

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4375378号
(P4375378)

(45) 発行日 平成21年12月2日(2009.12.2)

(24) 登録日 平成21年9月18日(2009.9.18)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2006-261710 (P2006-261710)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成18年9月27日(2006.9.27)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願平11-170199の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成11年6月16日(1999.6.16)	(74) 代理人	110000534
(65) 公開番号	特開2006-341130 (P2006-341130A)		特許業務法人しんめいセンチュリー
(43) 公開日	平成18年12月21日(2006.12.21)	(72) 発明者	保谷 誠
審査請求日	平成18年9月28日(2006.9.28)		名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社 三洋物産
			内
		(72) 発明者	武臣 辰徳
			名古屋市千種区春岡通7丁目49番地
			株式会社 ジェイ・
			ティ内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄を表示する表示手段と、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表示手段により図柄の変動表示を行わせる表示用制御手段とを備えた遊技機において、

前記主制御手段から送信される制御用コマンドは、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、前記変動表示を終了させる停止コマンドとにより少なくとも構成され、

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、

前記変動パターンコマンドに基づく変動表示の終了時に前記停止コマンドを受信した場合に前記停止図柄決定用コマンドに基づき決定された停止図柄を前記表示手段に停止表示させるものであり、

前記変動パターンコマンドに基づく変動表示の終了タイミングが到来する前であっても、前記停止コマンドを受信した場合に前記停止図柄決定用コマンドに基づき決定された停止図柄を前記表示手段に停止表示させて前記変動表示を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。

10

20

【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 に記載の遊技機。

【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】

10

【技術分野】

【0001】

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。

【背景技術】

【0002】

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。

20

【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 2 1 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。

30

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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。

40

【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。

【課題を解決するための手段】

【0007】

この目的を達成するために請求項 1 に記載の遊技機は、図柄を表示する表示手段と、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

50

記表示手段により図柄の変動表示を行わせる表示用制御手段とを備えており、前記主制御手段から送信される制御用コマンドは、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、前記変動表示を終了させる停止コマンドとにより少なくとも構成され、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、前記変動パターンコマンドに基づく変動表示の終了時に前記停止コマンドを受信した場合に前記停止図柄決定用コマンドに基づき決定された停止図柄を前記表示手段に停止表示させるものであり、前記変動パターンコマンドに基づく変動表示の終了タイミングが到来する前であっても、前記停止コマンドを受信した場合に前記停止図柄決定用コマンドに基づき決定された停止図柄を前記表示手段に停止表示させて前記変動表示を終了させる終了手段を備えている。

10

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。

20

【発明の効果】

【0008】

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。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

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。

【0010】

30

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。

【0011】

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。

40

【0012】

50

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MPU11と、そのMPU11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ROM12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RAM13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ROM12内に記憶されている。

【0013】

RAM13は、送信バッファ13aと、コマンドカウンタ13bとを備えている。送信バッファ13a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13a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。

10

【0014】

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。

20

【0015】

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。

【0016】

図2に示すように、これらMPU11、ROM12、RAM13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。

30

【0017】

表示用制御基板Dは、MPU21と、プログラムROM22と、ワークRAM23と、ビデオRAM24と、キャラクタROM25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、MPU21、プログラムROM22、ワークRAM23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。

40

【0018】

表示用制御基板DのMPU21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ROM22には、このMPU21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14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

50

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。

【0019】

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が記憶されるメモリであり、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・下段の各図柄差替済フラグ23l～23nとを備えている。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

上段図柄差替済フラグ23lは、LCDディスプレイ3の横方向に3分割された3つの表示領域3a、3b、3cのうち、上段の表示領域3aで変動表示される図柄の差し替えが行われたことを示すためのフラグである。変動パターン指定コマンド31によって開始される変動表示は、その変動パターン指定コマンドによって指定される一連の変動パターンを演出した後に、停止図柄指定コマンド32によって指定される停止図柄で終了しなければならない。よって、停止図柄指定コマンド32によって指定された停止図柄で一連の変動パターンが終了するように、高速変動表示中の各図柄について図柄の差し替えが行われる。上段図柄差替済フラグ23lは、かかる図柄の差し替えが上段の表示領域3aについて行われた場合にオンされるフラグである。なお、上段図柄差替済フラグ23lは、変動表示の開始時にオフされる。

【0023】

上段図柄差替済フラグ23lと同様に、中段図柄差替済フラグ23mは、LCDディスプレイ3の中段の表示領域3bで変動表示される図柄の差し替えが行われたことを示すためのフラグであり、変動表示の開始時にオフされ、中段の表示領域3bについて図柄の差し替えが行われた場合にオンされるフラグである。また、下段図柄差替済フラグ23nは、LCDディスプレイ3の下段の表示領域3cで変動表示される図柄の差し替えが行われたことを示すためのフラグであり、上段図柄差替済フラグ23lと同様に、変動表示の開始時にオフされ、下段の表示領域3cについて図柄の差し替えが行われた場合にオンされるフラグである。

【0024】

ビデオRAM 24は、LCDディスプレイ3に表示される表示データが記憶されるメモリであり、このビデオRAM 24の内容を書き換えることにより、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RAM 24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ROM 25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、MPU 21、ビデオRAM 24、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RAM

10

20

30

40

50

24に記憶される表示データをキャラクタ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。

【0025】

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。

10

【0026】

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。

【0027】

なお、変動パターン指定コマンド31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31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31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。

20

【0028】

図5(a)は、停止図柄指定コマンド32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32a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32aには、図3に示す各表示領域3a1~3c3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32bと図柄名32cとの対応関係を示した図である。

【0029】

30

停止図柄指定コマンド32は、変動パターン指定コマンド31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3a1~3c3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32は、変動パターン指定コマンド31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3a1~3c3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。

【0030】

この停止図柄指定コマンド32は、変動パターン指定コマンド31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32の1バイト目には、図柄1~9の表示領域3a1~3c3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32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3a1が、「A0H」であれば図柄2の表示領域3b1が、・・・、「B2H」であれば図柄9の表示領域3c3が、それぞれ指定される。停止図柄指定コマンド32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3a1~3c3に停止表示される図柄の図柄コード32b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32の2バイト目のコードとしてセットされる。

40

【0031】

表示用制御基板Dは、停止図柄指定コマンド32を受信すると、実行中の変動パターン

50

を考慮した上で、停止図柄指定コマンド 3 2 で指定された図柄コード 3 2 b の図柄で変動表示が終了するように、変動中の図柄を差し替える。この図柄の差し替えは、変動表示が高速変動されている場合に限り行われるので、遊技者に図柄の差し替えが行われたことを気づかれることがない。

【 0 0 3 2 】

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「 1 3 H 」と「 2 3 H 」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 (1 0) 」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、「 1 9 H 」～「 2 2 H 」の異なった図柄コード 3 2 b が付与されている。

10

【 0 0 3 3 】

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。

20

【 0 0 3 4 】

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。

30

【 0 0 3 5 】

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。

40

【 0 0 3 6 】

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、本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

50

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 7 】

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。

10

【 0 0 3 8 】

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。

20

【 0 0 3 9 】

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 L C D ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 にそれぞれ対応付けられている。具体的には、L C D ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a 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 3 b 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 3 c 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。

【 0 0 4 0 】

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 3 2 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 L C D 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。

30

【 0 0 4 1 】

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 L C D 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。

【 0 0 4 2 】

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 L C D 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。

40

【 0 0 4 3 】

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 3 2 の送受信時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。

50

【 0 0 4 4 】

図 8 は、図柄停止コマンド 3 3 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 3 3 は、指定した図柄番号 3 2 a の表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 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 3 3 を受信すると、その図柄停止コマンド 3 3 によって指定される表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止図柄指定コマンド 3 2 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 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄が確定する。即ち、図柄停止コマンド 3 3 で指定された表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の変動表示が終了する。図柄停止コマンド 3 3 によって、9 つすべての表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄が確定すると、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。

10

【 0 0 4 5 】

表示用制御基板 D は、変動パターン指定コマンド 3 1 と停止図柄指定コマンド 3 2 との内容を考慮しつつ、変動表示終了のタイミングで停止図柄指定コマンド 3 2 によって指定された図柄が該当する表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に表示されるように、変動表示の高速変動中に予め図柄の差し替えを行っている。しかも、主制御基板 C は、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定した変動表示の変動パターンが終了するタイミングを見計らって、図柄停止コマンド 3 3 を表示用制御基板 D へ送信するように制御している。よって、図柄停止コマンド 3 3 による図柄の停止表示（確定）は、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに行われる。

