

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成21年6月18日(2009.6.18)

【公開番号】特開2001-46635(P2001-46635A)

【公開日】平成13年2月20日(2001.2.20)

【出願番号】特願平11-225774

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成21年4月27日(2009.4.27)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数列において図柄が変動表示される表示手段と、遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて前記図柄の変動表示を行わせる表示用制御手段と、前記表示手段に予め定められた図柄の組み合わせが表示された場合に所定の遊技価値を付与する手段とを備えた遊技機において、

前記制御用コマンドには、前記変動表示の変動パターンを示す変動パターンコマンドと、前記変動表示の終了時に前記表示手段に停止表示される停止図柄を決定する場合に使用される停止図柄決定用コマンドとが含まれ、

前記主制御手段は、

前記変動表示を開始する場合に前記変動パターンコマンドを送信し、その変動パターンコマンドの送信より後に前記停止図柄決定用コマンドを送信するよう構成され、

前記表示用制御手段は、

前記表示手段に表示される図柄のデータを記憶する記憶手段を備え、前記停止図柄決定用コマンドに基づき前記記憶手段から図柄のデータを読み出し、そのデータに応じた図柄を表示するよう構成され、

前記複数列における変動表示の終了時に一の列に複数の図柄を表示させる複数図柄表示手段と、

前記停止図柄決定用コマンドに基づいて停止図柄が決定不能である場合に、変動表示の終了時に前記予め定められた図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせを前記表示手段へ表示する図柄表示手段と、

少なくとも一の図柄を決定可能な前記停止図柄決定用コマンドの情報に基づき、その一の図柄を有する列に停止表示される全ての図柄を決定可能とする決定手段と、

前記変動パターンコマンドに基づき変動表示を開始する開始手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示用制御手段によって行われる図柄の変動表示は横方向へのスクロール表示であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記図柄が変動表示される列は3列であることを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、パチンコ機などに代表される遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 パチンコ機等の遊技の制御を行う主制御基板には、賞球や貸し球等の払い出し制御を行う払出制御基板や、効果音の出力制御を行う効果音制御基板、図柄の変動表示等の表示制御を行う表示用制御基板などが接続されている。これら各基板のうち、特に表示用制御基板の制御は、主制御基板から表示用制御基板へ送信される制御用コマンドにより行われる。

【0003】

図柄の変動表示を行う表示装置が上段・中段・下段の3行で構成され、その3行の各行毎に右から左へ横方向にスクロールしながら変動表示が行われる場合には、例えば、図23に示すように、主制御基板から表示用制御基板へ制御用コマンド(1)～(10)が送信され、一連の図柄の変動表示が行われる。

【0004】

まず、制御用コマンド(1)により、上段・中段・下段の全3行について図柄の変動表示が開始される。次に、図柄の差し替えが、制御用コマンド(2)により上段の図柄について、制御用コマンド(3)により中段の図柄について、制御用コマンド(4)により下段の図柄について、それぞれ行われる。制御用コマンド(5)によって、高速変動されている全3行の変動表示がそれぞれ減速され、制御用コマンド(6)により、上段及び下段の表示が左右に行きつ戻りつ繰り返し変動されると共に、中段の変動表示が中速変動とされる。更に、制御用コマンド(7)により、中段の変動表示が低速変動とされ、その後、制御用コマンド(8)により上段の変動表示が停止され、制御用コマンド(9)により下段の変動表示が停止され、制御用コマンド(10)により中段の変動表示が停止される。これにより3行すべての変動表示が停止し、一連の変動表示が終了する。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 このように変動表示を制御する制御用コマンドは、変動表示の状態が変化する各ポイント毎に主制御基板から表示用制御基板へ送信されるので、変動表示の殆どの制御を主制御基板で行うことになってしまう。

【0006】

本発明は上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、変動表示の状態が変化する各ポイント毎に主制御手段から制御用コマンドを送信する必要がない遊技機を提供することを目的としている。

【0007】

【課題を解決するための手段】 この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、複数列において図柄が変動表示される表示手段と、遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて前記図柄の変動表示を行わせる表示用制御手段と、前記表示手段に予め定められた図柄の組み合わせが表示された場合に所定の遊技価値を付与する手段とを備えており、前記制御用コマンドには、前記変動表示の変動パターンを示す変動パターンコマンドと、前記変動表示の終了時に前記表示手段に停止表示される停止図柄を決定する場合に使用される停止図柄決定用コマンドとが含まれ、前記主制御手段は、前記変動表示を開始する場合に前記変動パターンコマンドを送信し、その変動パターンコマンドの送信より後に前記停止図柄決定用コマンドを送信するよう構成され、前記表示用制御手段は、前記表示手段に表示される図柄のデータを記憶する記憶

手段を備え、前記停止図柄決定用コマンドに基づき前記記憶手段から図柄のデータを読み出し、そのデータに応じた図柄を表示するよう構成され、前記複数列における変動表示の終了時に一の列に複数の図柄を表示させる複数図柄表示手段と、前記停止図柄決定用コマンドに基づいて停止図柄が決定不能である場合に、変動表示の終了時に前記予め定められた図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせを前記表示手段へ表示する図柄表示手段と、少なくとも一の図柄を決定可能な前記停止図柄決定用コマンドの情報に基づき、その一の図柄を有する列に停止表示される全ての図柄を決定可能とする決定手段と、前記変動パターンコマンドに基づき変動表示を開始する開始手段とを備えている。

請求項 2 記載の遊技機は、請求項 1 記載の遊技機において、前記表示用制御手段によって行われる図柄の変動表示は横方向へのスクロール表示である。

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 1 または 2 に記載の遊技機において、前記図柄が変動表示される列は 3 列である。

請求項 4 記載の遊技機は、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技機はパチンコ機である。

【 0 0 0 8 】

【発明の実施の形態】 以下、本発明の好ましい実施例について、添付図面を参照して説明する。本実施例では、遊技機の一例として弾球遊技機的一种であるパチンコ機、特に、第 1 種パチンコ遊技機を用いて説明する。なお、本発明を第 3 種パチンコ遊技機や他の遊技機に用いることは、当然に可能である。

【 0 0 0 9 】

図 1 は、第 1 実施例のパチンコ機 P の遊技盤の正面図である。遊技盤 1 の周囲には、打球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が払い出される複数の入賞口 2 が設けられている。また、遊技盤 1 の中央には、複数種類の識別情報としての図柄などを表示する液晶 (LCD) ディスプレイ 3 が設けられている。この LCD ディスプレイ 3 の表示画面は横方向に 3 分割されており、3 分割された各表示領域において、それぞれ右から左へ横方向にスクロールしながら図柄の変動表示が行われる。

【 0 0 1 0 】

LCD ディスプレイ 3 の下方には、図柄作動口 (第 1 種始動口) 4 が設けられ、打球がこの図柄作動口 4 を通過することにより、前記した LCD ディスプレイ 3 の変動表示が開始される。図柄作動口 4 の下方には、特定入賞口 (大入賞口) 5 が設けられている。この特定入賞口 5 は、LCD ディスプレイ 3 の変動後の表示結果が予め定められた図柄の組み合わせの 1 つと一致する場合に、大当たりとなって、打球が入賞しやすいように所定時間 (例えば、30 秒経過するまで、あるいは、打球が 10 個入賞するまで) 開放される入賞口である。この特定入賞口 5 内には、V ゾーン 5 a が設けられており、特定入賞口 5 の開放中に、打球が V ゾーン 5 a 内を通過すると、継続権が成立して、特定入賞口 5 の閉鎖後、再度、その特定入賞口 5 が所定時間 (又は、特定入賞口 5 に打球が所定個数入賞するまで) 開放される。この特定入賞口 5 の開閉動作は、最高で 16 回 (16 ラウンド) 繰り返し可能にされており、開閉動作の行われ得る状態が、いわゆる所定の遊技価値の付与された状態 (特別遊技状態) である。

【 0 0 1 1 】

図 2 は、かかるパチンコ機 P の電氣的構成を示したブロック図である。パチンコ機 P の主制御基板 C には、演算装置である MPU 11 と、その MPU 11 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 12 と、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 13 とが搭載されている。図 9 及び図 10 に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部として ROM 12 内に記憶されている。

【 0 0 1 2 】

RAM 13 は、送信バッファ 13 a と、コマンドカウンタ 13 b とを備えている。送信バッファ 13 a は、LCD ディスプレイ 3 の変動表示の制御のために、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信される制御用コマンドを記憶するためのバッファである。制御用コマンドは 2 バイトで構成されるので、この送信バッファ 13 a も 2 バイトで構成される

。送信バッファ 13a へセット（書き込み）された制御用コマンドは、タイマ割込処理によって、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。

【0013】

図 3 は、LCD ディスプレイ 3 の表示画面を 9 つの表示領域に分割した様子を示した図である。前記した通り、本実施例の変動表示は、横方向に 3 分割された 3 つの表示領域 3a, 3b, 3c において、それぞれ矢印 A 方向へ横方向にスクロールしながら行われる。この横方向に 3 分割された 3 つの表示領域 3a, 3b, 3c を、縦方向に更に 3 分割して 9 つの表示領域 3a1, ..., 3c3 とし、その 9 つの表示領域 3a1, ..., 3c3 に表示される図柄に対して、図 3 に示すように、それぞれ表示される「図柄 1 ~ 図柄 9」の 9 つの図柄番号 32a が付されている。

【0014】

図 2 に示すコマンドカウンタ 13b は、制御用コマンドの一種である停止図柄指定コマンド 32（図 5 参照）が指定する LCD ディスプレイ 3 の表示領域 3a1 ~ 3c3 を示すためのカウンタであり、「1 ~ 10」の範囲で「1」ずつ更新される。コマンドカウンタ 13b の値が「1 ~ 9」の範囲内にある場合には、そのコマンドカウンタ 13b の値に対応する図柄番号 32a（図 5 参照）の表示領域 3a1 ~ 3c3 が指定される。また、コマンドカウンタ 13b の値が「10」である場合には、いずれの表示領域も指定されない。

【0015】

図 2 に示すように、これら MPU 11、ROM 12、RAM 13 は、バスライン 14 を介して互いに接続されており、バスライン 14 は、また、入出力ポート 15 にも接続されている。この入出力ポート 15 は表示用制御基板 D や他の入出力装置 16 と接続されている。主制御基板 C は、入出力ポート 15 を介して、表示用制御基板 D や他の入出力装置 16 へ各種コマンドを送り、それら各装置を制御する。なお、主制御基板 C と表示用制御基板 D との接続は、入力および出力が固定的な 2 つのバッファ（インバータゲート）17, 28 を介して行われている。よって、主制御基板 C と表示用制御基板 D との間における制御用コマンドの送受信は、主制御基板 C から表示用制御基板 D への一方向にのみ行われ、表示用制御基板 D から主制御基板 C へ制御用コマンド等を送信することはできない。

【0016】

表示用制御基板 D は、MPU 21 と、プログラム ROM 22 と、ワーク RAM 23 と、ビデオ RAM 24 と、キャラクター ROM 25 と、画像コントローラ 26 と、入力ポート 29 と、出力ポート 27 とを備えている。入力ポート 29 の入力にはインバータゲート 28 の出力が接続され、その入力ポート 29 の出力は、MPU 21、プログラム ROM 22、ワーク RAM 23 を接続するバスラインと接続されている。また、出力ポート 27 の入力には画像コントローラ 26 が接続され、その出力ポート 27 の出力には LCD ディスプレイ 3 が接続されている。

【0017】

表示用制御基板 D の MPU 21 は、主制御基板 C から送信される制御用コマンドに基づいて、LCD ディスプレイ 3 の（変動）表示を制御するためのものであり、プログラム ROM 22 には、この MPU 21 により実行される各種の制御プログラムが記憶されている。図 11 から図 15 に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部としてプログラム ROM 22 内に記憶されている。また、図 7 に示すデフォルト図柄のデータも、このプログラム ROM 22 内に記憶されている。

【0018】

ワーク RAM 23 は、MPU 21 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを記憶するメモリであり、受信バッファ 23a と、コマンド受信フラグ 23b と、9 つの停止図柄 1 ~ 9 メモリ 23c ~ 23k と、上段・中段・下段の各停止図柄決定済フラグ 23u ~ 23w とを備えている。

【0019】

受信バッファ 23a は、主制御基板 C から送信される制御用コマンドを受信するためのバッファである。制御用コマンドは 2 バイトで構成されるので、受信バッファ 23a も同

様に2バイトで構成される。コマンド受信フラグ23bは、新たな制御用コマンドが受信バッファ23aへ記憶された場合にオンされるフラグである。コマンド受信フラグ23bがオンされていると、受信バッファ23aに記憶される制御用コマンドが読み出され、その読み出された制御用コマンドに基づいて、LCDディスプレイ3の変動表示の制御が行われる。一旦オンされたコマンド受信フラグ23bは、受信バッファ23aから制御用コマンドを読み出す際にオフされる。

【0020】

停止図柄1~9メモリ23c~23kは、制御用コマンドの一種である停止図柄指定コマンド32によって送信される停止図柄の図柄コード32b(図5参照)を記憶するためのメモリであり、LCDディスプレイ3の9つの表示領域3a1~3c3(図3参照)に対応してそれぞれ1つ、合計9つの停止図柄1~9メモリ23c~23kが設けられている。なお、停止図柄1~9メモリ23c~23kの詳細については後述する。

