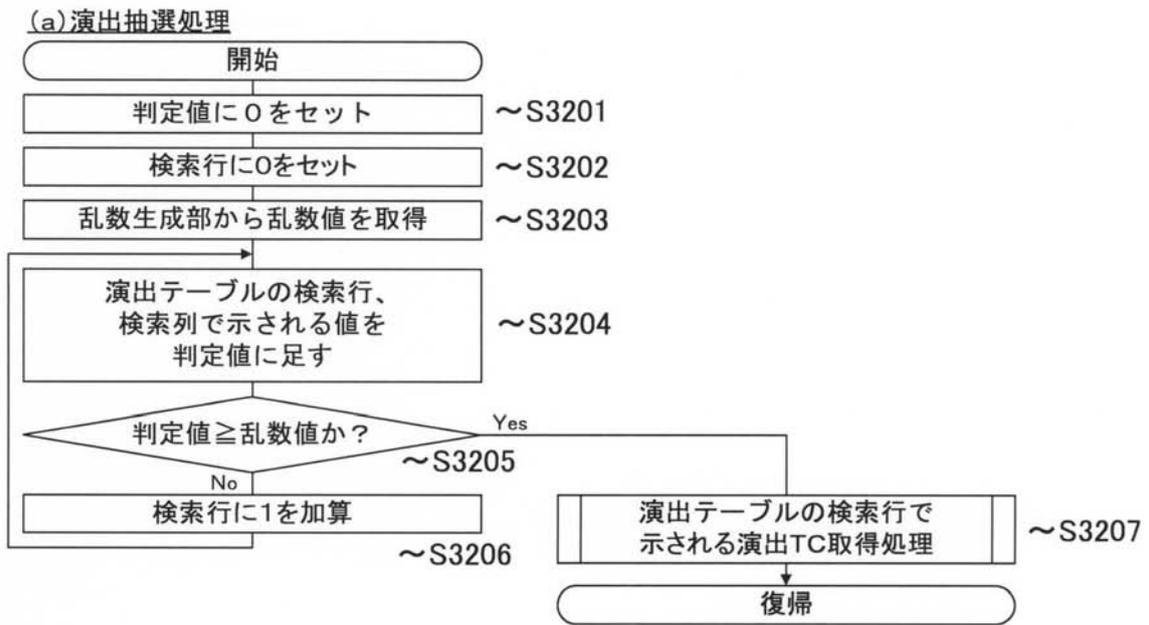
乱数範囲	リーチデータ
0 ~ 47	サッカー
48 ~ 63	カンフー
64 ~ 111	ノーマル
112 ~ 127	全回転