【 0 0 4 6 】

20

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遅れた結果、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が終了したにも拘わらず、表示用制御基板 D で図柄停止コマンド 3 3 を受信できない場合には、表示用制御基板 D は、停止図柄指定コマンド 3 2 で指定された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継続する。そして、主制御基板 C から図柄停止コマンド 3 3 を受信すると、停止図柄指定コマンド 3 2 で指定された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 7 】

一方、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。

30

【 0 0 4 8 】

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 13 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 LCD 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、遊技者の興味を一層向上させることができる。

40

【 0 0 4 9 】

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 14 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

50

は、このリセット割込処理によって実行される。

【 0 0 5 0 】

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、電源投入後最初に実行されたり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。

10

【 0 0 5 1 】

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、 L C D 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ー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)。

20

【 0 0 5 2 】

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、 L C D 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 3 】

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 1 0 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、 1 0 カウントスイッチが抜き取られるなどして、 1 0 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、賞球の払出装置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。

30

【 0 0 5 4 】

図柄カウンタ更新処理 (S 1 0) では、 L C D 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。

40

【 0 0 5 5 】

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 L E D (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)、 L C D 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

50

変動中)、特別図柄変動処理(S15)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(S14:大当たり中)、大入賞口5を開放するなどの大当たり処理(S16)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(S14:その他)、S15及びS16の処理をスキップして、S17の表示データ作成処理へ移行する。なお、S12の処理において、エラーが確認された場合には(S12:エラー)、S13~S16の各処理をスキップして、S17の表示データ作成処理へ移行する。

【0056】

10

表示データ作成処理(S17)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(S18)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(S19)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(S5)やタイマ割込処理によって各装置へ出力される。

【0057】

効果音処理(S19)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、S10と同一の処理である図柄カウンタ更新処理(S20)が繰り返し実行される。S1~S19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(S20)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。

20

【0058】

図10は、図9におけるリセット割込処理の特別図柄変動処理(S15)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31~33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。

30

【0059】

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(S31)。チェックの結果、変動表示の開始であれば(S31:変動開始)、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(S32)、コマンドカウンタ13bの値を「1」として(S33)、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、前記した通り、S3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。

【0060】

S31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(S31:変動表示中)、コマンドカウンタ13bの値が「9」以下であるか否かを調べる(S34)。コマンドカウンタ13bの値が「9」以下であれば(S34: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む(S35)。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13bの値が「1」であれば「90H」が、コマンドカウンタ13bの値が「2」であれば「A0H」が、・・・、コマンドカウンタ13bの値が「9」であれば「B2H」が、それぞれ送信バッファ13aの上位バイトへ書き込まれる。

40

【0061】

更に、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む(S36)。例えば、コマンドカウンタ13bの値が

50

「１」であれば図柄１（３ａ１）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード３２ｂが、コマンドカウンタ１３ｂの値が「２」であれば図柄２（３ｂ１）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード３２ｂが、・・・、コマンドカウンタ１３ｂの値が「９」であれば図柄９（３ｃ３）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード３２ｂ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１３ａ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「１０Ｈ」の図柄コード３２ｂが、「ハリセンボン」の図柄が指定される場合には「１１Ｈ」の図柄コード３２ｂが、・・・、「サメ（２）」の図柄が指定される場合には「２３Ｈ」の図柄コード３２ｂが、それぞれ指定される。

【００６２】

10

Ｓ３５およびＳ３６の処理によって、２バイトの停止図柄指定コマンド３２を送信バッファ１３ａへ書き込んだ後は、コマンドカウンタ１３ｂの値を「１」加算して（Ｓ３７）、この処理を終了する。なお、送信バッファ１３ａへ書き込まれた停止図柄指定コマンド３２は、変動パターン指定コマンド３１の場合と同様に、Ｓ３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。

【００６３】

一方、コマンドカウンタ１３ｂの値が「１０」以上であれば（Ｓ３４：Ｎｏ）、９つ全ての表示領域３ａ１～３ｃ３について停止図柄指定コマンド３２を送信したということである。よって、かかる場合には、Ｓ３５からＳ３７の各処理をスキップして、この処理を終了する。

20

【００６４】

Ｓ３１の処理において、状態フラグをチェックした結果、変動表示の終了のタイミングであれば（Ｓ３１：変動表示終了）、９つの表示領域３ａ１～３ｃ３の全図柄を一度に停止表示（確定）させる図柄停止コマンド３３（８０Ｈ，０ＡＨ）を送信バッファ１３ａへ書き込み（Ｓ３８）、この処理を終了する。送信バッファ１３ａへ書き込まれた図柄停止コマンド３３は、変動パターン指定コマンド３１の場合と同様に、Ｓ３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。この図柄停止コマンド３３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３１によって開始された一連の変動表示が終了する。

【００６５】

30

なお、図柄停止コマンド３３による図柄の停止表示（確定）は、必ずしも、９つすべての図柄を一度に確定させる必要はなく、例えば、９つの図柄をそれぞれ別々に確定させたり、或いは、スクロールが行われる単位、即ち、上段の図柄、中段の図柄、下段の図柄の各单位毎に図柄を確定させるようにしても良い。前者の場合には、図８に示すように「８０Ｈ，０１Ｈ」～「８０Ｈ，０９Ｈ」の図柄停止コマンド３３が使用され、後者の場合には「８０Ｈ，０ＢＨ」～「８０Ｈ，０ＤＨ」の図柄停止コマンド３３が使用される。

【００６６】

図１１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２３ａへ書き込み（Ｓ４１）、更に、コマンド受信フラグ２３ｂをオンして（Ｓ４２）、新たな制御用コマンドが受信バッファ２３ａに記憶されていることを示して、この処理を終了する。

40

【００６７】

図１２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。

【００６８】

まず、コマンド受信フラグ２３ｂがオンされているか否かを確認する（Ｓ５１）。コマンド受信フラグ２３ｂがオンされていれば（Ｓ５１：Ｙｅｓ）、これをオフした後に（Ｓ

50

52)、受信バッファ23a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(S53)。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「C0H」または「C1H」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31である。よって、かかる場合には(S53:変動パターン指定コマンド)、全ての停止図柄1~9メモリ23c~23kの内容を0クリアし(S54)、上段・中段・下段の各図柄差替フラグ23l~23nをオフにした後(S55)、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(S56)。

【0069】

一方、S53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(S53: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(S57)。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。

【0070】

S53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(S53: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(S58)、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。

【0071】

S51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(S51:No)、S56,S57,S58の各処理の実行後は、変動表示の状況に応じて、上段・中段・下段の各図柄差替処理(S59~S61)および変動表示の制御のための他の各処理を実行し(S62)、その後、この変動表示処理を終了する。

【0072】

図13は、図12の変動表示処理の中で実行される上段図柄差替処理のフローチャートである。上段図柄差替処理(S59)は、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aで行われる変動表示が、主制御基板Cから送信された停止図柄指定コマンド32により指定された停止図柄で終了するように、その上段の表示領域3aで変動中の図柄を差し替えるための処理である。この図柄の差し替えは、変動表示が高速に行われている場合に限って行われる。

【0073】

なお、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、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が算出され、その算出された図柄コード32bが未指定又は誤指定の停止図柄の図柄コード32bとして確定され、その確定された図柄コード32bに基づいて図柄の差し替えが行われる。

【0074】

上段図柄差替処理では、まず、上段図柄差替済フラグ231によって、既に図柄の差替えが行われたか否かをチェックする(S70)。上段図柄差替済フラグ231がオンであれば(S70:Yes)、既に、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aで変動表示されている図柄の差し替えは済んでいるので、この場合には、そのまま上段図柄差替処理を終了する。

【0075】

上段図柄差替済フラグ231がオフであれば(S70:No)、変動表示の終了時に上段の表示領域3aに停止表示される3つの停止図柄の図柄コード32bを記憶する3つの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iのうちに、「0」を記憶するものがあるかどうかを調べる(S71)。「0」を記憶するものがある場合には(S71:Yes) 10、未だ停止図柄指定コマンド32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、上段図柄の高速変動終了前Xms(ms:ミリ秒)以内かどうかを調べる(S72)。図柄の差し替えは、遊技者に違和感を抱かせることなく行う必要があるので、高速変動の最中に行わなければならない。よって、上段図柄の高速変動終了前Xms以内であれば(S72:Yes)、未指定の停止図柄があっても、後述するS73~S78およびS83~S85の各処理によって、強制的に図柄の差し替え処理を実行する。なお、上段図柄の高速変動終了前Xms以内でなければ(S72:No)、そのままこの処理を終了する。

【0076】

S73の処理では、停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23i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(S73)。「0」を記憶するものが2個ある場合には(S73:2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32bから、「0」を記憶する2つの停止図柄メモリの図柄コード32bを算出し(S74)、その算出した図柄コード32b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(S75)、上段の表示領域3a1~3a3の3つの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iの内容を確定する。 20