【0021】

上段停止図柄決定済フラグ23uは、図13に示す上段停止図柄決定処理(S310)によって、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aに停止表示される停止図柄を確定(決定)した場合にオンされるフラグである。同様に、中段停止図柄決定済フラグ23vは、中段停止図柄決定処理(S311)によって、中段の表示領域3bに停止表示される停止図柄を確定(決定)した場合にオンされるフラグであり、下段停止図柄決定済フラグ23wは、下段停止図柄決定処理(S312)によって、下段の表示領域3cに停止表示される停止図柄を確定(決定)した場合にオンされるフラグである。9つ全ての停止図柄が決定した場合には、上段・中段・下段の各停止図柄決定済フラグ23u~23wがすべてオンされる。なお、上段・中段・下段の各停止図柄決定処理(S310~S312)において、未指定又は誤指定の停止図柄がある場合には、図14に示すデフォルト図柄設定処理(S322)が実行されるが、かかる場合には、そのデフォルト図柄設定処理(S322)の中で、上段・中段・下段の各停止図柄決定済フラグ23u~23wがすべてオンされる。一旦オンされた上段・中段・下段の各停止図柄決定済フラグ23u~23wは、図12に示す変動表示処理において、変動表示の開始時に一斉にオフされる。

【0022】

ビデオRAM24は、LCDディスプレイ3に表示される表示データを記憶するメモリであり、このビデオRAM24の内容が書き換えられると、LCDディスプレイ3の表示内容が変更される。即ち、各表示領域3a1~3c3における図柄の変動表示は、ビデオRAM24の内容が書き換えられることにより行われる。キャラクターROM25は、LCDディスプレイ3に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ26は、MPU21、ビデオRAM24、出力ポート27のそれぞれのタイミングを調整して、データの読み書きを介在するとともに、ビデオRAM24に記憶される表示データをキャラクターROM25を参照して所定のタイミングでLCDディスプレイ3に表示させるものである。

【0023】

次に、図4から図8を参照して、変動表示の制御のために主制御基板Cから表示用制御基板Dへ送信される制御用コマンドについて説明する。制御用コマンドは、変動パターン指定コマンド31と、停止図柄指定コマンド32と、図柄停止コマンド33との3種類のコマンドによって構成される。なお、制御用コマンドは2バイトで構成されるので、その1バイト目と2バイト目のコマンドコードを区別するために、1バイト目のコマンドコードは最上位ビットがセットされ、2バイト目のコマンドコードは最上位ビットがリセットされている。

【0024】

図4は、変動パターン指定コマンド31のコマンドコードと、そのコマンド内容とを示した図である。変動パターン指定コマンド31は、変動表示を開始させると共に、変動表示の開始から終了までの一連の変動パターンを指定するためのコマンドである。1バイト目のコマンドコードはC0HまたはC1Hとされており、合計56種類の変動パターンが

用意されている。

【 0 0 2 5 】

なお、変動パターン指定コマンド 3 1 によって指定される変動表示の制御は、その変動パターン指定コマンド 3 1 を受信した表示用制御基板 D によって行われるので、表示用制御基板 D の制御プログラムの内容を変更することにより、同一コードの変動パターン指定コマンド 3 1 に対する変動表示の内容を変更することができる。即ち、主制御基板 C の制御プログラムを変更することなく、表示用制御基板 D の制御プログラムを変更するだけで、変動表示の内容を変更することができるのである。

【 0 0 2 6 】

図 5 (a) は、停止図柄指定コマンド 3 2 のコマンドコードと、そのコマンドコードによって指定される図柄番号 3 2 a との対応関係を示した図である。前記した通り、各図柄番号 3 2 a には、図 3 に示す各表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 がそれぞれ対応付けされている。また、図 5 (b) は、20 種類の図柄コード 3 2 b と図柄名 3 2 c との対応関係を示した図である。

【 0 0 2 7 】

停止図柄指定コマンド 3 2 は、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定された変動パターンの変動表示の終了時に、LCD ディスプレイ 3 の各表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 にそれぞれ停止表示される図柄を指定するためのコマンドである。停止図柄指定コマンド 3 2 は、変動パターン指定コマンド 3 1 が送信され変動表示が開始された後に、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 のそれぞれに対して、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信される。

【 0 0 2 8 】

この停止図柄指定コマンド 3 2 は、変動パターン指定コマンド 3 1 と同様に 2 バイトで構成されている。停止図柄指定コマンド 3 2 の 1 バイト目には、図柄 1 ~ 9 の表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 を指定するコマンドコードがセットされる。図 5 (a) に示すように、停止図柄指定コマンド 3 2 の 1 バイト目のコマンドコードが「90H」であれば図柄 1 の表示領域 3 a 1 が、「A0H」であれば図柄 2 の表示領域 3 b 1 が、・・・、「B2H」であれば図柄 9 の表示領域 3 c 3 が、それぞれ指定される。停止図柄指定コマンド 3 2 の 2 バイト目には、1 バイト目のコマンドコードで指定した図柄 1 ~ 9 の表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示される図柄の図柄コード 3 2 b がセットされる。即ち、図 5 (b) に示すように、停止表示される図柄が「タコ」である場合には「10H」が、「ハリセンボン」である場合には「11H」が、・・・、「サメ(2)」である場合には「23H」が、それぞれ停止図柄指定コマンド 3 2 の 2 バイト目のコードとしてセットされる。

【 0 0 2 9 】

図 5 (b) に示すように、各図柄にはすべて異なった図柄コード 3 2 b が付与されている。特に、図柄名 3 2 c 「サメ(1)」と「サメ(2)」とは、LCD ディスプレイ 3 に全く同じ図柄として表示されるが、図 5 (b) に示すように、両図柄には「13H」と「23H」との異なった図柄コード 3 2 b が付与されている。同様に、図柄名 3 2 c 「貝(1)」~「貝(10)」も、LCD ディスプレイ 3 に全く同じ図柄として表示されるが、図 5 (b) に示すように、「19H」~「22H」の異なった図柄コード 3 2 b が付与されている。

【 0 0 3 0 】

図 6 は、かかる上段・中段・下段の各段の仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 の構成を模式的に示した図である。図 6 (a) には、LCD ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a で変動表示される上段の仮想図柄リール 4 1 の構成が模式的に図示されている。図 6 (a) に示すように、上段の仮想図柄リール 4 1 には、18 種類の図柄が「貝(9)」, 「カニ」, 「貝(8)」, ..., 「タコ」の順に配列されており、最終の「タコ」の図柄の次には、先頭の図柄に戻って「貝(9)」, 「カニ」, 「貝(8)」, ... の各図柄が配列される。上段の仮想図柄リール 4 1 は、かかる図柄の配列順に、LCD ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a で変動表示される。

【 0 0 3 1 】

同様に、図 6 (c) には、LCD ディスプレイ 3 の下段の表示領域 3 c で変動表示される下段の仮想図柄リール 4 3 の構成が模式的に図示されている。図 6 (c) に示すように、下段の仮想図柄リール 4 3 には、上段の仮想図柄リール 4 1 の配列と全く逆の配列で、18 種類の図柄が「タコ」, 「貝 (1)」, 「ハリセンボン」, …, 「貝 (9)」の順に配列されている。最終の「貝 (9)」の図柄の次には、先頭の図柄に戻って「タコ」, 「貝 (1)」, 「ハリセンボン」, …の各図柄が配列される。下段の仮想図柄リール 4 3 は、かかる図柄の配列順に、LCD ディスプレイ 3 の下段の表示領域 3 c で変動表示される。

【 0 0 3 2 】

図 6 (b) には、LCD ディスプレイ 3 の中段の表示領域 3 b で変動表示される中段の仮想図柄リール 4 2 の構成が模式的に図示されている。図 6 (b) に示すように、中段の仮想図柄リール 4 2 には、下段の仮想図柄リール 4 3 の配列の最後尾に「サメ (2)」, 「貝 (1 0)」の 2 種類の図柄を加えた合計 20 種類の図柄が順に配列されている。上段および下段の仮想図柄リール 4 1 , 4 3 の場合と同様に、最終の「貝 (1 0)」の図柄の次には、先頭の図柄に戻って「タコ」, 「貝 (1)」, 「ハリセンボン」, …の各図柄が配列される。中段の仮想図柄リール 4 2 は、かかる図柄の配列順に、LCD ディスプレイ 3 の中段の表示領域 3 b で変動表示される。

【 0 0 3 3 】

従って、9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 のそれぞれに対して、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信される停止図柄指定コマンド 3 2 に一部の欠落があっても、各段 (上段・中段・下段) について、それぞれ 1 以上の停止図柄指定コマンド 3 2 が正常に受信できていれば、欠落した停止図柄指定コマンド 3 2 の図柄コード 3 2 b を算出することができる。即ち、すべての図柄について異なった図柄コード 3 2 b を付与すると共に、仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 (図 6 参照) の配列を固定することにより、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信される停止図柄指定コマンド 3 2 に一部の欠落があっても、その欠落した停止図柄指定コマンド 3 2 の図柄コード 3 2 b を算出して、正常な変動表示 (および変動表示終了時における停止表示) を行わせることができるのである。

図 7 は、第 1 実施例で使用されるデフォルト図柄を模式的に示した図である。デフォルト図柄とは、停止図柄指定コマンド 3 2 によって停止図柄を指定することができない場合に、本来の停止図柄に代わって停止図柄として使用される図柄である。例えば、停止図柄指定コマンド 3 2 の送受信時に何らかのエラーが発生して、停止図柄を全く指定することができない場合などに使用される。

【 0 0 3 4 】

前記したように、仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 の配列は固定されており、その各仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 を構成する図柄には、それぞれ異なった図柄コード 3 2 b が付与されている (図 6 参照) 。よって、停止図柄指定コマンド 3 2 の送受信時に何らかのエラーが発生しても、上段・中段・下段の各表示領域 3 a , 3 b , 3 c のそれぞれにおいて、少なくとも 1 つの停止図柄を正常に受信できれば、その段の他の停止図柄をすべて算出することができるのである。

【 0 0 3 5 】

しかしながら、1 の段の 3 つの停止図柄のすべてを受信できない場合や、1 の段の 2 つ又は 3 つの停止図柄を受信できてもその図柄の配列が仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 の配列と一致しない場合には、1 の停止図柄の図柄コード 3 2 b からその段の他の停止図柄の図柄コード 3 2 b を算出することはできない。このように、停止図柄指定コマンド 3 2 により指定されない停止図柄 (未指定の停止図柄) や、誤って指定された停止図柄 (誤指定の停止図柄) がある場合であって、その未指定又は誤指定の停止図柄の算出が不可能である場合に、未指定又は誤指定の停止図柄に代わって停止図柄として使用されるのがデフォルト図柄である。

【 0 0 3 6 】

このデフォルト図柄は、9つの図柄のセット（組み合わせ）で構成されており、その9つの図柄はLCDディスプレイ3の9つの表示領域3a1～3c3にそれぞれ対応付けられている。具体的には、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aには左から順に「貝（3）」、「カメ」、「貝（2）」のデフォルト図柄が、中段の表示領域3bには「貝（3）」、「サメ（1）」、「貝（4）」のデフォルト図柄が、下段の表示領域3cには「貝（9）」、「タコ」、「貝（1）」のデフォルト図柄が、それぞれ対応付けられている。

【0037】

デフォルト図柄は、大入賞口5の開放を伴う大当たり表示ではなく、ハズレ表示を構成する図柄の組み合わせとされている。よって、停止図柄指定コマンド32の送受信時に何らかのエラーが発生し、本来の停止図柄に代えてデフォルト図柄を使用する場合、変動表示の終了時にLCDディスプレイ3に停止表示されるのはハズレ表示となり、大当たり表示にはならない。

【0038】

大当たりの判定は主制御基板Cの制御上で行われるが、かかる主制御基板Cの制御上でハズレと判定されている場合には、デフォルト図柄によるLCDディスプレイ3のハズレ表示は、主制御基板Cの制御上の判定結果と一致する。よって、本来の停止図柄に代えてデフォルト図柄を使用しても、遊技の進行に関して問題は生じない。

【0039】

一方、主制御基板Cの制御上で大当たりと判定されている場合には、デフォルト図柄によるLCDディスプレイ3のハズレ表示は、主制御基板Cの制御上の判定結果と不一致となるが、かかる場合には、変動表示がハズレ表示で終了したにも拘わらず、大当たりとなって大入賞口5の開放などが行われるので、遊技者は不満を抱くどころか、むしろ満足する。なお、本来は大当たりが発生したのであるから、主制御基板Cにより大当たりの制御が行われても問題はない。

【0040】

このようにデフォルト図柄をハズレ図柄（ハズレ表示となる図柄）で構成することにより、停止図柄指定コマンド32の送受信時ににおいて何らかのエラーが発生しても、遊技者を満足させつつ、遊技を継続することができるのである。

【0041】

図8は、図柄停止コマンド33のコマンドコードと、そのコマンド内容とを示した図である。図柄停止コマンド33は、指定した図柄番号32aの表示領域3a1～3c3で変動表示されている図柄を停止表示（確定）させるためのコマンドである。表示用制御基板Dが図柄停止コマンド33を受信すると、その図柄停止コマンド33によって指定される表示領域3a1～3c3に停止図柄指定コマンド32によって既に指定されている停止図柄が停止表示され、その表示領域3a1～3c3の図柄が確定する。即ち、図柄停止コマンド33で指定された表示領域3a1～3c3の変動表示が終了する。図柄停止コマンド33によって、9つすべての表示領域3a1～3c3の図柄が確定すると、変動パターン指定コマンド31によって開始された一連の変動表示が終了する。