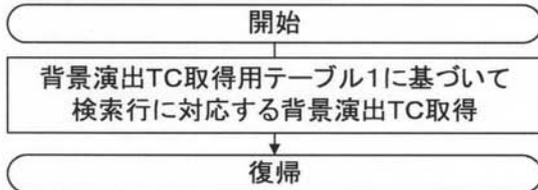
【 図 5 1 】



【 図 5 2 】



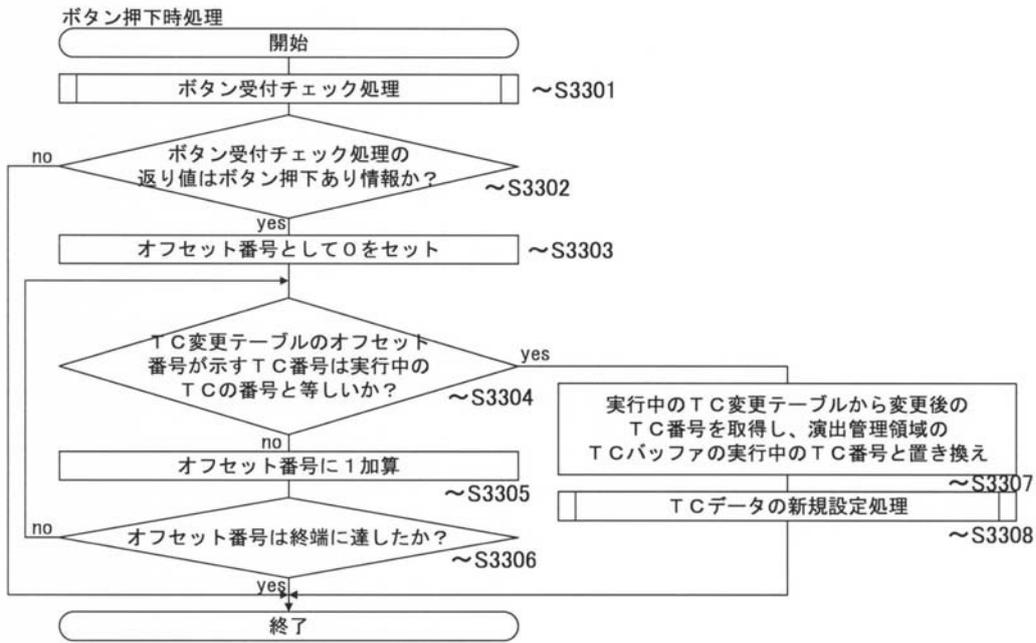