【0077】

ここで、図柄コード32bの算出は、図6(a)に示す上段の仮想図柄リール41の配列に基づいて行われる。例えば、停止図柄1メモリ23cに記憶される図柄コード32bが「16H(ジューゴン)」であれば、その図柄コード32bに基づいて、未指定の停止図柄4メモリ23fの図柄コード32bとして「1EH(貝(6))」が、未指定の停止図柄7メモリ23iの図柄コード32bとして「15H(アンコウ)」が、それぞれ算出される。 30

【0078】

S73の処理において、停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iのうち「0」を記憶するものが1個の場合(S73:1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32bの配列が正しいか否かを調べる(S76)。2つの停止図柄メモリの図柄コード32bの配列が正しければ(S76:Yes)、この2つの図柄コード32bから、「0」を記憶する停止図柄メモリの図柄コード32bを算出し(S77)、その算出した図柄コード32bを、「0」を記憶する停止図柄メモリへ書き込んで(S78)、上段の表示領域3a1~3a3の3つの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iの内容を確定する。なお、図柄コード32bの配列の確認および未指定の図柄コード32bの算出は、図6(a)に示す上段の仮想図柄リール41の配列に基づいて行われる。 40

【0079】

一方、S76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32bの配列が誤っている場合(誤指定の停止図柄がある場合)(S76:No)、或いは、S73の処理において、停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23i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23c, 23f, 23iのすべての停止図柄の図柄コード32bが未指定である場合には(S73:3個) 50

）、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、デフォルト図柄差替処理を実行し（S 8 3 ）、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示される停止図柄を、図 7 に示すデフォルト図柄に差し替えるのである。なお、デフォルト図柄差替処理（S 8 3 ）については後述する。

【 0 0 8 0 】

S 7 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 7 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 7 9 ）。図柄コード 3 2 b の配列が正しい場合には（S 7 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、かかる場合には処理を S 8 4 へ移行する。

10

【 0 0 8 1 】

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 7 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 8 0 ）。2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しいければ（S 8 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 8 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 8 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 の内容を確定する。

20

【 0 0 8 2 】

S 8 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 8 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、デフォルト図柄差替処理を実行し（S 8 3 ）、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示される停止図柄を、図 7 に示すデフォルト図柄に差し替えるのである。なお、デフォルト図柄差替処理（S 8 3 ）については後述する。

【 0 0 8 3 】

30

S 8 4 の処理では、正常に受信された停止図柄指定コマンド 3 2 により指定された停止図柄の図柄コード 3 2 b に基づいて（S 7 9 : Y e s ）、或いは、S 7 5 , S 7 8 , S 8 2 の各処理により、停止図柄 1 , 4 , 7 メモリ 2 3 c , 2 3 f , 2 3 i に書き込まれた図柄コード 3 2 b に基づいて、変動中の上段の図柄を差し替える（S 8 4 ）。上段の図柄の差し替え後は、上段図柄差替済フラグ 2 3 l をオンして（S 8 5 ）、この上段図柄差替処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

中段図柄差替処理（S 6 0 ）は、上記した上段図柄差替処理（S 5 9 ）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、上段図柄差替済フラグ 2 3 l が中段図柄差替済フラグ 2 3 m 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、下段図柄差替処理（S 6 1 ）も、上記した上段図柄差替処理（S 5 9 ）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、上段図柄差替済フラグ 2 3 l が下段図柄差替済フラグ 2 3 n 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。

40

【 0 0 8 5 】

なお、上段・中段・下段のいずれかの図柄差替処理（S 5 9 ~ S 6 1 ）で、デフォルト

50

ト図柄差替処理（S 8 3）が実行された場合には、全ての段の図柄がデフォルト図柄に差し替えられ、全ての図柄の差し替えが終了する。

【 0 0 8 6 】

図 1 4 は、上段・中段・下段の各図柄差替処理（S 5 9 ~ S 6 1）の中で実行されるデフォルト図柄差替処理のフローチャートである。このデフォルト図柄差替処理は（S 8 3）、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、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。

【 0 0 8 7 】

デフォルト図柄差替処理では、まず、上段の表示領域 3 a について図柄の差し替えが行われ（S 1 0 0）、次に、中段の表示領域 3 b について（S 1 1 0）、最後に、下段の表示領域 3 c について（S 1 2 0）、それぞれ図柄の差し替えが行われる。

【 0 0 8 8 】

上段の表示領域 3 a についての図柄の差し替えでは（S 1 0 0）、図 7 に示すデフォルト図柄に基づいて、まず、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 1 0 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 1 0 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」を書き込む（S 1 0 3）。その後、S 1 0 1 から S 1 0 3 の各処理によって書き込んだ停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i の内容に応じて変動中の上段の図柄を差し替え（S 1 0 4）、上段図柄差替済フラグ 2 3 l をオンする（S 1 0 5）。

【 0 0 8 9 】

中段の表示領域 3 b についての図柄の差し替えでは（S 1 1 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 1 1 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 1 1 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」を書き込む（S 1 1 3）。その後、S 1 1 1 から S 1 1 3 の各処理によって書き込んだ停止図柄 2, 5, 8 メモリ 2 3 d, 2 3 g, 2 3 j の内容に応じて変動中の中段の図柄を差し替え（S 1 1 4）、中段図柄差替済フラグ 2 3 m をオンする（S 1 1 5）。

【 0 0 9 0 】

下段の表示領域 3 c についての図柄の差し替えでは（S 1 2 0）、まず、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 1 2 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 1 2 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」を書き込む（S 1 2 3）。その後、S 1 2 1 から S 1 2 3 の各処理によって書き込んだ停止図柄 3, 6, 9 メモリ 2 3 e, 2 3 h, 2 3 k の内容に応じて変動中の下段の図柄を差し替え（S 1 2 4）、下段図柄差替済フラグ 2 3 n をオンする（S 1 2 5）。このデフォルト図柄差替処理により、LCD ディスプレイ 3 の上段・中段・下段の各表示領域 3 a ~ 3 c についての図柄の差し替えがすべて終了する。

【 0 0 9 1 】

次に、図 1 5 及び図 1 6 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 5 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。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、高速変動の最中に、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。停止図柄指定コマンド 3 2 が表示用制御基板 D によって受信されると、その停止図柄指定コマンド 3 2 により指定される停止図柄に合わせて、高速変動中に図柄の差し替えが行われる。

【 0 0 9 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、変動表示終了のタイミングで、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（確定）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 0 9 3 】

次に、図 1 6 のタイミングチャートを参照して、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。停止図柄指定コマンド 3 2 の送信までは、図 1 5 のタイミングと同様に行われ、高速変動中に図柄の差し替えが行われる。

【 0 0 9 4 】

変動表示終了のタイミングで、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ、まず、上段の表示領域 3 a に表示される図柄を停止表示（確定）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（確定）する（図 3 参照）。次に、下段の表示領域 3 c に表示される図柄を停止表示（確定）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（確定）する（図 3 参照）。更に、中段の表示領域 3 b に表示される図柄を停止表示（確定）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 が確定する（図 3 参照）。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。

【 0 0 9 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 0 9 6 】

以上説明したように、本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 0 9 7 】

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 0 9 8 】

更に、変動表示に用いられる複数の図柄にはそれぞれ異なった図柄コード 3 2 b が付与されており、且つ、その複数の図柄は仮想図柄リール 4 1 ~ 4 3 に定められた配列で変動表示される。よって、未指定又は誤指定の停止図柄があっても、停止図柄指定コマンド 3 2 により正常に指定された停止図柄の図柄コード 3 2 b に基づいて、その未指定又は誤指定の停止図柄の正規の図柄コード 3 2 b 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正規の図柄コードとすることができる。従って、停止図柄指定コマンド 3 2 の一部にエラーが発生して、一部の停止図柄の図柄コード 3 2 b を正常に受

10

20

30

40

50

信することができなくとも、変動表示を正常に終了させることができる。加えて、未指定又は誤指定の停止図柄の正規の図柄コード32bを算出することができない場合には、デフォルト図柄を使用して変動表示を行うので、かかる場合にも変動表示を終了させることができるのである。

【0099】

次に、図17から図19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。

【0100】

第1に、制御用コマンドの中に「変動開始コマンド30」を新たに加えて、この変動開始コマンド30により変動表示を開始させ、変動パターン指定コマンド31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30は「D0H, 01H」で構成される。