【0042】

この図柄停止コマンド33は、変動パターン指定コマンド31で指定された一連の変動パターンの終了タイミングが到来してから、該当する表示領域3a～3cの仮想図柄リール41～43が略一周分スクロールする時間の経過後に、コマンド設定処理（図10）によって主制御基板Cから表示用制御基板Dへ送信される。即ち、図柄停止コマンド33は、変動パターンの終了タイミングの到来後、仮想図柄リール41～43の略一周分のスクロール時間の経過後に、表示用制御基板Dで受信される。

【0043】

表示用制御基板Dでは、変動パターンの終了タイミングが到来してから図柄停止コマンド33を受信するまでの間、変動表示継続処理（S313，図15）によって変動表示が継続される。詳細には、変動パターンの終了タイミングが到来してから該当する表示領域

3 a 1 ~ 3 c 3 の停止図柄がその表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 にすべて表示されるまでの間は、今まで通りの仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 のスクロールを継続する。図柄停止コマンド 3 3 は、仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 の略一周分のスクロール時間の経過後に表示用制御基板 D へ送信されるので、そのスクロールの最中に、停止図柄が該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に表示されるタイミングが必ずある。停止図柄が該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に表示されると、その停止図柄を該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 内で行きつ戻りつさせた表示、いわゆる左右にブラブラさせた表示を、図柄停止コマンド 3 3 を受信するまで継続する（図 1 6 参照）。そして、図柄停止コマンド 3 3 を受信すると、かかる停止図柄を該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の中央に停止表示し、その表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄を確定するのである。

【 0 0 4 4 】

このように表示用制御基板 D では、停止図柄を該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に表示しつつ変動表示を継続し、その状態で図柄停止コマンド 3 3 を受信することができるので、図柄停止コマンド 3 3 を受信することにより直ちに、該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の変動表示を遊技者に違和感を与えることなくスムーズに終了させることができる。

【 0 0 4 5 】

なお、主制御基板 C からの図柄停止コマンド 3 3 の送信タイミングが速まった結果、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定した変動パターンの終了前であるにも拘わらず、表示用制御基板 D が図柄停止コマンド 3 3 を受信した場合には、表示用制御基板 D は、変動パターンの終了前であっても、既に停止図柄指定コマンド 3 2 で指定されている停止図柄を該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の中央に停止表示し、その表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄を確定する。

【 0 0 4 6 】

図柄停止コマンド 3 3 には、9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄を個別に確定させる 9 種類のコマンドと、9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄をすべて一度に確定させる 1 種類のコマンドと、上段・中段・下段の 3 段に分かれた 3 つの表示領域 3 a , 3 b , 3 c の図柄を各段毎に個別に確定させる 3 種類のコマンドとがあり、合計 1 3 種類のコマンドが用意されている。このうち、スクロールの単位となる上段・中段・下段の各段毎に、3 つずつの図柄を一度に確定させる図柄停止コマンド 3 3 ((1) 「 8 0 H , 0 B H 」 , (2) 「 8 0 H , 0 C H 」 , (3) 「 8 0 H , 0 D H 」) を用いれば、制御によって L C D ディスプレイ 3 の表示上に表される仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 のスクロールを、実際の図柄リールのスクロールと同じように行わせるができ、遊技者の興趣を一層向上させることができる。

【 0 0 4 7 】

次に、上記のように構成されたパチンコ機 P で実行される各処理を、図 9 から図 1 5 のフローチャートを参照して説明する。図 9 は、パチンコ機 P の主制御基板 C において、4 m s 毎に実行されるリセット割込処理のフローチャートである。パチンコ機 P の主な制御は、このリセット割込処理によって実行される。

【 0 0 4 8 】

リセット割込処理では、まず、スタックポインタを設定し (S 1) 、 R A M 1 3 の所定エリアに書き込まれているパターンのチェックを行う (S 2) 。チェックの結果、所定エリアに所定のパターンが書き込まれていれば、 R A M 1 3 に異常はなく正常であるので (S 2 : 正常) 、処理を S 3 へ移行する。一方、 S 2 のチェックの結果、所定エリアに所定のパターンが書き込まれていなければ、電源投入後最初に行われるリセット割込処理であるか、或いは、 R A M 1 3 に異常があるので (S 2 : 異常) 、この場合には処理を S 2 1 へ移行して、一旦、 R A M 1 3 の内容をクリアした後、 R A M 1 3 内へ初期値を書き込んで (S 2 1) 、次のリセット割込処理の発生を待機する。なお、この S 2 1 の処理で R A M 1 3 に書き込まれる初期値の中には、 S 2 の処理でチェックされる所定のパターンが含まれている。

【 0 0 4 9 】

S 3 の処理ではタイマ割込の設定を行う (S 3)。ここで設定されるタイマ割込としては、LCDディスプレイ3の変動表示を制御する制御用コマンドを表示用制御基板Dへ送信するためのストロブ信号を発生させるタイマ割込などがある。タイマ割込の設定後は、各割込を許可状態とする (S 4)。割込の許可後は、特別図柄変動処理 (S 1 5) や、表示データ作成処理 (S 1 7)、ランプ・情報処理 (S 1 8) などにより、前回のリセット割込処理において更新された出力データを一度に各ポートへ出力するポート出力処理を実行する (S 5)。

【 0 0 5 0 】

更に、大当たりを決定するための乱数カウンタの値を「 + 1 」更新する乱数更新処理 (S 6) を実行し、記憶タイマ減算処理を実行する (S 7)。記憶タイマ減算処理は、大当たり判定の保留球が所定数以上あり、且つ、LCDディスプレイ3において図柄の変動表示中である場合に、図柄の変動表示の時間短縮を行うものである。

【 0 0 5 1 】

スイッチ読込処理 (S 8) は、各スイッチの値を読み込んで、遊技領域1へ打ち込まれた打球の入賞口2や大入賞口5 (Vゾーン5 aを含む) への入賞、図柄作動口4の通過、更には賞球や貸球を検出するための処理である。カウント異常監視処理 (S 9) は、S 8 のスイッチ読込処理によって読み込まれたスイッチデータに異常があるか否かを監視するための処理である。例えば、大入賞口5が開放され、打球のVゾーン5 aの通過を検出するVカウントスイッチで打球が検出されたにも拘わらず、Vゾーン5 a以外の大入賞口5への入賞を検出する10カウントスイッチで1球の打球も検出できない場合には、10カウントスイッチが抜き取られるなどして、10カウントスイッチに何らかの異常が発生している。また、賞球を払い出すモータを駆動したにも拘わらず、1球の賞球も払い出されない場合には、賞球の払出装に何らかの異常が発生している。このようにカウント異常監視処理 (S 9) では、スイッチ読込処理 (S 8) によって読み込まれたスイッチデータに基づいて、上記のような異常の有無を監視している。

【 0 0 5 2 】

図柄カウンタ更新処理 (S 1 0) では、LCDディスプレイ3で行われる変動表示の結果、停止表示される図柄を決定するためのカウンタの更新処理が行われる。また、図柄チェック処理 (S 1 1) では、図柄カウンタ更新処理 (S 1 0) で更新されたカウンタの値に基づいて、特別図柄変動処理 (S 1 5) で使用される大当たり図柄や、はずれ図柄、更にはリーチ図柄などが決定される。

【 0 0 5 3 】

S 3 から S 1 1 までの処理において、エラーが発生していなければ (S 1 2 : 正常)、普通図柄変動処理 (S 1 3) によって、7セグメントLED (図示せず) の変動表示を行うと共に、その変動表示の結果、当たりが発生した場合には普通電動役物 (図示せず) を所定時間開放する当たり処理を実行する。その後、状態フラグをチェックし (S 1 4)、LCDディスプレイ3において図柄の変動開始または変動表示中であれば (S 1 4 : 図柄変動中)、特別図柄変動処理 (S 1 5) によって、打球が図柄作動口4を通過するタイミングで読み取った乱数カウンタの値に基づいて、大当たりか否かの判定が行われると共に、LCDディスプレイ3において図柄の変動処理を実行する。一方、状態フラグをチェックした結果、大当たり中であれば (S 1 4 : 大当たり中)、大入賞口5を開放するなどの大当たり処理 (S 1 6) を実行する。更に、状態フラグをチェックした結果、図柄の変動中でも大当たり中でもなければ (S 1 4 : その他)、S 1 5 及び S 1 6 の処理をスキップして、S 1 7 の表示データ作成処理へ移行する。なお、S 1 2 の処理において、エラーが確認された場合には (S 1 2 : エラー)、S 1 3 ~ S 1 6 の各処理をスキップして、S 1 7 の表示データ作成処理へ移行する。

【 0 0 5 4 】

表示データ作成処理 (S 1 7) では、図柄の変動表示以外にLCDディスプレイ3に表示されるデモデータや、7セグメントLEDの表示データなどが作成され、ランプ・情報処理 (S 1 8) では、保留球のランプデータをはじめ、各種のランプデータが作成される。

。効果音処理（S 1 9）では、遊技の状況に応じた効果音データが作成される。なお、これらの表示データおよび効果音データは、前記したポート出力処理（S 5）やタイマ割込処理によって各装置へ出力される。

【 0 0 5 5 】

効果音処理（S 1 9）の終了後は、次のリセット割込処理が発生するまでの残余時間の間、S 1 0 と同一の処理である図柄カウンタ更新処理（S 2 0）が繰り返し実行される。S 1 ～ S 1 9 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するので、次のリセット割込処理が発生するまでの残余時間は、一定の時間ではない。よって、かかる残余時間を使用して図柄カウンタ更新処理（S 2 0）を繰り返し実行することにより、停止図柄をランダムに変更することができる。

【 0 0 5 6 】

図 1 0 は、図 9 におけるリセット割込処理の特別図柄変動処理（S 1 5）内で実行されるコマンド設定処理を示したフローチャートである。このコマンド設定処理は、LCDディスプレイ 3 の変動表示を制御する制御用コマンドである変動パターン指定コマンド 3 1、停止図柄指定コマンド 3 2、図柄停止コマンド 3 3 を、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信するために、各コマンド 3 1 ～ 3 3 を送信バッファ 1 3 a へ書き込む（セットする）ための処理である。

【 0 0 5 7 】

コマンド設定処理では、まず、変動表示の状態が状態チェックフラグによってチェックされる（S 3 1）。チェックの結果、変動表示の開始であれば（S 3 1：変動開始）、変動パターン指定コマンド 3 1 を送信バッファ 1 3 a へ書き込み（S 3 2）、コマンドカウンタ 1 3 b の値を「1」として（S 3 3）、この処理を終了する。送信バッファ 1 3 a へ書き込まれた変動パターン指定コマンド 3 1 は、前記した通り、S 3 の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。

【 0 0 5 8 】

S 3 1 の処理において、状態フラグをチェックした結果、図柄の変動表示中であれば（S 3 1：変動表示中）、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「9」以下であるか否かを調べる（S 3 4）。コマンドカウンタ 1 3 b の値が「9」以下であれば（S 3 4：Yes）、そのコマンドカウンタ 1 3 b の値に対応する停止図柄指定コマンド 3 2 の 1 バイト目を送信バッファ 1 3 a の上位バイトへ書き込む（S 3 5）。図 5（a）に示す対応関係に基づいて、例えば、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「1」であれば「9 0 H」が、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「2」であれば「A 0 H」が、・・・、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「9」であれば「B 2 H」が、それぞれ送信バッファ 1 3 a の上位バイトへ書き込まれる。

【 0 0 5 9 】

更に、コマンドカウンタ 1 3 b の値に対応する停止図柄の図柄コード 3 2 b を送信バッファ 1 3 a の下位バイトへ書き込む（S 3 6）。例えば、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「1」であれば図柄 1（3 a 1）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード 3 2 b が、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「2」であれば図柄 2（3 b 1）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード 3 2 b が、・・・、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「9」であれば図柄 9（3 c 3）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード 3 2 b が、それぞれ図 5（b）に示す対応関係に基づいて、送信バッファ 1 3 a の下位バイトへ書き込まれる。ここで、停止図柄として「タコ」の図柄が指定される場合には「1 0 H」の図柄コード 3 2 b が、「ハリセンボン」の図柄が指定される場合には「1 1 H」の図柄コード 3 2 b が、・・・、「サメ（2）」の図柄が指定される場合には「2 3 H」の図柄コード 3 2 b が、それぞれ指定される。

【 0 0 6 0 】

S 3 5 および S 3 6 の処理によって、2 バイトの停止図柄指定コマンド 3 2 を送信バッファ 1 3 a へ書き込んだ後は、コマンドカウンタ 1 3 b の値を「1」加算して（S 3 7）、この処理を終了する。なお、送信バッファ 1 3 a へ書き込まれた停止図柄指定コマンド

3 2 は、変動パターン指定コマンド 3 1 の場合と同様に、S 3 の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。

【 0 0 6 1 】

一方、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「 1 0 」以上であれば (S 3 4 : N o)、9 つ全ての表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 について停止図柄指定コマンド 3 2 を送信したということである。よって、かかる場合には、S 3 5 から S 3 7 の各処理をスキップして、この処理を終了する。