(b) 背景演出TC取得処理1



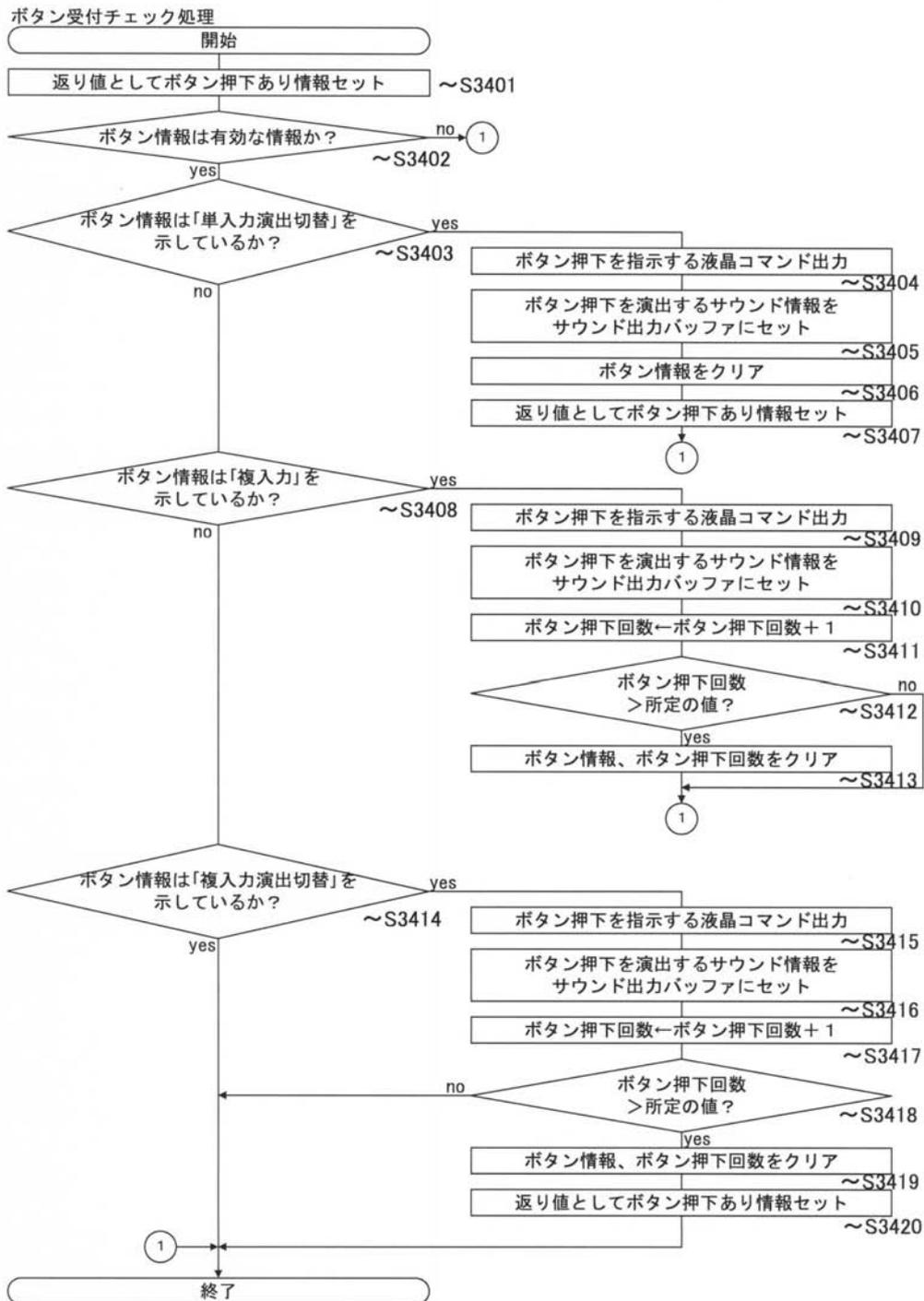
(c) 背景演出TC取得処理2

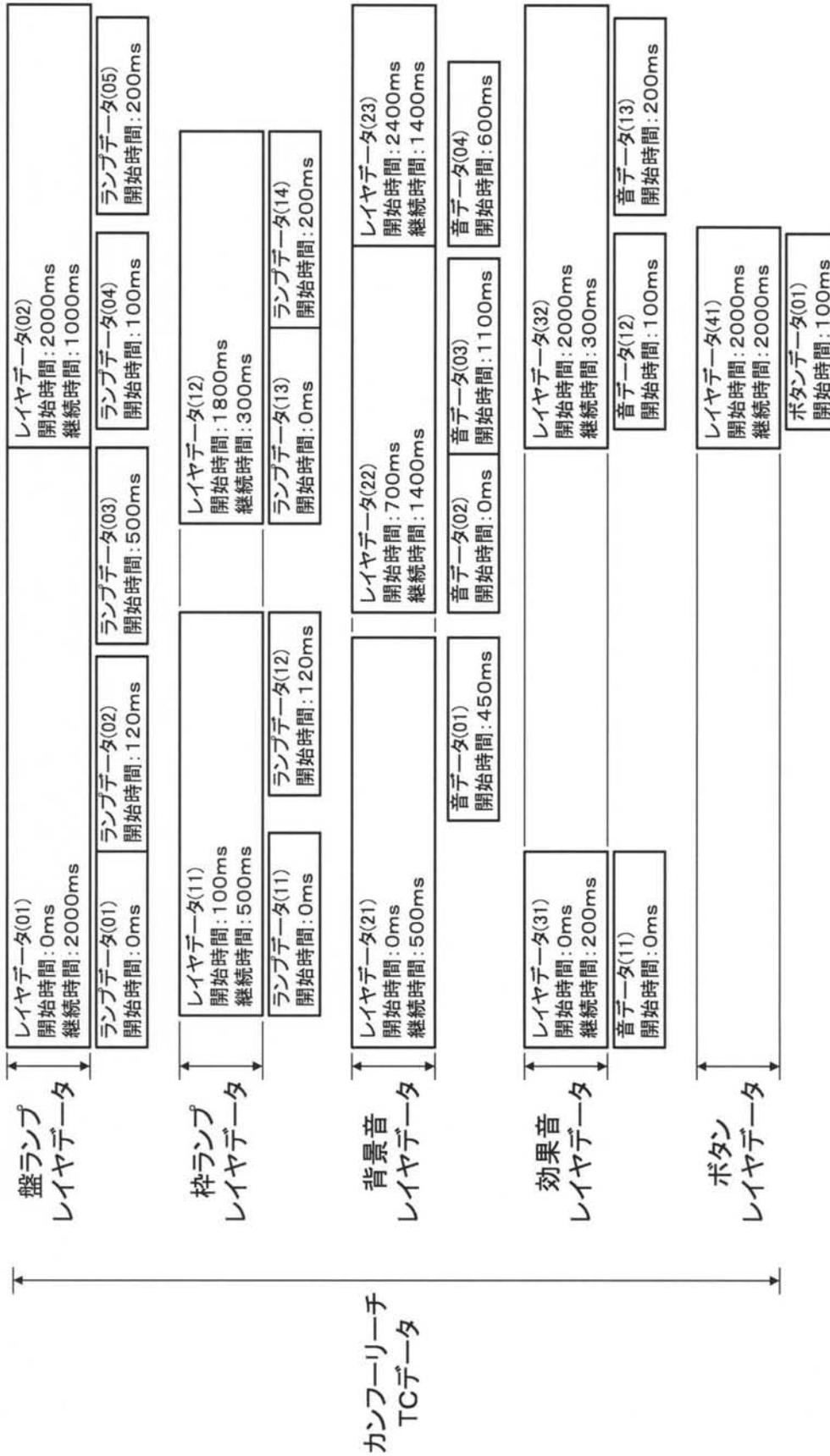