【0101】

第2に、停止図柄指定コマンド32を上段の表示領域3a(図柄1, 4, 7)、中段の表示領域3b(図柄2, 5, 8)、下段の表示領域3c(図柄3, 6, 9)の順に送信するように構成して、図柄の差し替え処理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。図柄の差し替えは、上段・中段・下段の各表示領域3a~3cの単位で行われるので、各表示領域3a~3c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32により停止図柄を図柄1(3a1)、図柄2(3b1)、・・・、図柄9(3c3)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(3a3)の停止図柄を受信して上段の表示領域3aの図柄の差し替えを行い、8番目に送信される図柄8(3b3)の停止図柄を受信して中段の表示領域3bの図柄の差し替えを行い、9番目に送信される図柄9(3c3)の停止図柄を受信して下段の表示領域3cの図柄の差し替えを行う。よって、図柄の差し替え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32を、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3a(図柄1, 4, 7)、中段の表示領域3b(図柄2, 5, 8)、下段の表示領域3c(図柄3, 6, 9)の順に送信するように構成している。

【0102】

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。

【0103】

図17は、図9におけるリセット割込処理の特別図柄変動処理(S15)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。

【0104】

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(S130)。チェックの結果、変動表示の開始であれば(S130: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(S131)、コマンドカウンタ13bの値を「0」として(S132)、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S3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。

【0105】

S130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(S130: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(S133)。コマンドカウンタ13bの値が「0」であれば(S133:Yes)、変動

10

20

30

40

50

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 3 1 を送信バッファ 1 3 a へ書き込み (S 1 3 4)、コマンドカウンタ 1 3 b の値を「 1 」として (S 1 3 5)、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、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。

【 0 1 0 6 】

S 1 3 3 の処理において、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「 0 」でなければ (S 1 3 3 : N o)、更に、コマンドカウンタ 1 3 b の値が「 9 」以下である否かを調べる (S 1 3 6)。コマンドカウンタ 1 3 b の値が「 9 」以下であれば (S 1 3 6 : Y e s)、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み (S 1 3 7)、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んで (S 1 3 8)、表示用制御基板 D へ送信する停止図柄指定コマンド 3 2 をセットする。

10

【 0 1 0 7 】

その後は、コマンドカウンタ 1 3 b の値に「 3 」を加算し (S 1 3 9)、加算後の値が「 9 」以下であれば (S 1 4 0 : Y e s)、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 1 4 0 : N o)、更にその加算後の値が「 1 1 」以下であるか否かを調べる (S 1 4 1)。S 1 3 9 の処理による加算後の値が「 1 1 」以下であれば (S 1 4 1 : Y e s)、コマンドカウンタ 1 3 b の値から「 8 」を減算して (S 1 4 2)、この処理を終了する。一方、S 1 3 9 の処理による加算後の値が「 1 1 」以下でなければ (S 1 4 1 : N o)、そのまま、この処理を終了する。

20

【 0 1 0 8 】

なお、S 1 4 1 の処理で N o に分岐される場合のコマンドカウンタ 1 3 b の値は「 1 2 」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 1 3 0 : 変動表示中、S 1 3 3 : N o、S 1 3 6 : N o の分岐を経由して、このコマンド設定処理を終了する。

【 0 1 0 9 】

S 1 3 6 から S 1 4 2 の各処理により、停止図柄指定コマンド 3 2 は、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) の順に送信バッファ 1 3 a 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 3 2 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。

30

【 0 1 1 0 】

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。

40

【 0 1 1 1 】

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

50

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。

【0112】

図18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18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12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12の場合と同一内容であるので、その説明を省略する。

【0113】

S53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「D0H」であれば、その制御用コマンドは変動開始コマンド30である。よって、かかる場合には(S53:変動開始コマンド)、全ての停止図柄1~9メモリ23c~23kの内容を0クリアし(S151)、上段・中段・下段の各図柄差替フラグ23l~23nをオフにした後(S152)、LCDディスプレイ3上で変動表示を開始する(S153)。

10

【0114】

S53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「C0H」または「C1H」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31である。よって、かかる場合には(S53: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31によって指定された変動表示のパターンを設定する(S154)。

20

【0115】

S53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(S53: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(S155)。

【0116】

前記した通り、停止図柄指定コマンド32は、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aに対応する図柄1,4,7、中段の表示領域3bに対応する図柄2,5,8、下段の表示領域3cに対応する図柄3,6,9の順に送信されるので、上段・中段・下段の各図柄差替処理(S59~S61)によって、図柄の差し替えが効率よく行われる。

30

【0117】

S53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(S53:図柄停止コマンド)、その図柄停止コマンド33で指定される図柄番号32aの表示領域3a1~3c3の図柄を確定し(S156)、その表示領域3a1~3c3に該当する図柄を停止表示する。すべての表示領域3a1~3c3の図柄を確定すると、変動表示処理が終了する。

【0118】

次に、図19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30が送信されると、図柄1(3a1)~図柄9(3c3)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30に続いて、変動パターン指定コマンド31が送信され、更に、LCDディスプレイ3の9つの表示領域3a1~3c3に対して、停止図柄指定コマンド32が、図柄1(3a1)、図柄4(3a2)、図柄7(3a3)、図柄2(3b1)、図柄5(3b2)、・・・、図柄9(3c3)の順に送信される。

40

【0119】

図柄1(3a1)、図柄4(3a2)、図柄7(3a3)の停止図柄指定コマンド32が受信された段階で、上段の表示領域3aについて図柄の差し替えが行われる。次に、図

50

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 について図柄の差し替えが行われる。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 について図柄の差し替えが行われる。図柄の差し替え後は、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に基づいて変動表示が行われる。

【 0 1 2 0 】

かかる変動表示の終了のタイミングで、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ、まず、上段の表示領域 3 a に表示される図柄を停止表示 (確定) 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 (確定) される (図 3 参照)。次に、下段の表示領域 3 c に表示される図柄を停止表示 (確定) 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 (確定) される (図 3 参照)。更に、中段の表示領域 3 b に表示される図柄を停止表示 (確定) 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 (確定) される (図 3 参照)。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。

【 0 1 2 1 】

次に、図 2 0 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 2 2 】

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 2 3 】

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 2 4 】

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 2 5 】

図20は、図12の変動表示処理の中で実行される第3実施例の上段図柄差替処理のフローチャートである。上段図柄差替処理(S59)は、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aで行われる変動表示が、主制御基板Cから送信された停止図柄指定コマンド32により指定された停止図柄で終了するように、その上段の表示領域3aで変動中の図柄を差し替えるための処理である。この図柄の差し替えは、変動表示が高速に行われている場合に限って行われる。

【0126】

上段図柄差替済フラグ231がオフで(S70:No)、3つの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iのうちに「0」を記憶するものが1つでもあり(S71:Yes)、且つ、上段図柄の高速変動終了前Xms以内であれば(S72:Yes)、停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iのうち「0」を記憶するメモリへ、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32b「30H」を書き込み(S161)、上段の表示領域3a1~3a3の3つの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iの内容を確定する。図柄の差し替えは高速変動中に行わなければならないので、上段図柄の高速変動終了前Xms以内であれば、停止図柄指定コマンド32が主制御基板Cから送信されるのを、これ以上待たずに、未指定の停止図柄をデフォルト図柄に置き換えるのである。

【0127】

一方、S71の処理において、いずれの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iにも「0」を記憶するものがない場合には(S71:No)、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41の配列に基づいて、停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iに記憶される図柄コード32bの配列が正しいか否かを調べ(S79)、その配列が誤っている場合には(S79:No)、停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iに記憶される3つの図柄コード32bのうち、いずれか2つの図柄コード32bの配列が正しいかどうかを調べる(S80)。

【0128】

2つの図柄コード32bの配列が正しければ(S80:Yes)、その2つの図柄コード32bは正規の図柄コード32bであると判断できるので、配列が誤っている図柄コード32b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32b「31H」を書き込み(S163)、上段の表示領域3a1~3a3の3つの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iの内容を確定する。

【0129】

また、S80の処理において、停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iに記憶される3つの図柄コード32bのうち、いずれの2つの図柄コード32b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)(S80:No)、どれが正規の図柄コード32bであるか判断できないので、かかる場合には、すべての停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23i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32b「31H」を書き込み(S162)、上段の表示領域3a1~3a3の3つの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iの内容を確定する。

【0130】

上段の表示領域3a1~3a3の3つの停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iの内容を確定した後は、その停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iの内容に基づいて、変動中の上段の図柄を差し替え(S84)、上段図柄差替済フラグ231をオンして(S85)、この上段図柄差替処理を終了する。

【0131】

なお、第3実施例の中段図柄差替処理(S60)は、上記した第3実施例の上段図柄差替処理(S59)に対して、停止図柄1, 4, 7メモリ23c, 23f, 23iが停止図柄2, 5, 8メモリ23d, 23g, 23jに、上段図柄差替済フラグ231が中段図柄