【 0 0 6 2 】

S 3 1 の処理において、状態フラグをチェックした結果、上段の 3 つの図柄 1 , 4 , 7 (3 a) の確定タイミング、即ち、上段の表示領域 3 a における変動パターンの終了タイミングから上段の仮想図柄リール 4 1 の略一周分のスクロール時間が経過するタイミングであれば (S 3 1 : 上段図柄停止)、その 3 つの図柄 1 , 4 , 7 を一度に確定させる図柄停止コマンド 3 3 (8 0 H , 0 B H) を送信バッファ 1 3 a へ書き込み (S 3 8)、この処理を終了する。また、下段の 3 つの図柄 3 , 6 , 9 (3 c) の確定タイミング、即ち、下段の表示領域 3 c における変動パターンの終了タイミングから下段の仮想図柄リール 4 3 の略一周分のスクロール時間が経過するタイミングであれば (S 3 1 : 下段図柄停止)、その 3 つの図柄 3 , 6 , 9 を一度に確定させる図柄停止コマンド 3 3 (8 0 H , 0 D H) を送信バッファ 1 3 a へ書き込み (S 3 9)、この処理を終了する。更に、中段の 3 つの図柄 2 , 5 , 8 (3 b) の確定タイミング、即ち、中段の表示領域 3 b における変動パターンの終了タイミングから中段の仮想図柄リール 4 2 の略一周分のスクロール時間が経過するタイミングであれば (S 3 1 : 中段図柄停止)、その 3 つの図柄 2 , 5 , 8 を一度に確定させる図柄停止コマンド 3 3 (8 0 H , 0 C H) を送信バッファ 1 3 a へ書き込み (S 4 0)、この処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

送信バッファ 1 3 a へ書き込まれた図柄停止コマンド 3 3 は、変動パターン指定コマンド 3 1 の場合と同様に、S 3 の処理で設定されるタイマ割込処理により、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。3 つ目の図柄停止コマンド 3 3 が表示用制御基板 D へ送信されることにより、変動パターン指定コマンド 3 1 によって開始された一連の変動表示が終了する。なお、図柄停止コマンド 3 3 による図柄の停止表示 (確定) では、9 つすべての図柄を一度に確定させたり、或いは、9 つの図柄をそれぞれ別々に確定させるようにしても良いのである。

【 0 0 6 4 】

図 1 1 は、表示用制御基板 D の受信割込処理で実行されるコマンド受信処理のフローチャートである。このコマンド受信処理は、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ制御用コマンドが送信されると実行される。まず、主制御基板 C から送信され表示用制御基板 D で受信した制御用コマンドを受信バッファ 2 3 a へ書き込み (S 4 1)、更に、コマンド受信フラグ 2 3 b をオンして (S 4 2)、新たな制御用コマンドが受信バッファ 2 3 a に記憶されていることを示して、この処理を終了する。

【 0 0 6 5 】

図 1 2 は、表示用制御基板 D のメイン処理の中で実行される変動表示処理のフローチャートである。変動表示処理では、主制御基板 C から受信した制御用コマンドに基づいて、変動表示の制御が行われる。

【 0 0 6 6 】

まず、コマンド受信フラグ 2 3 b がオンされているか否かを確認する (S 2 0 1)。コマンド受信フラグ 2 3 b がオンされていれば (S 2 0 1 : Y e s)、これをオフした後に (S 2 0 2)、受信バッファ 2 3 a の上位バイトに記憶されているデータにより制御用コマンドの種類を確認する (S 2 0 3)。受信バッファ 2 3 a に記憶される制御用コマンドの上位バイトが「 C 0 H 」または「 C 1 H 」であれば、その制御用コマンドは変動パターン指定コマンド 3 1 である。よって、かかる場合には (S 2 0 3 : 変動パターン指定コマンド)、全ての停止図柄 1 ~ 9 メモリ 2 3 c ~ 2 3 k の内容を 0 クリアし (S 2 0 4)、

上段・中段・下段の各停止図柄決定済フラグ23u~23wをオフにした後(S205)、その変動パターン指定コマンド31に応じた変動表示をLCDディスプレイ3上で開始する(S206)。

【0067】

一方、S203の処理において、受信バッファ23aに記憶される制御用コマンドの上位バイトが「90H~92H」,「A0H~A2H」または「B0H~B2H」のいずれかであれば、その制御用コマンドは停止図柄指定コマンド32である。よって、かかる場合には(S203:停止図柄指定コマンド)、その停止図柄指定コマンド32の2バイト目のコマンドである図柄コード32bを対応する停止図柄1~9メモリ23c~23kへ書き込む(S207)。図5(a)(b)に示すように、例えば、受信バッファ23aに記憶される停止図柄指定コマンド32が「90H,14H」であれば、「90H」に対応する停止図柄1メモリ23cに、「14H(エビの図柄)」の図柄コード32bが書き込まれる。また、受信バッファ23aに記憶される停止図柄指定コマンド32が「B2H,21H」であれば、「B2H」に対応する停止図柄9メモリ23kに、「21H(貝の図柄)」の図柄コード32bが書き込まれる。

【0068】

S203の処理において、受信バッファ23aに記憶される制御用コマンドの上位バイトが「80H」であれば、その制御用コマンドは図柄停止コマンド33である。よって、かかる場合には(S203:図柄停止コマンド)、その図柄停止コマンド33で指定された図柄番号32aの表示領域3a1~3c3の図柄を確定し(S208)、その表示領域3a1~3c3へ該当する図柄を停止表示する。例えば、「80H,0AH」の図柄停止コマンド33が受信バッファ23aに記憶されていれば、9つすべての表示領域3a1~3c3の図柄を一度に確定し、停止表示する。また、「80H,0CH」の図柄停止コマンド33が受信バッファ23aに記憶されていれば、中段の表示領域3bに表示される3つの図柄2,5,8を一度に確定し、停止表示する。

【0069】

なお、変動表示の終了タイミングの到来前であっても、図柄停止コマンド33を受信した場合には、その図柄停止コマンド33により指示された表示領域3a1~3c3の変動表示を即座に停止(確定)する。よって、図柄停止コマンド33を受信するタイミングで、変動表示を実際に終了させることができる。

【0070】

S201の処理においてコマンド受信フラグ23bがオフされている場合や(S201:N)、S206,S207,S208の各処理の実行後は、変動表示の状況に応じて、上段・中段・下段の各停止図柄決定処理(S310~S312)、変動表示継続処理(S313)および変動表示の制御のための他の各処理を実行し(S213)、その後、この変動表示処理を終了する。

【0071】

図13は、図12の変動表示処理の中で実行される上段停止図柄決定処理のフローチャートである。上段停止図柄決定処理(S310)は、変動表示の終了時に、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aに停止表示される停止図柄を決定(確定)するための処理である。

【0072】

本来、停止図柄は、停止図柄指定コマンド31により指定されるが、その停止図柄指定コマンド32の送受信時に何らかのエラーが発生して、停止図柄指定コマンド32を表示用制御基板Dで正常に受信できない場合がある。即ち、停止図柄指定コマンド32により指定されない停止図柄(未指定の停止図柄)や、誤って指定された停止図柄(誤指定の停止図柄)が生じる場合がある。上段停止図柄決定処理(S310)は、上段の表示領域3aに停止表示される図柄について、停止図柄指定コマンド32により指定された図柄を停止図柄として確定(決定)するだけでなく、未指定又は誤指定の停止図柄がある場合には、その未指定又は誤指定の停止図柄に対応する正規の停止図柄の図柄コード32bを算出

し、その算出した図柄コード 3 2 b を未指定又は誤指定の停止図柄の図柄コード 3 2 b として確定（決定）するものである。

【 0 0 7 3 】

上段停止図柄決定処理では、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u によって、既に、上段の表示領域 3 a に停止表示される図柄が決定（確定）しているか否かをチェックする（S 2 2 0）。上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u がオンであれば（S 2 2 0 : Y e s）、既に、上段の停止図柄は決定されているので、そのまま上段停止図柄決定処理を終了する。一方、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u がオフであれば（S 2 2 0 : N o）、未だ、上段の停止図柄は決定されていないので、S 2 2 1 から S 2 3 2 の各処理によって、上段の停止図柄を確定（決定）する。

【 0 0 7 4 】

まず、変動表示の終了時に上段の表示領域 3 a に停止表示される 3 つの停止図柄の図柄コード 3 2 b を記憶する 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i のうちに、「 0 」を記憶するものがあるかどうかを調べる（S 2 2 1）。「 0 」を記憶するものがある場合には（S 2 2 1 : Y e s）、未だ停止図柄指定コマンド 3 2 により指定されていない停止図柄（未指定の停止図柄）が存在するので、さらに、上段の変動表示の演出開始前 X m s（m s : ミリ秒）以内かどうかを調べる（S 2 2 2）。上段の変動表示の演出開始前 X m s 以内でなければ（S 2 2 2 : N o）、未だ受信されていない停止図柄指定コマンド 3 2 を待機するために、そのままこの処理を終了する。

【 0 0 7 5 】

一方、上段の変動表示の演出開始前 X m s 以内であれば（S 2 2 2 : Y e s）、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i のうち「 0 」を記憶するものが（未指定の停止図柄が）、いくつあるかを調べる（S 2 2 3）。「 0 」を記憶するものが 2 個ある場合には（S 2 2 3 : 2 個）、「 0 」以外を記憶する 1 つの停止図柄メモリの図柄コード 3 2 b から、「 0 」を記憶する 2 つの停止図柄メモリの図柄コード 3 2 b を算出し（S 2 2 4）、その算出した図柄コード 3 2 b を「 0 」を記憶する 2 つの停止図柄メモリへそれぞれ書き込んで（S 2 2 5）、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を確定（決定）する。停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の決定後は、その決定を示すべく、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u をオンして（S 2 3 3）、この処理を終了する。

【 0 0 7 6 】

ここで、図柄コード 3 2 b の算出は、図 6（a）に示す上段の仮想図柄リール 4 1 の配列に基づいて行われる。例えば、停止図柄 1 メモリ 2 3 c に記憶される図柄コード 3 2 b が「 1 6 H（ジュゴン）」であれば、その図柄コード 3 2 b に基づいて、未指定の停止図柄 4 メモリ 2 3 f の図柄コード 3 2 b として「 1 E H（貝（ 6 ））」が、未指定の停止図柄 7 メモリ 2 3 i の図柄コード 3 2 b として「 1 5 H（アンコウ）」が、それぞれ算出される。

【 0 0 7 7 】

S 2 2 3 の処理において、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i のうち「 0 」を記憶するものが 1 個の場合（S 2 2 3 : 1 個）、「 0 」以外を記憶する 2 つの停止図柄メモリに記憶される図柄コード 3 2 b の配列が正しいか否かを調べる（S 2 2 6）。2 つの停止図柄メモリの図柄コード 3 2 b の配列が正しいければ（S 2 2 6 : Y e s）、この 2 つの図柄コード 3 2 b から、「 0 」を記憶する停止図柄メモリの図柄コード 3 2 b を算出し（S 2 2 7）、その算出した図柄コード 3 2 b を、「 0 」を記憶する停止図柄メモリへ書き込んで（S 2 2 8）、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を確定（決定）する。停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の決定後は、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u をオンして（S 2 3 3）、この処理を終了する。なお、図柄コード 3 2 b の配列の確認および未指定の図柄コード 3 2 b の算出は、図 6（a）に示す上段の仮想図柄リール 4 1 の配列に基づいて行われる。

【 0 0 7 8 】

一方、S 2 2 6 の処理において、「 0 」以外を記憶する 2 つの停止図柄メモリに記憶される図柄コード 3 2 b の配列が誤っている場合（誤指定の停止図柄がある場合）（S 2 2 6 : N o）、或いは、S 2 2 3 の処理において、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i のすべてが「 0 」を記憶する場合、即ち、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i のすべての停止図柄の図柄コード 3 2 b が未指定である場合には（S 2 2 3 : 3 個）、正規の図柄コード 3 2 b を算出することができない。よって、これらの場合には、デフォルト図柄設定処理を実行し（S 3 2 2）、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示されるすべての停止図柄を、図 7 に示すデフォルト図柄に変更する。なお、デフォルト図柄設定処理（S 3 2 2）の詳細については後述する。

【 0 0 7 9 】

S 2 2 1 の処理において、いずれの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i にも「 0 」を記憶するものがない場合には（S 2 2 1 : N o）、未指定の停止図柄は存在しない。よって、この場合には、図 6（a）に示す上段の仮想図柄リール 4 1 の配列に基づいて、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i に記憶される図柄コード 3 2 b の配列が正しいか否かを調べる（S 2 2 9）。図柄コード 3 2 b の配列が正しい場合には（S 2 2 9 : Y e s）、上段の 3 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 に対する 3 つの停止図柄指定コマンド 3 2 がすべて正常に受信されているので、かかる場合には上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u をオンして（S 2 3 3）、この処理を終了する。

【 0 0 8 0 】

一方、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i に記憶される図柄コード 3 2 b の配列が誤っている場合には（S 2 2 9 : N o）、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i に記憶される 3 つの図柄コード 3 2 b のうち、いずれか 2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しいかどうかを調べる（S 2 3 0）。2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しければ（S 2 3 0 : Y e s）、その配列の正しい 2 つの図柄コード 3 2 b から、残りの 1 つの誤指定の図柄コード 3 2 b を算出し（S 2 3 1）、算出した図柄コード 3 2 b を対応する停止図柄メモリへ書き込んで（S 2 3 2）、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を確定（決定）する。停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の決定後は、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u をオンして（S 2 3 3）、この処理を終了する。