【 図 5 3 】

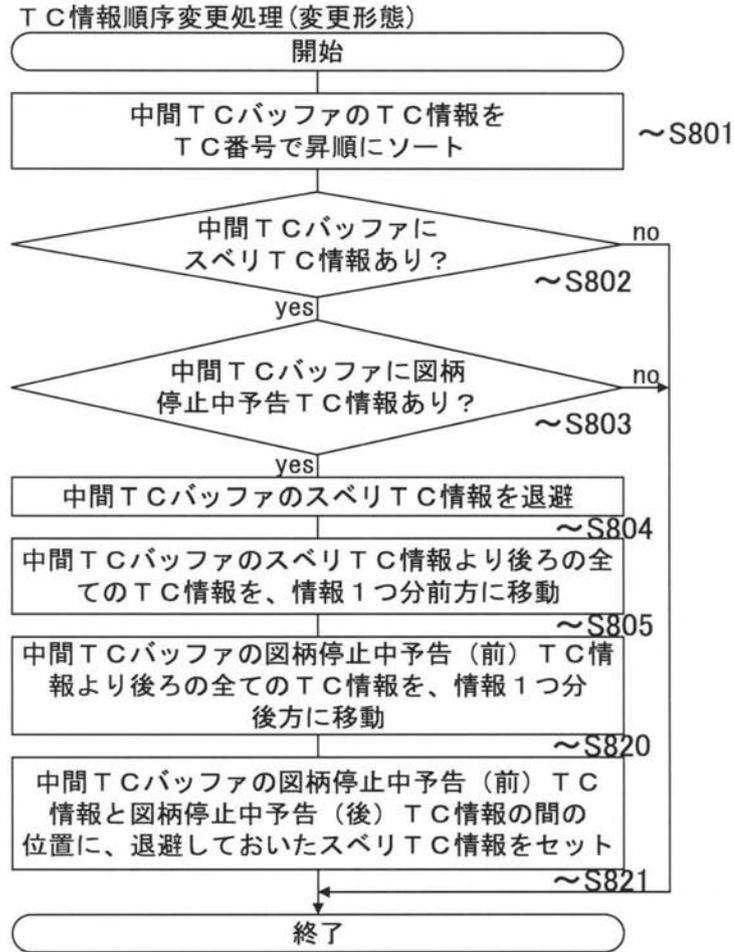


【 図 5 4 】





【 図 5 6 】



【 図 5 7 】