10

20

30

40

50

差替済フラグ 2 3 m 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 実施例の下段図柄差替処理 (S 6 1) も、上記した第 3 実施例の上段図柄差替処理 (S 5 9) 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、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 0 を参照すれば明確であるように、第 3 実施例では、デフォルト図柄差替処理 (S 8 3) は存在しない。

【 0 1 3 2 】

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 3 3 】

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 3 4 】

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 3 5 】

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 3 6 】

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、前記デフォルト図柄記憶手段に記憶されるデフォルト図柄はハズレ図柄で構成されていることを特徴とする遊技機の制御装置 1。

【 0 1 3 7 】

デフォルト図柄はハズレ図柄で構成されるので、変動表示の終了時に、停止図柄指定コマンドによる未指定又は誤指定の停止図柄に代えてデフォルト図柄を停止表示させても、その停止表示はハズレ表示となり大当たり表示となることはない。よって、主制御基板の制御上でハズレと判定されている場合には、表示装置にもハズレ表示がなされるので、制御上の判定結果と表示結果とが一致する。一方、主制御基板の制御上で大当たりと判定されている場合には、表示装置にハズレ表示がなされるので、制御上の判定結果と表示結果とが不一致となる。しかし、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、大入賞口の開放などの大当たり時の動作が行われるので、遊技者に不満を抱かせることなく、むしろ遊技者を満足させつつ、遊技を継続することができる。

【 0 1 3 8 】

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 において、前記デフォルト図柄記憶手段に記憶されるデフォルト図柄は、前記停止図柄指定コマンドにより指定される停止図柄以外の停止図柄（通常の変動表示に用いられる図柄以外の図柄）で構成されていることを特徴とする遊技機の制御装置 2。かかるデフォルト図柄を構成する

停止図柄として、例えば、「？」マークの図柄や、絵柄の無い無図柄（ブランク図柄）、表示色の異なった図柄等が例示される。

【 0 1 3 9 】

このように、通常の変動表示に用いられる図柄とは異なった図柄をデフォルト図柄として用いることにより、変動表示の終了時における停止表示を確認することで、停止図柄指定コマンドによる停止図柄の指定に何らかの異常があったことを認識することができる。

【 0 1 4 0 】

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 若しくは 2 において、前記表示装置は変動表示の終了時に複数の図柄を一度に停止表示可能に構成されており、前記デフォルト図柄記憶手段に記憶されるデフォルト図柄は、変動表示の終了時にその表示装置へ一度に停止表示される複数の停止図柄の組み合わせとして構成され、前記デフォルト図柄表示手段は、前記停止図柄指定コマンドにより未指定又は誤指定の停止図柄が 1 つでもある場合に、前記 1 の組み合わせのデフォルト図柄を前記表示装置へ表示することを特徴とする遊技機の制御装置 3。

10

【 0 1 4 1 】

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 若しくは 2 において、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、その表示装置の各行（又は各列）には、変動表示の終了時に複数の図柄が一度に停止表示される複数の表示領域がそれぞれ設けられており、前記デフォルト図柄記憶手段に記憶されるデフォルト図柄は、その表示装置の各行（又は各列）毎に停止表示される図柄の組み合わせとして構成され、前記デフォルト図柄表示手段は、前記停止図柄指定コマンドにより未指定又は誤指定の停止図柄がその行（又はその列）に 1 つでもある場合に、その行（又はその列）に前記 1 の組み合わせのデフォルト図柄を表示することを特徴とする遊技機の制御装置 4。

20

【 0 1 4 2 】

図柄等を表示する表示装置と、遊技の制御を行う主制御基板と、その主制御基板から送信される制御用コマンドに基づいて前記表示装置により図柄の変動表示を行わせる表示用制御基板とを備えた遊技機の制御装置において、変動表示の終了時に前記表示装置に停止表示される停止図柄を指定する停止図柄指定コマンドを前記制御用コマンドの一種として備えており、前記停止図柄指定コマンドにより未指定又は誤指定の停止図柄がある場合に、その未指定又は誤指定の停止図柄に代えて、変動表示の終了時に前記表示装置へハズレ図柄を表示するハズレ図柄表示手段とを備えていることを特徴とする遊技機の制御装置 5。

30

【 0 1 4 3 】

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、前記変動表示の一連の変動パターンを指定する変動パターン指定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 6。変動パターン指定コマンド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、主制御基板のプログラム開発を容易にすることができる。また、変動パターン指定コマンドを受信してその変動パターン指定コマンドに対応する変動表示の制御を行う基板（例えば、サブ基板や表示用制御基板）側で、かかる変動表示の制御を変更することにより、主制御基板の制御をそのままにして変動表示の内容（パターン）を変更することができる。よって、主制御基板（のプログラム）を共通化しつつ、単に主制御基板に接続されるサブ基板や表示用制御基板を取り替えるだけで、表示装置に異なった変動表示を行わせることができる。

40

【 0 1 4 4 】

50

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表示装置へ停止表示（確定表示）させるタイミングを指定するための図柄停止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 7。この図柄停止コマンドの送信タイミングによって、表示用制御基板側で変動表示の終了タイミングを知ることができる。

【 0 1 4 5 】

なお、この図柄停止コマンドには、（ 1 ）変動表示が行われる表示装置のすべての表示領域に表示される図柄を一度に停止表示（確定）させるもの、（ 2 ）変動表示が行われる表示装置の所定の複数の表示領域に表示される複数の図柄を一度に停止表示（確定）させるもの、或いは、（ 3 ）変動表示が行われる表示装置の複数の表示領域について各表示領域毎にそれぞれ 1 図柄ずつ停止表示（確定）させるもの、の 3 種類がある。

10

【 0 1 4 6 】

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 7 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 8。

【 0 1 4 7 】

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 8 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 9。

20

【 0 1 4 8 】

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 9 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 1 0。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 4 9 】

【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。

30

【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、 2 0 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】ディフォルト図柄の構成を模式的に示した図である。

40

【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 1 0】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 1 1】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 1 2】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 1 3】表示用制御基板の変動表示処理の中で実行される上段図柄差替処理を示したフローチャートである。

50

【図 1 4】表示用制御基板の上段・中段・下段の各図柄差替処理の中で実行されるディフォルト図柄差替処理を示したフローチャートである。

【図 1 5】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 1 6】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 1 7】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 1 8】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 1 9】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。

10

【図 2 0】表示用制御基板の変動表示処理の中で実行される第3実施例の上段図柄差替処理を示したフローチャートである。

【図 2 1】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】

【0150】

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

20

2 2 表示用制御基板のプログラムROM

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

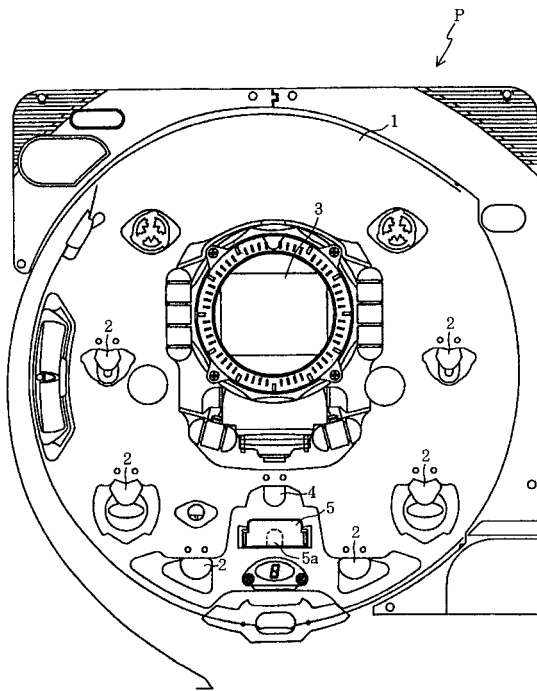
C 主制御基板（主制御手段）

30

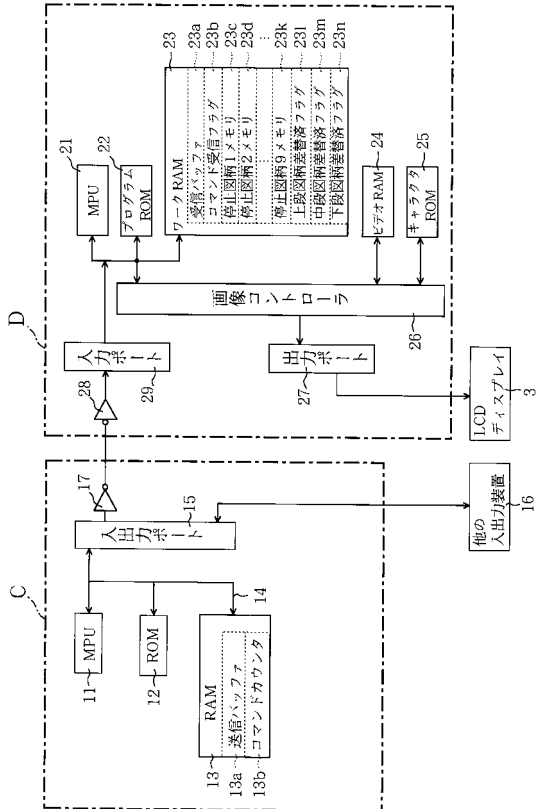
D 表示用制御基板（表示用制御手段）

P パチンコ機（遊技機）

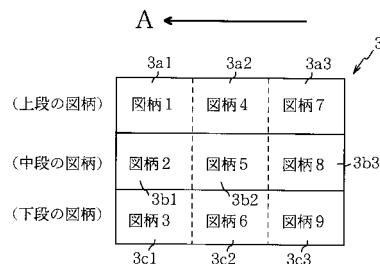
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