【 0 0 8 1 】

S 2 3 0 の処理において、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i に記憶される 3 つの図柄コード 3 2 b のうち、いずれの 2 つの図柄コード 3 2 b の配列も誤っていれば（誤指定の停止図柄が 2 以上あれば）（S 2 3 0 : N o）、正規の図柄コード 3 2 b を算出することができない。よって、かかる場合には、デフォルト図柄設定処理を実行し（S 3 2 2）、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示されるすべての停止図柄を、図 7 に示すデフォルト図柄に変更する。デフォルト図柄設定処理（S 3 2 2）の実行後は、この処理を終了する。

【 0 0 8 2 】

中段停止図柄決定処理（S 3 1 1）は、上記した上段停止図柄決定処理（S 3 1 0）に対して、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i が停止図柄 2 , 5 , 8 メモリ 2 3 d , 2 3 g , 2 3 j に、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u が中段停止図柄決定済フラグ 2 3 v に、図柄コード 3 2 b の算出時などに参照される上段の仮想図柄リール 4 1 が中段の仮想図柄リール 4 2（図 6（b）参照）に、それぞれ変更される点を除いて同様であるので、その説明は省略する。また、下段停止図柄決定処理（S 3 1 2）も、上記した上段停止図柄決定処理（S 3 1 0）に対して、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i が停止図柄 3 , 6 , 9 メモリ 2 3 e , 2 3 h , 2 3 k に、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u が下段停止図柄決定済フラグ 2 3 w に、図柄コード 3 2 b の算出時などに参照される上段の仮想図柄リール 4 1 が下段の仮想図柄リール 4 3（図 6（c）参照）に、それ

それぞれ変更される点を除いて同様であるので、その説明は省略する。

【 0 0 8 3 】

図 1 4 は、上段・中段・下段の各停止図柄決定処理 (S 3 1 0 ~ S 3 1 2) の中で必要に応じて実行されるデフォルト図柄設定処理のフローチャートである。このデフォルト図柄設定処理は (S 3 2 2)、停止図柄メモリに記憶されている図柄コード 3 2 b からは、停止図柄指定コマンド 3 2 による未指定又は誤指定の停止図柄の図柄コード 3 2 b を算出できない場合に実行される処理である。デフォルト図柄設定処理では、まず、上段の表示領域 3 a の停止図柄がデフォルト図柄に変更され (S 3 3 0)、次に、中段の表示領域 3 b について (S 3 4 0)、最後に、下段の表示領域 3 c について (S 3 5 0)、それぞれ停止図柄がデフォルト図柄に変更される。

【 0 0 8 4 】

上段の表示領域 3 a については (S 3 3 0)、まず、図 7 に示すデフォルト図柄に基づいて、停止図柄 1 メモリ 2 3 c へ「貝 (3)」の図柄コード 3 2 b 「 1 B H 」を書き込み (S 3 3 1)、ついで停止図柄 4 メモリ 2 3 f へ「カメ」の図柄コード 3 2 b 「 1 2 H 」を書き込み (S 3 3 2)、更に停止図柄 7 メモリ 2 3 i へ「貝 (2)」の図柄コード 3 2 b 「 1 A H 」を書き込んで (S 3 3 3)、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容をデフォルト図柄に変更する。停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を決定した後は、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u をオンして (S 3 3 4)、上段の表示領域 3 a についてのデフォルト図柄の設定を終了する。

【 0 0 8 5 】

中段の表示領域 3 b については (S 3 4 0)、同様に図 7 に示すデフォルト図柄に基づいて、まず、停止図柄 2 メモリ 2 3 d へ「貝 (3)」の図柄コード 3 2 b 「 1 B H 」を書き込み (S 3 4 1)、停止図柄 5 メモリ 2 3 g へ「サメ (1)」の図柄コード 3 2 b 「 1 3 H 」を書き込み (S 3 4 2)、停止図柄 8 メモリ 2 3 j へ「貝 (4)」の図柄コード 3 2 b 「 1 C H 」を書き込んで (S 3 4 3)、停止図柄 2 , 5 , 8 メモリ 2 3 d , 2 3 g , 2 3 j の内容をデフォルト図柄に変更する。停止図柄 2 , 5 , 8 メモリ 2 3 d , 2 3 g , 2 3 j の内容を決定した後は、中段停止図柄決定済フラグ 2 3 v をオンして (S 3 4 4)、中段の表示領域 3 b についてのデフォルト図柄の設定を終了する。

【 0 0 8 6 】

下段の表示領域 3 c については (S 3 5 0)、図 7 に示すデフォルト図柄に基づいて、停止図柄 3 メモリ 2 3 e へ「貝 (9)」の図柄コード 3 2 b 「 2 1 H 」を書き込み (S 3 5 1)、停止図柄 6 メモリ 2 3 h へ「タコ」の図柄コード 3 2 b 「 1 0 H 」を書き込み (S 3 5 2)、停止図柄 9 メモリ 2 3 k へ「貝 (1)」の図柄コード 3 2 b 「 1 9 H 」を書き込んで (S 3 5 3)、停止図柄 3 , 6 , 9 メモリ 2 3 e , 2 3 h , 2 3 k の内容をデフォルト図柄に変更する。停止図柄 3 , 6 , 9 メモリ 2 3 e , 2 3 h , 2 3 k の内容を決定した後は、下段停止図柄決定済フラグ 2 3 w をオンして (S 3 5 4)、下段の表示領域 3 c についてのデフォルト図柄の設定を終了する。

【 0 0 8 7 】

このように、デフォルト図柄設定処理を実行することにより、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示されるすべての停止図柄が、図 7 に示すデフォルト図柄に変更され、上段・中段・下段のすべての停止図柄決定済フラグ 2 3 u ~ 2 3 w がオンされる。

【 0 0 8 8 】

図 1 5 は、図 1 2 に示す変動表示処理の中で実行される変動表示継続処理のフローチャートである。図柄停止コマンド 3 3 は、変動パターン指定コマンド 3 1 により指定された変動表示 (変動パターン) の終了タイミングの到来後、該当する仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 の略一周分のスクロール時間の経過後に、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信される。よって、その図柄停止コマンド 3 3 が表示用制御基板 D で受信されるまでの間、変動表示を継続させるための処理が変動表示継続処理 (S 3 1 3) である。この変動表示継続処理では、第 1 に、停止図柄が該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に表示されるまで仮想

図柄リール４１～４３のスクロールが継続される。第２に、該当する表示領域３ａ１～３ｃ３に表示された停止図柄を行きつ戻りつさせた移動表示を行って、図柄停止コマンド３３を受信するまでの間、変動表示が継続される。なお、この変動表示継続処理による変動表示の継続は、上段の表示領域３ａ，中段の表示領域３ｂ，下段の表示領域３ｃについて、それぞれ別々に行われる。

【００８９】

変動表示継続処理では、まず、上段の表示領域３ａについて、変動表示の継続処理が行われる（Ｓ１６０）。上段の表示領域３ａについて、変動表示の終了タイミングが到来したにも拘わらず（Ｓ１６１：Ｙｅｓ）、変動表示が終了していなければ（Ｓ１６２：Ｎｏ）、その上段の表示領域３ａに停止表示されるはずの停止図柄、即ち、停止図柄指定コマンド３２によって指定された停止図柄がすべて表示されているか否かを確認する（Ｓ１６３）。上段の表示領域３ａに停止表示される３つの停止図柄がすべて表示されていなければ（Ｓ１６３：Ｎｏ）、今まで通り、上段の仮想図柄リール４１のスクロールを続けて、変動表示を継続する（Ｓ１６４）。

【００９０】

ここで、図柄停止コマンド３３は、変動表示（変動パターン）の終了タイミングの到来後、仮想図柄リール４１の略一周分のスクロール時間の経過後に送信されるので、図柄停止コマンド３３が受信されるまでには、Ｓ１６４の処理により、必ず、停止図柄が該当する表示領域３ａ１～３ａ３に表示される。停止図柄が該当する表示領域３ａ１～３ａ３に表示されると（Ｓ１６３：Ｙｅｓ）、その停止図柄を、図柄の変動方向（図柄のスクロール方向、即ち、図３の矢印Ａ方向及び反矢印Ａ方向）に対して行きつ戻りつさせた移動表示を上段の表示領域３ａ１～３ａ３において行って、変動表示を継続する（Ｓ１６５）。

【００９１】

なお、上段の表示領域３ａについて、変動表示の終了タイミングが到来していなかったり（Ｓ１６１：Ｎｏ）、或いは、変動表示の終了タイミングが到来していても（Ｓ１６１：Ｙｅｓ）、既に変動表示が終了していれば（Ｓ１６２：Ｙｅｓ）、Ｓ１６４およびＳ１６５の処理をスキップする。

【００９２】

次に、中段の表示領域３ｂについて、変動表示の継続処理が行われる（Ｓ１７０）。中段の表示領域３ｂについて、変動表示の終了タイミングが到来したにも拘わらず（Ｓ１７１：Ｙｅｓ）、変動表示が終了していなければ（Ｓ１７２：Ｎｏ）、その中段の表示領域３ｂに停止表示されるはずの停止図柄、即ち、停止図柄指定コマンド３２によって指定された停止図柄がすべて表示されているか否かを確認する（Ｓ１７３）。中段の表示領域３ｂに停止表示される３つの停止図柄がすべて表示されていなければ（Ｓ１７３：Ｎｏ）、今まで通り、中段の仮想図柄リール４２のスクロールを続けて、変動表示を継続する（Ｓ１７４）。

【００９３】

前記した通り、図柄停止コマンド３３は、変動表示の終了タイミングの到来後、仮想図柄リール４２の略一周分のスクロール時間の経過後に送信されるので、図柄停止コマンド３３が受信されるまでには、Ｓ１７４の処理により、必ず、停止図柄が該当する表示領域３ｂ１～３ｂ３に表示される。停止図柄が該当する表示領域３ｂ１～３ｂ３に表示されると（Ｓ１７３：Ｙｅｓ）、その停止図柄を、図柄の変動方向（図柄のスクロール方向、即ち、図３の矢印Ａ方向及び反矢印Ａ方向）に対して行きつ戻りつさせた移動表示を中段の表示領域３ｂにおいて行って、変動表示を継続する（Ｓ１７５）。

【００９４】

なお、中段の表示領域３ｂについて、変動表示の終了タイミングが到来していなかったり（Ｓ１７１：Ｎｏ）、或いは、変動表示の終了タイミングが到来していても（Ｓ１７１：Ｙｅｓ）、既に変動表示が終了していれば（Ｓ１７２：Ｙｅｓ）、Ｓ１７４およびＳ１７５の処理をスキップする。

【００９５】

更に、下段の表示領域 3 c について、変動表示の継続処理が行われる (S 1 8 0)。下段の表示領域 3 c について、変動表示の終了タイミングが到来したにも拘わらず (S 1 8 1 : Y e s)、変動表示が終了していなければ (S 1 8 2 : N o)、その下段の表示領域 3 c に停止表示されるはずの停止図柄、即ち、停止図柄指定コマンド 3 2 によって指定された停止図柄がすべて表示されているか否かを確認する (S 1 8 3)。下段の表示領域 3 c に停止表示される 3 つの停止図柄がすべて表示されていないければ (S 1 8 3 : N o)、今まで通り、下段の仮想図柄リール 4 3 のスクロールを続けて、変動表示を継続する (S 1 8 4)。

【 0 0 9 6 】

前記した通り、図柄停止コマンド 3 3 は、変動表示の終了タイミングの到来後、仮想図柄リール 4 3 の略一周分のスクロール時間の経過後に送信されるので、図柄停止コマンド 3 3 が受信されるまでには、 S 1 8 4 の処理により、必ず、停止図柄が該当する表示領域 3 c 1 ~ 3 c 3 に表示される。停止図柄が該当する表示領域 3 c 1 ~ 3 c 3 に表示されると (S 1 8 3 : Y e s)、その停止図柄を、図柄の変動方向 (図柄のスクロール方向、即ち、図 3 の矢印 A 方向及び反矢印 A 方向) に対して行きつ戻りつさせた移動表示を下段の表示領域 3 c において行って、変動表示を継続する (S 1 8 5)。

【 0 0 9 7 】

なお、下段の表示領域 3 c について、変動表示の終了タイミングが到来していなかったり (S 1 8 1 : N o)、或いは、変動表示の終了タイミングが到来していても (S 1 8 1 : Y e s)、既に変動表示が終了していれば (S 1 8 2 : Y e s)、 S 1 8 4 および S 1 8 5 の処理をスキップする。

【 0 0 9 8 】

図 1 6 は、中段の表示領域 3 b 1 ~ 3 b 3 においてのみ停止図柄を行きつ戻りつさせた移動表示が行われている状態を示した図である。即ち、上段及び下段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 , 3 c 1 ~ 3 c 3 については変動表示が終了しており、中段の表示領域 3 b 1 ~ 3 b 3 については、変動表示の終了タイミングが到来したにも拘わらず、表示用制御基板 D が図柄停止コマンド 3 3 を受信できないために、その中段の表示領域 3 b 1 ~ 3 b 3 においてのみ移動表示が行われている状態を示した図である。

【 0 0 9 9 】

移動表示は、まず、図 1 6 (a) に示すように、図柄のスクロール方向に若干行き過ぎた状態まで行われ、次に、図 1 6 (b) に示すように、本来の停止表示の位置へ戻される。更に、図 1 6 (c) に示すように、図柄のスクロール方向とは反対方向へ若干行き過ぎた状態まで行われ、また、図 1 6 (b) に示すように、本来の停止表示の位置へ戻される。即ち、図 1 6 の (a) , (b) , (c) , (b) , (a) , . . . の順にスムーズに移動しつつ行われる。

【 0 1 0 0 】

このように移動表示が行われている間は、常に、停止図柄が該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の付近に表示されている。よって、図柄停止コマンド 3 3 を受信することにより、即座に、移動表示を止めて、停止図柄を該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示させても、遊技者には図柄がスムーズに移動したように見え、移動表示から停止表示へ違和感無く移行することができるのである。

【 0 1 0 1 】

次に、図 1 7 及び図 1 8 のタイミングチャートを参照して、上述の説明に基づく変動表示のタイミングについて説明する。まず、図 1 7 を参照して、上段、下段、中段の順に、9 つの図柄を 3 図柄ずつ停止表示 (確定) させる場合のタイミングについて説明する。主制御基板 C から表示用制御基板 D へ変動パターン指定コマンド 3 1 が送信されると、図柄 1 (3 a 1) ~ 図柄 9 (3 c 3) の全ての図柄について変動表示が開始される。この変動パターン指定コマンド 3 1 に続いて、停止図柄指定コマンド 3 2 が 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に対して順に送信される。

【 0 1 0 2 】

その後、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定された変動パターンで、表示用制御基板 D によって変動表示が継続される。上段の表示領域 3 a における変動表示（変動パターン）の終了タイミングから上段の仮想図柄リール 4 1 の略一周分のスクロール時間が経過すると、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ、上段の表示領域 3 a に表示される図柄を停止表示させる図柄停止コマンド 3 3 が送信される（8 0 H , 0 B H（図 8 参照））。この図柄停止コマンド 3 3 が表示用制御基板 D により受信されると、上段の図柄 1 , 4 , 7 が停止表示されて確定する（図 3 参照）。

【 0 1 0 3 】

次に、下段の表示領域 3 c における変動表示の終了タイミングから下段の仮想図柄リール 4 3 の略一周分のスクロール時間が経過すると、下段の表示領域 3 c に表示される図柄を停止表示させる図柄停止コマンド 3 3 が送信され（8 0 H , 0 D H（図 8 参照））、下段の図柄 3 , 6 , 9 が停止表示されて確定する（図 3 参照）。更に、中段の表示領域 3 b における変動表示の終了タイミングから中段の仮想図柄リール 4 2 の略一周分のスクロール時間が経過すると、中段の表示領域 3 b に表示される図柄を停止表示させる図柄停止コマンド 3 3 が送信され（8 0 H , 0 C H（図 8 参照））、中段の図柄 2 , 5 , 8 が停止表示されて確定する（図 3 参照）。

【 0 1 0 4 】

以上 3 つの図柄停止コマンド 3 3 により、変動パターン指定コマンド 3 1 によって開始された一連の変動表示が終了する。変動表示の終了後は、所定時間の経過により、各表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示されている停止図柄指定コマンド 3 2 で指定した停止図柄の表示が別の表示に切り替えられる。

【 0 1 0 5 】

このように図柄のスクロール方向に合わせて、上段、下段、中段の順に図柄を停止表示（確定）させることにより、制御によって表示上に表される仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 を、実際の図柄リールのように表現することができる。なお、図柄のスクロール方向が縦方向の場合には、図柄の停止表示（確定）は、例えば、左、右、中の順に行われる。

【 0 1 0 6 】

また、変動表示の終了タイミングが到来する前に、表示用制御基板 D が図柄停止コマンド 3 3 を受信した場合には、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定された変動表示の終了タイミングが到来していなくても、停止図柄指定コマンド 3 2 により指定された停止図柄を、指定された表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 へ、即座に、停止表示する。かかる制御により、図柄停止コマンド 3 3 の送信（受信）タイミングに合わせて、変動表示を終了させることができるのである。

【 0 1 0 7 】

次に、図 1 8 のタイミングチャートを参照して、9 つ全ての図柄を一度に停止表示（確定）させる場合のタイミングについて説明する。停止図柄指定コマンド 3 2 の送信までは、図 1 7 のタイミングと同様に行われ、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定された変動パターンで、表示用制御基板 D によって変動表示が継続される。

【 0 1 0 8 】

9 つの全図柄の変動表示の終了タイミングが到来してから最も長い中段の仮想図柄リール 4 2 の略一周分のスクロール時間の経過後に、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ、9 つの全図柄を一度に停止表示させる図柄停止コマンド 3 3（8 0 H , 0 A H（図 8 参照））が送信される。この図柄停止コマンド 3 3 が表示用制御基板 D により受信されると、変動パターン指定コマンド 3 1 によって開始された一連の変動表示が終了する。変動表示の終了後は、所定時間の経過により、各表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示されている停止図柄指定コマンド 3 2 で指定した停止図柄の表示が別の表示に切り替えられる。

【 0 1 0 9 】

以上説明したように、第 1 実施例のパチンコ機 P によれば、変動パターン指定コマンド 3 1 によって一連の変動パターンを一度に指定することができるので、変動表示の状態が変化する各ポイント毎に主制御基板 C から制御用コマンドを送信する必要がない。よって

、主制御基板 C による変動表示の制御負担を軽減することができると共に、変動表示の制御のために主制御基板 C に搭載されるプログラム容量やデータ容量を減少させて、主制御基板 C のプログラム開発を容易にすることができる。

【 0 1 1 0 】

また、表示用制御基板 D 側で、変動パターン指定コマンド 3 1 に対応する変動表示の制御を変更すれば、主制御基板 C のプログラムをそのままにして変動パターンを変更することができる。よって、主制御基板 C を共通化しつつ、単に表示用制御基板 D を取り替えるだけで、LCD ディスプレイ 3 上に異なった変動表示を行わせることができる。

【 0 1 1 1 】

更に、変動表示の終了タイミングが到来しても図柄停止コマンド 3 3 を受信するまで、仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 のスクロールが継続される。かかるスクロールは最大で仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 の略一周分行われるので、そのスクロールの最中に停止図柄指定コマンド 3 2 により指定された停止図柄が、LCD ディスプレイ 3 の該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に必ず表示される。停止図柄が該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に表示されると、その停止図柄を表示した状態で、その停止図柄を正逆のスクロール方向に行きつ戻りつさせた移動表示が行われ、変動表示が継続される。よって、表示用制御基板 D は、停止図柄が該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の付近に表示された状態で図柄停止コマンド 3 3 を受信することができるので、変動表示を開始した後に停止図柄指定コマンド 3 2 を送信して停止図柄の指定を行っても、その停止図柄指定コマンド 3 2 で指定した停止図柄で変動パターン指定コマンド 3 1 により指定された一連の変動パターンの変動表示を違和感なくスムーズに終了させることができる。

【 0 1 1 2 】

次に、図 1 9 から図 2 1 を参照して第 2 実施例について説明する。第 2 実施例では、前記した第 1 実施例に対して、次の 2 点が変更されている。

【 0 1 1 3 】

第 1 に、制御用コマンドの中に「変動開始コマンド 3 0」を新たに加えて、この変動開始コマンド 3 0 により変動表示を開始させ、変動パターン指定コマンド 3 1 では変動表示の変動パターンのみを指定するように構成している。かかる変動開始コマンド 3 0 は「D 0 H , 0 1 H」で構成される。

【 0 1 1 4 】

第 2 に、停止図柄指定コマンド 3 2 を上段の表示領域 3 a (図柄 1 , 4 , 7)、中段の表示領域 3 b (図柄 2 , 5 , 8)、下段の表示領域 3 c (図柄 3 , 6 , 9)の順に送信するように構成して、上段・中段・下段の各停止図柄決定処理 (S 3 1 0 ~ S 3 1 2) の実行タイミングを分散し、処理の効率を向上させている。停止図柄の決定は、上段・中段・下段の各表示領域 3 a ~ 3 c の単位で行われるので、各表示領域 3 a ~ 3 c について、その段の停止図柄がすべて指定されなければ行うことはできない。即ち、第 1 実施例のように、停止図柄指定コマンド 3 2 により停止図柄を図柄 1 (3 a 1)、図柄 2 (3 b 1)、・・・、図柄 9 (3 c 3)の順に送信すると、表示用制御基板 D では、主制御基板 C から 7 番目に送信される図柄 7 (3 a 3)の停止図柄を受信して上段の停止図柄を決定し、8 番目に送信される図柄 8 (3 b 3)の停止図柄を受信して中段の停止図柄を決定し、9 番目に送信される図柄 9 (3 c 3)の停止図柄を受信して下段の停止図柄を決定することになる。よって、停止図柄の決定処理を短い間隔に連続して行うことになり、その間の制御負担が大きくなって処理の効率が悪い。そこで、第 2 実施例では、停止図柄指定コマンド 3 2 を、LCD ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a (図柄 1 , 4 , 7)、中段の表示領域 3 b (図柄 2 , 5 , 8)、下段の表示領域 3 c (図柄 3 , 6 , 9)の順に送信するように構成している。

【 0 1 1 5 】

なお、他の部分は前記した第 1 実施例と同様であるので、第 1 実施例と同一の部分には同一の符号を付し、その説明は省略する。

【 0 1 1 6 】

図 19 は、図 9 におけるリセット割込処理の特別図柄変動処理 (S 15) 内で実行される第 2 実施例のコマンド設定処理を示したフローチャートである。このコマンド設定処理は、LCD ディスプレイ 3 の変動表示を制御する制御用コマンドである変動開始コマンド 30、変動パターン指定コマンド 31、停止図柄指定コマンド 32、図柄停止コマンド 33 を、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信するために、各コマンド 30 ~ 33 を送信バッファ 13a へ書き込む (セットする) ための処理である。

【0117】

コマンド設定処理では、まず、変動表示の状態が状態チェックフラグによってチェックされる (S 130)。チェックの結果、変動表示の開始であれば (S 130: 変動開始)、変動開始コマンド 30 を送信バッファ 13a へ書き込み (S 131)、コマンドカウンタ 13b の値を「0」として (S 132)、この処理を終了する。送信バッファ 13a へ書き込まれた変動開始コマンド 30 は、図 9 の S 3 の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。

【0118】

S 130 の処理において、状態フラグをチェックした結果、図柄の変動表示中であれば (S 130: 変動表示中)、コマンドカウンタ 13b の値が「0」である否かを調べる (S 133)。コマンドカウンタ 13b の値が「0」であれば (S 133: Yes)、変動表示の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド 31 を送信バッファ 13a へ書き込み (S 134)、コマンドカウンタ 13b の値を「1」として (S 135)、この処理を終了する。送信バッファ 13a へ書き込まれた変動パターン指定コマンド 31 は、図 9 の S 3 の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。

【0119】

S 133 の処理において、コマンドカウンタ 13b の値が「0」でなければ (S 133: No)、更に、コマンドカウンタ 13b の値が「9」以下である否かを調べる (S 136)。コマンドカウンタ 13b の値が「9」以下であれば (S 136: Yes)、そのコマンドカウンタ 13b の値に対応する停止図柄指定コマンド 32 の 1 バイト目を送信バッファ 13a の上位バイトへ書き込み (S 137)、コマンドカウンタ 13b の値に対応する停止図柄の図柄コード 32b を送信バッファ 13a の下位バイトへ書き込んで (S 138)、表示用制御基板 D へ送信する停止図柄指定コマンド 32 をセットする。

【0120】

その後は、コマンドカウンタ 13b の値に「3」を加算し (S 139)、加算後の値が「9」以下であれば (S 140: Yes)、この処理を終了する。一方、加算後の値が「9」以下でなければ (S 140: No)、更にその加算後の値が「11」以下であるか否かを調べる (S 141)。S 139 の処理による加算後の値が「11」以下であれば (S 141: Yes)、コマンドカウンタ 13b の値から「8」を減算して (S 142)、この処理を終了する。一方、S 139 の処理による加算後の値が「11」以下でなければ (S 141: No)、そのまま、この処理を終了する。

【0121】

なお、S 141 の処理で No に分岐される場合のコマンドカウンタ 13b の値は「12」である。よって、かかる場合には、次回以降のコマンド設定処理において、図柄の変動表示が継続される間、S 130: 変動表示中、S 133: No、S 136: No の分岐を経由して、このコマンド設定処理を終了する。

【0122】

S 136 から S 142 の各処理により、停止図柄指定コマンド 32 は、図柄 1 (3a1)、図柄 4 (3a2)、図柄 7 (3a3)、図柄 2 (3b1)、図柄 5 (3b2)、・・・、図柄 9 (3c3) の順に送信バッファ 13a へセットされ、図 9 の S 3 の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。停止図柄指定コマンド 32 の送信後は、変動表示されている図柄の確定タイミング (停止表示のタイミング) が到来するまで制御用コマンドの送信を待機する。