31	変動パターン指定コマンド	変動パターン (変動表示内容)
COH	10H	通常モード 通常変動1
COH	11H	通常モード 通常変動2
COH	12H	通常モード ノーマルリーチ1
COH	13H	通常モード ノーマルリーチ1-1
COH	14H	通常モード ノーマルリーチ1-2
COH	15H	通常モード ノーマルリーチ2
COH	16H	通常モード ノーマルリーチ2-1
COH	17H	通常モード ノーマルリーチ2-2
COH	18H	通常モード サメリーチ1
COH	19H	通常モード サメリーチ2
COH	1AH	通常モード サメリーチ3
COH	1BH	通常モード サメリーチ4
COH	1CH	通常モード サメリーチ5
COH	1DH	通常モード イカリーチ1
COH	1EH	通常モード イカリーチ2
COH	1FH	通常モード イカリーチ3
COH	20H	通常モード イカリーチ4
COH	21H	通常モード イカリーチ5
COH	22H	通常モード カニリーチ1
COH	23H	通常モード カニリーチ2
COH	24H	通常モード カニリーチ3
COH	25H	通常モード カニリーチ4
COH	26H	通常モード カニリーチ5
COH	27H	通常モード 女の子リーチ1
COH	28H	通常モード 女の子リーチ2
COH	29H	通常モード 女の子リーチ3
COH	2AH	通常モード 女の子リーチ4
COH	2BH	通常モード 女の子リーチ5
CIH	10H	短縮モード 通常変動1
CIH	11H	短縮モード 通常変動2
CIH	12H	短縮モード ノーマルリーチ1
CIH	13H	短縮モード ノーマルリーチ1-1
CIH	14H	短縮モード ノーマルリーチ1-2
CIH	15H	短縮モード ノーマルリーチ2
CIH	16H	短縮モード ノーマルリーチ2-1
CIH	17H	短縮モード ノーマルリーチ2-2
CIH	18H	短縮モード サメリーチ1
CIH	19H	短縮モード サメリーチ2
CIH	1AH	短縮モード サメリーチ3
CIH	1BH	短縮モード サメリーチ4
CIH	1CH	短縮モード サメリーチ5
CIH	1DH	短縮モード イカリーチ1
CIH	1EH	短縮モード イカリーチ2
CIH	1FH	短縮モード イカリーチ3
CIH	20H	短縮モード イカリーチ4
CIH	21H	短縮モード イカリーチ5
CIH	22H	短縮モード カニリーチ1
CIH	23H	短縮モード カニリーチ2
CIH	24H	短縮モード カニリーチ3
CIH	25H	短縮モード カニリーチ4
CIH	26H	短縮モード カニリーチ5
CIH	27H	短縮モード 女の子リーチ1
CIH	28H	短縮モード 女の子リーチ2
CIH	29H	短縮モード 女の子リーチ3
CIH	2AH	短縮モード 女の子リーチ4
CIH	2BH	短縮モード 女の子リーチ5

【図 5】

停止図柄 指定コマンド	図柄番号	
90H	図柄 1	3a1
A0H	図柄 2	3b1
B0H	図柄 3	3c1
91H	図柄 4	3a2
A1H	図柄 5	3b2
B1H	図柄 6	3c2
92H	図柄 7	3a3
A2H	図柄 8	3b3
B2H	図柄 9	3c3

(a)

図柄コード	図柄名
10H	タコ
11H	ハリセンボン
12H	カメ
13H	サメ (1)
14H	エビ
15H	アンコウ
16H	ジュゴン
17H	A フィッシュ
18H	カニ
19H	貝 (1)
1AH	貝 (2)
1BH	貝 (3)
1CH	貝 (4)
1DH	貝 (5)
1EH	貝 (6)
1FH	貝 (7)
20H	貝 (8)
21H	貝 (9)
22H	貝 (10)
23H	サメ (2)

(b)

【図 6】

No.	図柄コード	図柄名
1	21H	カニ
2	19H	貝 (9)
3	11H	ハリセンボン
4	1AH	A フィッシュ
5	12H	カメ
6	1BH	貝 (3)
7	13H	サメ (1)
8	1CH	貝 (4)
9	14H	エビ
10	1DH	貝 (5)
11	1EH	貝 (6)
12	1FH	貝 (7)
13	16H	ジュゴン
14	17H	A フィッシュ
15	18H	カニ
16	20H	貝 (8)
17	21H	カニ
18	23H	サメ (2)
19	22H	貝 (10)

(a)

No.	図柄コード	図柄名
1	10H	タコ
2	19H	貝 (1)
3	11H	ハリセンボン
4	1AH	A フィッシュ
5	12H	カメ
6	1BH	貝 (3)
7	13H	サメ (1)
8	1CH	貝 (4)
9	14H	エビ
10	1DH	貝 (5)
11	1EH	貝 (6)
12	1FH	ジュゴン
13	16H	A フィッシュ
14	17H	カニ
15	18H	貝 (8)
16	20H	貝 (9)
17	21H	カニ
18	23H	サメ (2)
19	22H	貝 (10)

(b)

No.	図柄コード	図柄名
1	10H	タコ
2	19H	貝 (1)
3	11H	ハリセンボン
4	1AH	A フィッシュ
5	12H	カメ
6	1BH	貝 (3)
7	13H	サメ (1)
8	1CH	貝 (4)
9	14H	エビ
10	1DH	貝 (5)
11	1EH	貝 (6)
12	1FH	ジュゴン
13	16H	A フィッシュ
14	17H	カニ
15	18H	貝 (8)
16	20H	貝 (9)
17	21H	カニ
18	23H	サメ (2)
19	22H	貝 (10)

(c)

【図 7】

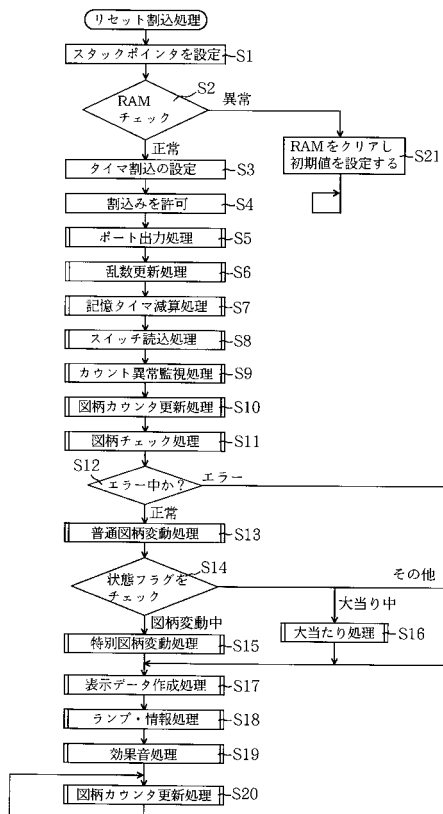
	3a1	3a2	3a3
(上段の図柄)	貝 (3) (1BH)	カメ (12H)	貝 (2) (1AH)
(中段の図柄)	貝 (3) (1BH)	サメ (1) (13H)	貝 (4) (1CH)
(下段の図柄)	貝 (9) (21H)	タコ (10H)	貝 (1) (19H)
	3c1	3c2	3c3

(a)