【 0 1 2 3 】

S 1 3 0 の処理において、状態フラグをチェックした結果、上段の 3 つの図柄 1 , 4 , 7 (3 a) の確定タイミング、即ち、上段の表示領域 3 a における変動パターン (変動表示) の終了タイミングから上段の仮想図柄リール 4 1 の略一周分のスクロール時間が経過するタイミングであれば (S 1 3 0 : 上段図柄停止) 、その 3 つの図柄 1 , 4 , 7 を一度に確定させる図柄停止コマンド 3 3 (8 0 H , 0 B H) を送信バッファ 1 3 a へ書き込み (S 1 4 3) 、この処理を終了する。また、下段の 3 つの図柄 3 , 6 , 9 (3 c) の確定タイミング、即ち、下段の表示領域 3 c における変動パターンの終了タイミングから下段の仮想図柄リール 4 3 の略一周分のスクロール時間が経過するタイミングであれば (S 1 3 0 : 下段図柄停止) 、その 3 つの図柄 3 , 6 , 9 を一度に確定させる図柄停止コマンド 3 3 (8 0 H , 0 D H) を送信バッファ 1 3 a へ書き込み (S 1 4 4) 、この処理を終了する。更に、中段の 3 つの図柄 2 , 5 , 8 (3 b) の確定タイミング、即ち、中段の表示領域 3 b における変動パターンの終了タイミングから中段の仮想図柄リール 4 2 の略一周分のスクロール時間が経過するタイミングであれば (S 1 3 0 : 中段図柄停止) 、その 3 つの図柄 2 , 5 , 8 を一度に確定させる図柄停止コマンド 3 3 (8 0 H , 0 C H) を送信バッファ 1 3 a へ書き込み (S 1 4 5) 、この処理を終了する。

【 0 1 2 4 】

送信バッファ 1 3 a へ書き込まれた図柄停止コマンド 3 3 は、変動開始コマンド 3 0 の場合と同様に、S 3 の処理で設定されるタイマ割込処理により、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。3 つ目の図柄停止コマンド 3 3 が表示用制御基板 D へ送信されることにより、変動開始コマンド 3 0 によって開始された一連の変動表示が終了する。なお、図柄停止コマンド 3 3 による図柄の停止表示 (確定) では、9 つすべての図柄を一度に確定させたり、或いは、9 つの図柄をそれぞれ別々に確定させるようにしても良い。

【 0 1 2 5 】

図 2 0 は、表示用制御基板 D のメイン処理の中で実行される第 2 実施例の変動表示処理のフローチャートである。変動表示処理では、主制御基板 C から受信した制御用コマンドに基づいて、変動表示の制御が行われる。なお、図 2 0 のステップ符号のうち、第 1 実施例の変動表示処理を示した図 1 2 のステップ符号と同一の符号が付されているステップについては、図 1 2 のものと同一内容であるので、その説明を省略する。

【 0 1 2 6 】

S 2 0 3 の処理において、受信バッファ 2 3 a に記憶される制御用コマンドの上位バイトが「 D 0 H 」であれば、その制御用コマンドは変動開始コマンド 3 0 である。よって、かかる場合には (S 2 0 3 : 変動開始コマンド) 、全ての停止図柄 1 ~ 9 メモリ 2 3 c ~ 2 3 k の内容を 0 クリアし (S 2 8 1) 、上段・中段・下段の各停止図柄決定済フラグ 2 3 u ~ 2 3 w をオフにした後 (S 2 8 2) 、LCD ディスプレイ 3 上で変動表示を開始する (S 2 8 3) 。

【 0 1 2 7 】

S 2 0 3 の処理において、受信バッファ 2 3 a に記憶される制御用コマンドの上位バイトが「 C 0 H 」または「 C 1 H 」であれば、その制御用コマンドは変動パターン指定コマンド 3 1 である。よって、かかる場合には (S 2 0 3 : 変動パターン指定コマンド) 、その変動パターン指定コマンド 3 1 によって指定された変動表示のパターンを設定する (S 2 8 4) 。

【 0 1 2 8 】

S 2 0 3 の処理において、受信バッファ 2 3 a に記憶される制御用コマンドの上位バイトが「 9 0 H ~ 9 2 H 」, 「 A 0 H ~ A 2 H 」または「 B 0 H ~ B 2 H 」のいずれかであれば、その制御用コマンドは停止図柄指定コマンド 3 2 である。よって、かかる場合には (S 2 0 3 : 停止図柄指定コマンド) 、その停止図柄指定コマンド 3 2 の 2 バイト目のコマンドである図柄コード 3 2 b を対応する停止図柄 1 ~ 9 メモリ 2 3 c ~ 2 3 k へ書き込む (S 2 8 5) 。

【 0 1 2 9 】

前記した通り、停止図柄指定コマンド 3 2 は、LCD ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a に対応する図柄 1, 4, 7、中段の表示領域 3 b に対応する図柄 2, 5, 8、下段の表示領域 3 c に対応する図柄 3, 6, 9 の順に送信されるので、上段・中段・下段の各停止図柄決定処理 (S 3 1 0 ~ S 3 1 2) によって、停止図柄の決定が効率よく行われる。

【0130】

S 2 0 3 の処理において、受信バッファ 2 3 a に記憶される制御用コマンドの上位バイトが「80H」であれば、その制御用コマンドは図柄停止コマンド 3 3 である。よって、かかる場合には (S 2 0 3 : 図柄停止コマンド)、その図柄停止コマンド 3 3 で指定される図柄番号 3 2 a の表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄を確定し (S 2 8 6)、その表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に該当する図柄を停止表示する。すべての表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄を確定すると、変動表示処理が終了する。

【0131】

なお、変動表示の終了タイミングの到来前に、図柄停止コマンド 3 3 を受信した場合には、その図柄停止コマンド 3 3 により指示された表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の変動表示を即座に停止 (確定) する。よって、図柄停止コマンド 3 3 を受信するタイミングで、変動表示を実際に終了させることができる。

【0132】

次に、図 2 1 のタイミングチャートを参照して、上述の説明に基づく第 2 実施例の変動表示のタイミングについて説明する。主制御基板 C から表示用制御基板 D へ変動開始コマンド 3 0 が送信されると、図柄 1 (3 a 1) ~ 図柄 9 (3 c 3) の全ての図柄について変動表示が開始される。この変動開始コマンド 3 0 に続いて、変動パターン指定コマンド 3 1 が送信され、更に、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に対して、停止図柄指定コマンド 3 2 が、図柄 1 (3 a 1)、図柄 4 (3 a 2)、図柄 7 (3 a 3)、図柄 2 (3 b 1)、図柄 5 (3 b 2)、・・・、図柄 9 (3 c 3) の順に送信される。

【0133】

図柄 1 (3 a 1)、図柄 4 (3 a 2)、図柄 7 (3 a 3) の停止図柄指定コマンド 3 2 が受信された段階で、上段の表示領域 3 a の停止図柄が決定される。次に、図柄 2 (3 b 1)、図柄 5 (3 b 2)、図柄 8 (3 b 3) の停止図柄指定コマンド 3 2 が受信された段階で、中段の表示領域 3 b の停止図柄が決定される。更に、図柄 3 (3 c 1)、図柄 6 (3 c 2)、図柄 9 (3 c 3) の停止図柄指定コマンド 3 2 が受信された段階で、下段の表示領域 3 c の停止図柄が決定される。

【0134】

その後、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定された変動パターンで、表示用制御基板 D によって変動表示が継続される。上段の表示領域 3 a における変動表示 (変動パターン) の終了タイミングから上段の仮想図柄リール 4 1 の略一周分のスクロール時間が経過すると、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ、上段の表示領域 3 a に表示される図柄を停止表示させる図柄停止コマンド 3 3 が送信される (80H, 0BH (図 8 参照))。この図柄停止コマンド 3 3 が表示用制御基板 D により受信されると、上段の図柄 1, 4, 7 が停止表示されて確定する (図 3 参照)。

【0135】

次に、下段の表示領域 3 c における変動表示の終了タイミングから下段の仮想図柄リール 4 3 の略一周分のスクロール時間が経過すると、下段の表示領域 3 c に表示される図柄を停止表示させる図柄停止コマンド 3 3 が送信され (80H, 0DH (図 8 参照))、下段の図柄 3, 6, 9 が停止表示されて確定する (図 3 参照)。更に、中段の表示領域 3 b における変動表示の終了タイミングから中段の仮想図柄リール 4 2 の略一周分のスクロール時間が経過すると、中段の表示領域 3 b に表示される図柄を停止表示させる図柄停止コマンド 3 3 が送信され (80H, 0CH (図 8 参照))、中段の図柄 2, 5, 8 が停止表示されて確定する (図 3 参照)。

【0136】

以上 3 つの図柄停止コマンド 3 3 により、変動開始コマンド 3 0 によって開始された一

連の変動表示が終了する。変動表示の終了後は、所定時間の経過により、各表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示されている停止図柄指定コマンド 3 2 で指定した停止図柄の表示が別の表示に切り替えられる。なお、この第 2 実施例において、変動パターン指定コマンド 3 1 を停止図柄指定コマンド 3 2 の送信後に主制御基板 C から送信したり、或いは、変動パターン指定コマンド 3 1 をいくつかの停止図柄指定コマンド 3 2 の送信後に送信するようにしても良いのである。

【 0 1 3 7 】

次に、図 2 2 を参照して第 3 実施例について説明する。前記した第 1 実施例では、未指定又は誤指定の停止図柄がある場合、正常に受信された停止図柄の図柄コード 3 2 b から未指定又は誤指定の停止図柄の図柄コード 3 2 b を算出する一方、かかる算出が不可能な場合に限って、すべての停止図柄を図 7 に示すデフォルト図柄に変更した。これに対し、第 3 実施例では、正常に受信された停止図柄の図柄コード 3 2 b から未指定又は誤指定の停止図柄の図柄コード 3 2 b を算出することはせずに、未指定又は誤指定の停止図柄がある場合には、その未指定又は誤指定の停止図柄のみをデフォルト図柄に変更している。

【 0 1 3 8 】

また、第 1 実施例のデフォルト図柄としては、すべて仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 上の図柄、即ち、通常の図柄が用いられたが、第 3 実施例のデフォルト図柄としては、仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 上にない図柄が用いられる。具体的には、第 3 実施例では、未指定の停止図柄に対しては図柄コード 3 2 b が「 3 0 H 」の無図柄（絵柄の無いもの、即ち、ブランク表示）が、誤指定の停止図柄に対しては図柄コード 3 2 b が「 3 1 H 」の「 ? 」マークの図柄が、それぞれデフォルト図柄として使用される。

【 0 1 3 9 】

なお、未指定の停止図柄のデフォルト図柄と、誤指定の停止図柄のデフォルト図柄とを、同様の図柄で構成しても良い。例えば、未指定および誤指定の停止図柄のデフォルト図柄として、図柄コード 3 2 b が「 3 0 H 」の無図柄（絵柄の無いもの、即ち、ブランク表示）や、図柄コード 3 2 b が「 3 1 H 」の「 ? 」マークの図柄を用いるようにしても良いのである。

【 0 1 4 0 】

このように、デフォルト図柄を仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 上にある通常の図柄とは異なった図柄で構成することにより、停止図柄指定コマンド 3 2 の送受信時に何らかのエラーが発生して未指定又は誤指定の停止図柄が生じると、かかる通常の図柄とは異なった図柄が LCD ディスプレイ 3 に表示される。よって、LCD ディスプレイ 3 の表示を確認するだけで、何らかのエラーが発生したことを容易に認識することができるのである。なお、その他の部分は前記した第 1 実施例と同様であるので、第 1 実施例と同一の部分には同一の符号を付し、その説明は省略する。

【 0 1 4 1 】

図 2 2 は、図 1 2 の変動表示処理の中で実行される第 3 実施例の上段停止図柄決定処理のフローチャートである。上段停止図柄決定処理（ S 3 1 0 ）は、変動表示の終了時に、LCD ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a に停止表示される停止図柄を決定（確定）するための処理である。

【 0 1 4 2 】

上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u がオフで（ S 2 2 0 : N o ）、3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i のうちに「 0 」を記憶するものが 1 つでもあり（ S 2 2 1 : Y e s ）、且つ、上段図柄の演出開始前 X m s 以内であれば（ S 2 2 2 : Y e s ）、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i のうち「 0 」を記憶するものが（未指定の停止図柄が）、いくつかあるかを調べる（ S 2 2 3 ）。

【 0 1 4 3 】

「 0 」を記憶するものが 1 個の場合には（ S 2 2 3 : 1 個 ）、図 6（ a ）に示す上段の仮想図柄リール 4 1 の配列に基づいて、「 0 」以外を記憶する 2 つの停止図柄メモリに記

憶される図柄コード 3 2 b の配列が正しいか否かを調べる (S 2 2 6)。2 つの停止図柄メモリの図柄コード 3 2 b の配列が誤っていれば (誤指定の停止図柄であれば) (S 2 2 6 : N o)、その「 0 」以外を記憶する 2 つの停止図柄メモリへ誤指定であることを示す「 ? 」マークのデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「 3 1 H 」を書き込み (S 2 9 0)、更に、「 0 」を記憶する 1 つの停止図柄メモリへ未指定の停止図柄であることを示す「無図柄 (ブランク図柄)」のデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「 3 0 H 」を書き込んで (S 2 9 1)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を確定 (決定) する。

【 0 1 4 4 】

一方、「 0 」以外を記憶する 2 つの停止図柄メモリの図柄コード 3 2 b の配列が正しければ (S 2 2 6 : Y e s)、S 2 9 0 の処理をスキップし、「 0 」を記憶する 1 つの停止図柄メモリへのみ、未指定の停止図柄であることを示す「無図柄 (ブランク図柄)」のデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「 3 0 H 」を書き込んで (S 2 9 1)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を確定 (決定) する。

【 0 1 4 5 】

S 2 2 3 の処理において、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i のうち「 0 」を記憶するものが 2 又は 3 個の場合には (S 2 2 3 : 2 又は 3 個)、その「 0 」を記憶する停止図柄メモリへ、未指定の停止図柄であることを示す「無図柄 (ブランク図柄)」のデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「 3 0 H 」を書き込み (S 2 9 1)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を確定 (決定) する。

【 0 1 4 6 】

一方、S 2 2 1 の処理において、いずれの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i にも「 0 」を記憶するものがない場合には (S 2 2 1 : N o)、未指定の停止図柄は存在しない。よって、この場合には、図 6 (a) に示す上段の仮想図柄ルール 4 1 の配列に基づいて、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i に記憶される図柄コード 3 2 b の配列が正しいか否かを調べ (S 2 2 9)、その配列が誤っている場合には (S 2 2 9 : N o)、更に、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i に記憶される 3 つの図柄コード 3 2 b のうち、いずれか 2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しいかどうかを調べる (S 2 3 0)。

【 0 1 4 7 】

2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しければ (S 2 3 0 : Y e s)、その 2 つの図柄コード 3 2 b は正規の図柄コード 3 2 b であると判断できるので、配列が誤っている図柄コード 3 2 b を記憶する残りの 1 つの停止図柄メモリへ、誤指定であることを示す「 ? 」マークのデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「 3 1 H 」を書き込み (S 2 9 3)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を確定 (決定) する。

【 0 1 4 8 】

また、S 2 3 0 の処理において、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i に記憶される 3 つの図柄コード 3 2 b のうち、いずれの 2 つの図柄コード 3 2 b の配列も誤っていれば (誤指定の停止図柄が 2 以上あれば) (S 2 3 0 : N o)、どれが正規の図柄コード 3 2 b であるか判断できない。よって、かかる場合には、すべての停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i へ、誤指定であることを示す「 ? 」マークのデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「 3 1 H 」を書き込み (S 2 9 2)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i の内容を確定 (決定) する。

【 0 1 4 9 】

上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i を決定した後は、その決定を示すべく、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u をオンして

(S 2 3 3)、この上段図柄決定処理を終了する。

【 0 1 5 0 】

なお、第3実施例の中段停止図柄決定処理 (S 3 1 1) は、上記した第3実施例の上段停止図柄決定処理 (S 3 1 0) に対して、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i が停止図柄 2 , 5 , 8 メモリ 2 3 d , 2 3 g , 2 3 j に、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u が中段停止図柄決定済フラグ 2 3 v に、上段の仮想図柄リール 4 1 が中段の仮想図柄リール 4 2 に、それぞれ変更される点を除いて同様であるので、その説明は省略する。また、第3実施例の下段停止図柄決定処理 (S 3 1 2) も、上記した第3実施例の上段停止図柄決定処理 (S 3 1 0) に対して、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i が停止図柄 3 , 6 , 9 メモリ 2 3 e , 2 3 h , 2 3 k に、上段停止図柄決定済フラグ 2 3 u が下段停止図柄決定済フラグ 2 3 w に、上段の仮想図柄リール 4 1 が下段の仮想図柄リール 4 3 に、それぞれ変更される点を除いて同様であるので、その説明は省略する。図 2 2 を参照すれば明確であるように、第3実施例では、デフォルト図柄設定処理 (S 3 2 2) は存在しない。

【 0 1 5 1 】

以上、実施例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の改良変形が可能であることは容易に推察できるものである。

【 0 1 5 2 】

例えば、上記各実施例では、本発明の制御用コマンドを主制御基板 C から変動表示の制御を行う表示用制御基板 D へ直接送信した。しかし、これに代えて、主制御基板 C から一旦、表示用制御基板 D 以外の他のサブ基板へ制御用コマンドを送信し、そのサブ基板から表示用制御基板 D へ制御用コマンドを送信して変動表示を制御したり、或いは、そのサブ基板によって制御用コマンドを変動表示が変化するポイント毎に詳細に展開し、その展開されたコマンドをサブ基板から表示用制御基板 D へ送信して、変動表示を制御するようにしても良い。なお、後者の構成にすれば、主制御基板 C および表示用制御基板 D での変動表示の制御負担を軽減することができる。また、後者のように構成する場合には、表示用制御基板 D およびサブ基板の全体が請求項 1 記載の表示用制御基板に該当する。

【 0 1 5 3 】

また、本発明の制御用コマンドは、LCDディスプレイ 3 の変動表示の制御のために用いられたが、かかる制御用コマンド又はそのコマンド体系を用いて、効果音を発する効果音基板や、各種のランプを点滅させるランプ基板を制御するようにしても良い。

【 0 1 5 4 】

更に、上記各実施例では、デフォルト図柄として、予め定められた図 7 に示すものや、図柄コード 3 2 b が「 3 0 H 」の無図柄 (絵柄の無いもの、即ち、ブランク表示) のものや、図柄コード 3 2 b が「 3 1 H 」の「 ? 」マークの図柄が使用された。しかし、これに代えて、未指定又は誤指定の停止図柄がある場合には、停止図柄指定コマンド 3 2 によって指定された停止図柄に基づいて、ハズレ表示となる図柄を算出し、その算出されたハズレ表示となる図柄をデフォルト図柄として使用するようにしても良いのである。

【 0 1 5 5 】

また、変動表示の継続は、停止図柄指定コマンド 3 2 により指定された停止図柄を、その停止図柄が停止表示される表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 において、行きつ戻りつさせた移動表示により行った。しかし、かかる移動表示以外の他の表示方式により、変動表示を継続するようにしても良いのである。例えば、停止図柄を、その停止図柄が停止表示される表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 において、拡大したり縮小したりして変動表示を継続させても良いし、また、停止図柄をアニメーション的に動かし続けて変動表示を継続させても良いのである。アニメーション的に動かし続けるものの例としては、停止図柄が「魚」の図柄である場合に、その「魚」の図柄を泳がせ続けて、変動表示を継続させるものがある。

【 0 1 5 6 】

更に、図柄停止コマンド 3 3 の送信は、少なくとも該当する仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3

の一周分以上のスクロール時間の経過後に行えば良い。よって、例えば、図柄停止コマンド 33 を、該当する仮想図柄リール 41 ~ 43 の二周分或いは三周分以上のスクロール時間の経過後に送信するように構成しても良いのである。なお、変動表示を見た目に違和感なく終了させることができれば、該当する仮想図柄リール 41 ~ 43 の一周分未満のスクロール時間の経過後に図柄停止コマンド 33 を送信するように構成しても良い。例えば、該当する仮想図柄リール 41 ~ 43 の 0.8 周分のスクロール時間の経過後に図柄停止コマンド 33 を送信すれば、0.8 周のスクロールが余分に行われるので、停止図柄が 80 % の確率で該当する表示領域 3a1 ~ 3c3 に表示される。かかる変動表示が見た目に違和感なく終了できるものであれば、該当する仮想図柄リール 41 ~ 43 の略一周分未満のスクロール時間の経過後であっても図柄停止コマンド 33 を送信するように構成しても良いのである。

【0157】

以下に本発明の変形例を示す。請求項 1 記載の遊技機の制御装置において、前記第 2 継続手段は、前記表示装置上において前記停止図柄指定コマンドにより指定された停止図柄を前記変動表示の正方向又は逆方向に行きつ戻りつさせた移動表示を行って前記変動表示を継続することを特徴とする遊技機の制御装置 1。

【0158】

請求項 1 記載の遊技機の制御装置において、前記第 2 継続手段は、前記表示装置上において前記停止図柄指定コマンドにより指定された停止図柄の表示形態を変化させる表示を行って前記変動表示を継続することを特徴とする遊技機の制御装置 2。

【0159】

請求項 1 記載の遊技機の制御装置、又は、遊技機の制御装置 1 若しくは 2 において、前記変動表示は前記表示装置を数行（又は数列）に分けた各行（又は各列）毎に行われ、前記コマンド送信手段は、その表示装置の各行（又は各列）毎に適したタイミングで、その各行（又は各列）毎にそれぞれ前記図柄停止コマンドを送信すると共に、前記継続手段は、その各行（又は各列）毎にそれぞれ前記変動表示を継続させることを特徴とする遊技機の制御装置 3。

【0160】

請求項 1 記載の遊技機の制御装置、または、遊技機の制御装置 1 から 3 のいずれかにおいて、前記継続手段により継続されている変動表示を前記図柄停止コマンドを受信した場合に即座に終了させる終了手段を備えていることを特徴とする遊技機の制御装置 4。

【0161】

請求項 1 記載の遊技機の制御装置、または、遊技機の制御装置 1 から 4 のいずれかにおいて、前記変動表示を開始させる変動表示開始コマンドを前記制御用コマンドの一種として備えていることを特徴とする遊技機の制御装置 5。

【0162】

請求項 1 記載の遊技機の制御装置、または、遊技機の制御装置 1 から 5 のいずれかにおいて、前記停止図柄指定コマンドは、前記変動表示が開始された後に、前記コマンド送信手段によって前記主制御基板から前記表示用制御基板へ送信されることを特徴とする遊技機の制御装置 6。

【0163】

請求項 1 記載の遊技機の制御装置、または、遊技機の制御装置 1 から 6 のいずれかにおいて、前記制御用コマンドを前記主制御基板から一方向にのみ送信する一方向手段を備えていることを特徴とする遊技機の制御装置 7。

【0164】

請求項 1 記載の遊技機の制御装置、又は、遊技機の制御装置 1 から 7 のいずれかにおいて、前記主制御基板から送信される制御用コマンドは、前記表示用制御基板へ直接送信されることを特徴とする遊技機の制御装置 8。

【0165】

【発明の効果】 本発明の遊技機によれば、変動表示の状態が変化する各ポイント毎

に主制御手段から制御用コマンドを送信する必要がない。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の第 1 実施例であるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2】 パチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 3】 液晶ディスプレイの表示画面を 9 つの表示領域に分割した様子を示した図である。

【図 4】 変動パターン指定コマンドのコマンドコードと、そのコマンド内容とを示した図である。

【図 5】 (a) は、停止図柄指定コマンドのコマンドコードと、そのコマンドコードによって指定される図柄番号との対応関係を示した図である。(b) は、20 種類の図柄コードと図柄名との対応関係を示した図である。

【図 6】 (a) は、上段の表示領域で変動表示される仮想図柄リールの構成を模式的に示した図であり、(b) は、中段の表示領域で変動表示される仮想図柄リールの構成を模式的に示した図であり、(c) は、下段の表示領域で変動表示される仮想図柄リールの構成を模式的に示した図である。

【図 7】 デフォルト図柄の構成を模式的に示した図である。

【図 8】 図柄停止コマンドのコマンドコードと、そのコマンド内容とを示した図である。

【図 9】 主制御基板で実行されるリセット割込処理を示したフローチャートである。

【図 10】 リセット割込処理の中で実行されるコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 11】 表示用制御基板の割込処理で実行されるコマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図 12】 表示用制御基板のメイン処理で実行される変動表示処理を示したフローチャートである。

【図 13】 表示用制御基板の変動表示処理の中で実行される上段停止図柄決定処理を示したフローチャートである。

【図 14】 表示用制御基板の上段・中段・下段の各停止図柄決定処理の中で実行されるデフォルト図柄設定処理を示したフローチャートである。

【図 15】 表示用制御基板の変動表示処理の中で実行される変動表示継続処理を示したフローチャートである。

【図 16】 変動表示継続処理により LCD ディスプレイの中段の表示領域において、停止図柄を行きつ戻りつさせた移動表示の状態を示した図である。(a) は、本来の停止表示の位置よりも行き過ぎた表示状態を図示しており、(b) は、本来の停止表示の位置に戻った表示状態を図示しており、(c) は、本来の停止表示の位置から戻り過ぎた表示状態を図示している。

【図 17】 9 つの図柄を 3 図柄ずつ確定させる変動表示のタイミングチャートである。

【図 18】 全図柄を一度に確定させる変動表示のタイミングチャートである。

【図 19】 リセット割込処理の中で実行される第 2 実施例のコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 20】 表示用制御基板のメイン処理で実行される第 2 実施例の変動表示処理を示したフローチャートである。

【図 21】 9 つの図柄を 3 図柄ずつ確定させる第 2 実施例の変動表示のタイミングチャートである。

【図 22】 表示用制御基板の変動表示処理の中で実行される第 3 実施例の上段停止図柄決定処理を示したフローチャートである。

【図 23】 従来技術における変動表示のタイミングを示したチャートである。

【符号の説明】

3	液晶（LCD）ディスプレイ（表示手段）
3 a	上段の表示領域
3 b	中段の表示領域
3 c	下段の表示領域
3 a 1 ~ 3 c 3	各図柄の表示領域
3 0	変動開始コマンド
3 1	変動パターン指定コマンド
3 2	停止図柄指定コマンド
3 2 a	図柄番号
3 2 b	図柄コード
3 2 c	図柄名
3 3	図柄停止コマンド
4 1 ~ 4 3	仮想図柄リール（図柄リール）
C	主制御基板（主制御手段）
D	表示用制御基板（表示用制御手段）
P	パチンコ機（遊技機）