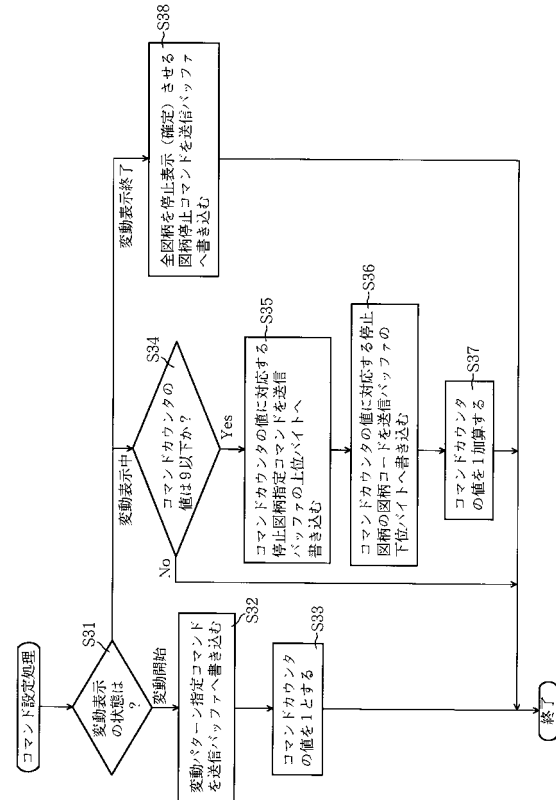
【図 8】

図柄停止コマンド	コマンド内容
80H 01H	図柄 1 を停止表示 (確定) する
80H 02H	図柄 2 を停止表示 (確定) する
80H 03H	図柄 3 を停止表示 (確定) する
80H 04H	図柄 4 を停止表示 (確定) する
80H 05H	図柄 5 を停止表示 (確定) する
80H 06H	図柄 6 を停止表示 (確定) する
80H 07H	図柄 7 を停止表示 (確定) する
80H 08H	図柄 8 を停止表示 (確定) する
80H 09H	図柄 9 を停止表示 (確定) する
80H 0AH	全図柄を停止表示 (確定) する
80H 0BH	図柄 1,4,7 を停止表示 (確定) する
80H 0CH	図柄 2,5,8 を停止表示 (確定) する
80H 0DH	図柄 3,6,9 を停止表示 (確定) する

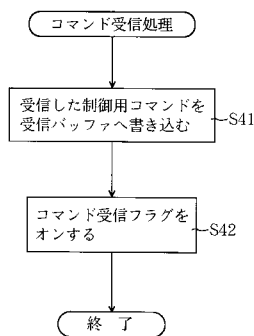
【図 9】



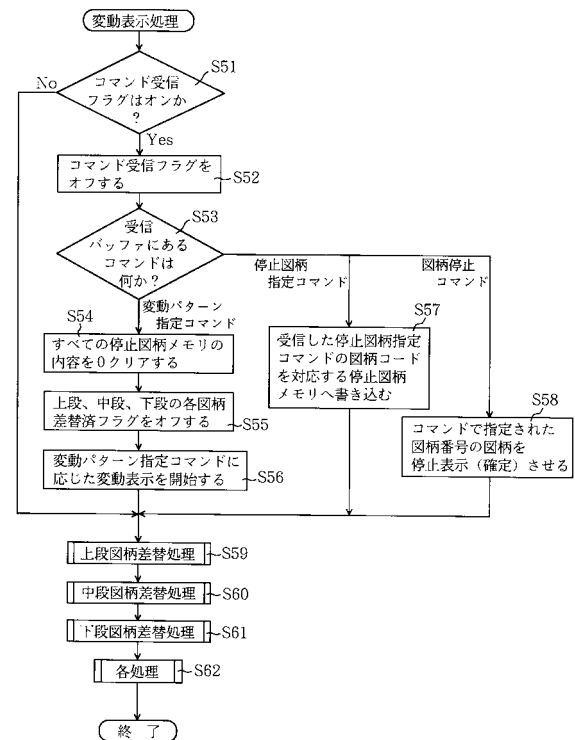
【図 10】



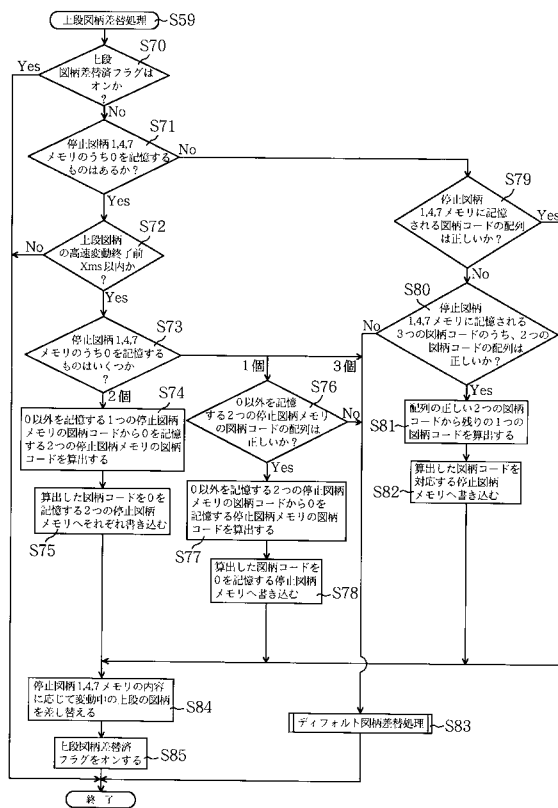
【図 11】



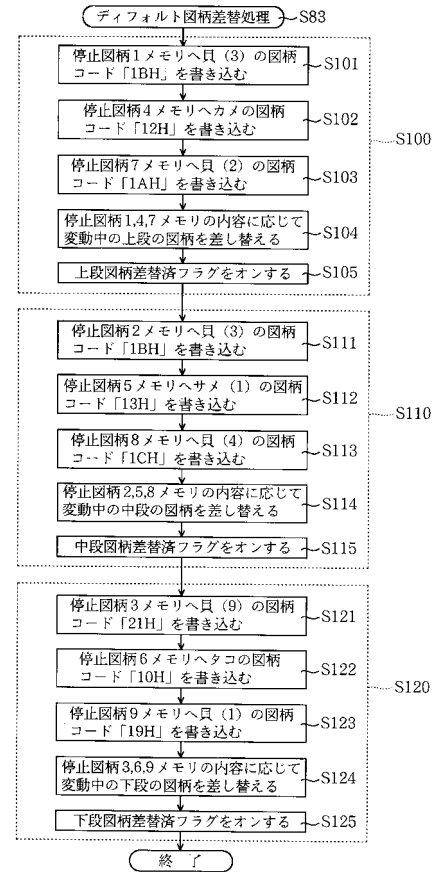
【図 12】



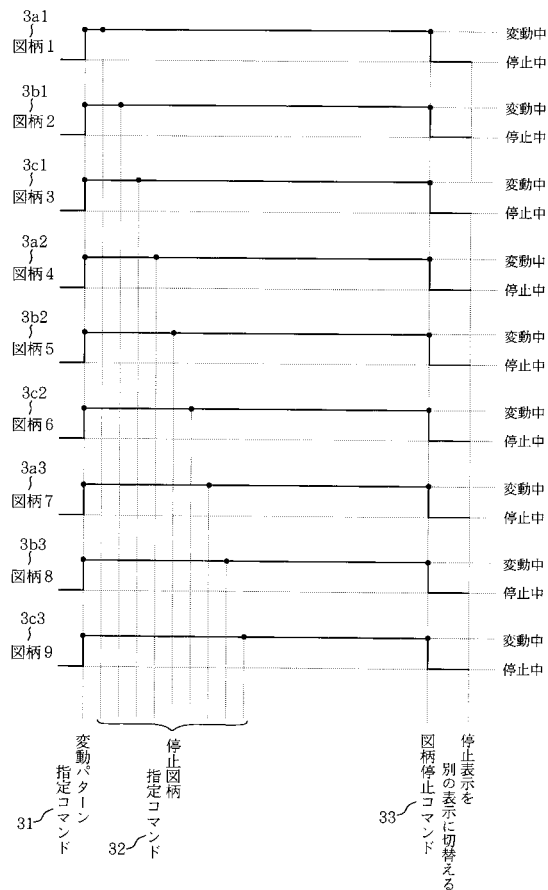
【図 13】



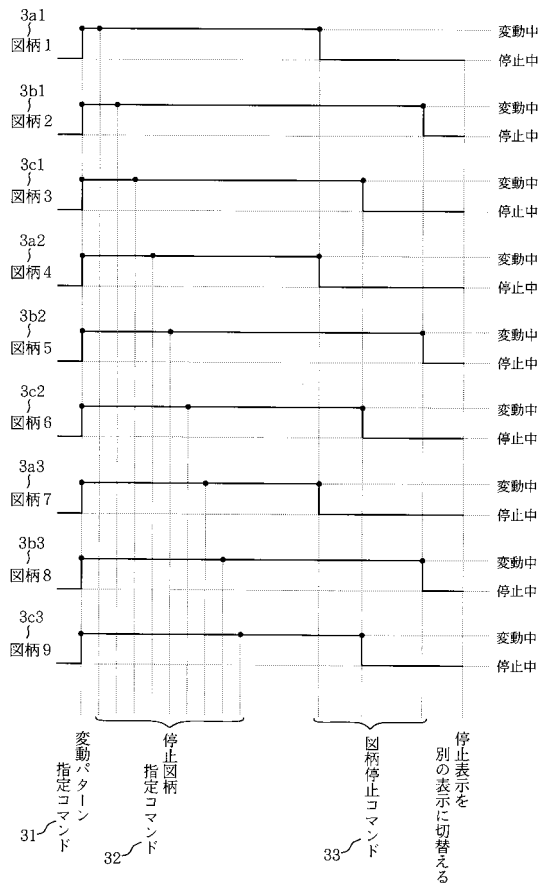
【図 14】



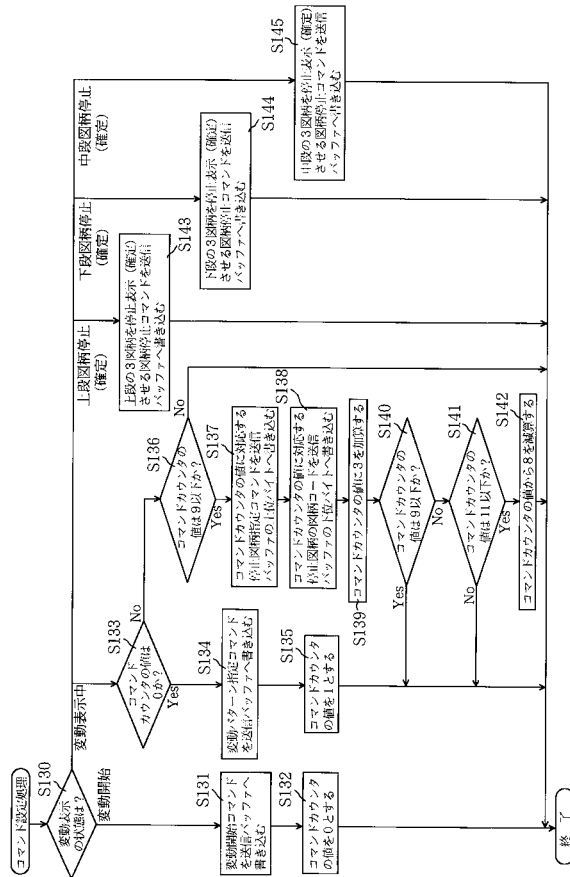
【図 15】



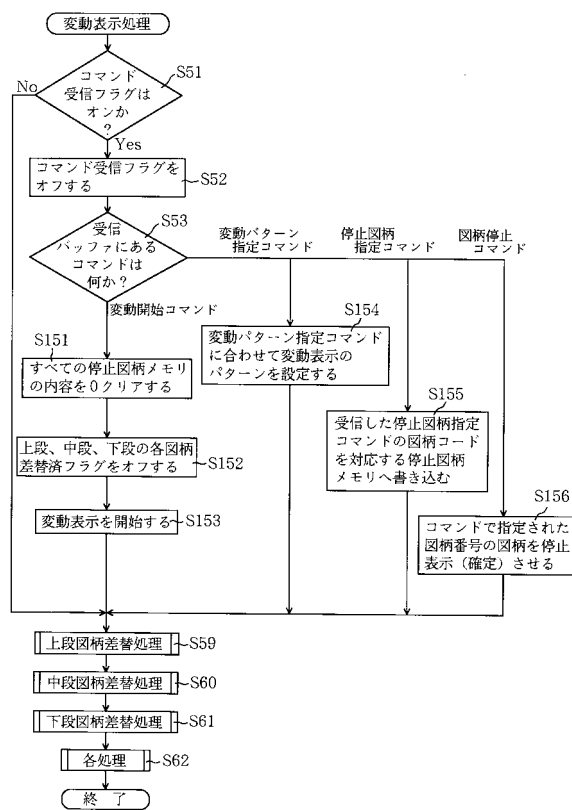
【図 16】



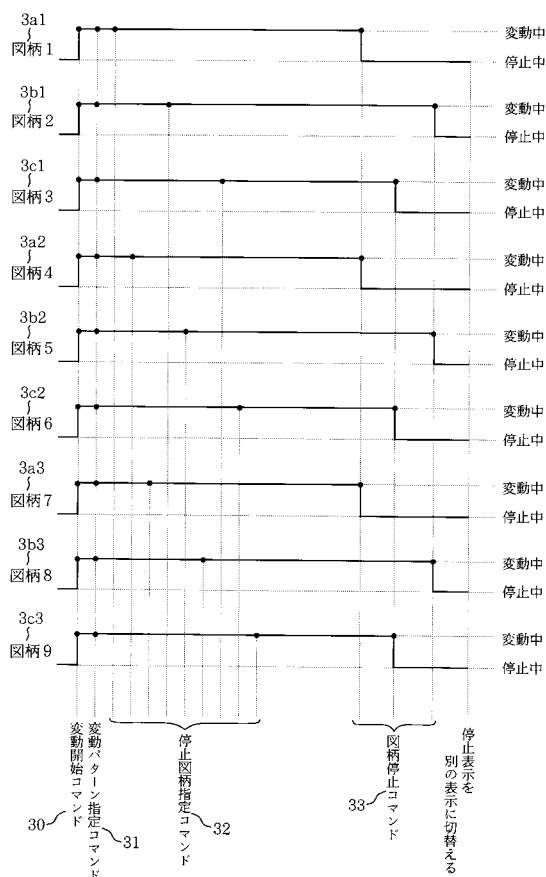
【 図 1 7 】



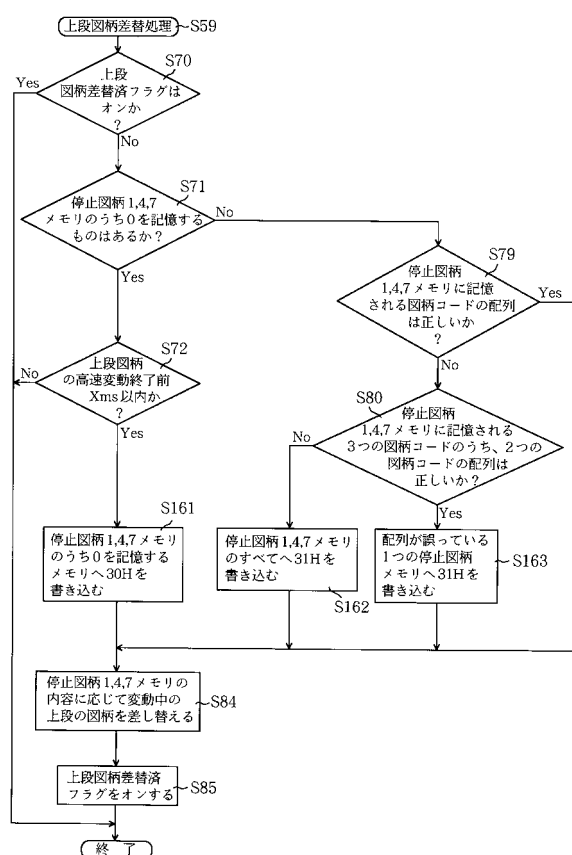
【 図 1 8 】



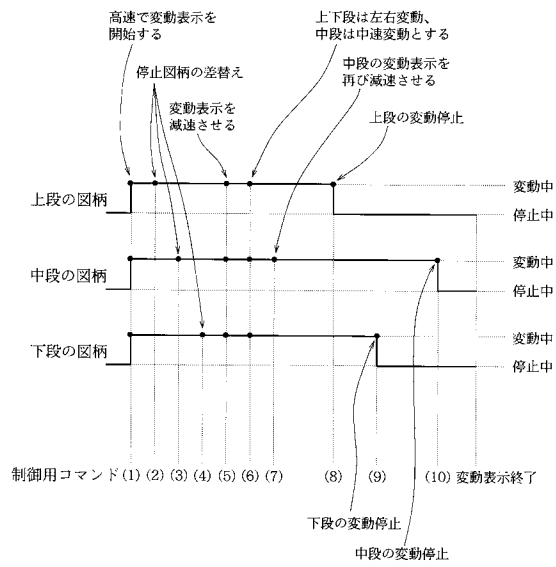
【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



【図 21】



フロントページの続き

審査官 西田 光宏

(56)参考文献 特開 2 0 0 0 - 1 8 9 6 3 6 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 3 2 5 6 0 9 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 3 1 7 0 7 0 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2