

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6127606号
(P6127606)

(45) 発行日 平成29年5月17日 (2017.5.17)

(24) 登録日 平成29年4月21日 (2017.4.21)

(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 2 (全 152 頁)

(21) 出願番号	特願2013-51096 (P2013-51096)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成25年3月13日 (2013.3.13)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2014-176436 (P2014-176436A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(43) 公開日	平成26年9月25日 (2014.9.25)	(74) 代理人	100196151
審査請求日	平成28年2月24日 (2016.2.24)		弁理士 工藤 洋平
早期審査対象出願		(72) 発明者	田村 誠行
			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
		審査官	吉田 綾子
			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】

所定の判定を実行する判定手段と、

その判定手段による判定結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、

その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、

前記判定手段により特定の判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる第1特典遊技とその第1特典遊技とは異なる第2特典遊技との少なくともいずれかの特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、

前記識別図柄が示す前記判定結果に関する情報をその識別図柄で表示されるよりも前に報知し、前記複数の図柄列で構成された前記識別図柄が停止表示される表示位置とは異なる位置に前記識別図柄とは別に表示される付与図柄を決定する付与図柄決定手段と、

その付与図柄決定手段により決定された前記付与図柄を前記識別図柄の動的表示とは異なる動的表示態様で前記表示手段に動的表示させることが可能な付与図柄動的表示手段と、を有し、

前記付与図柄は、前記第1特典遊技が実行されることを示す識別図柄が表示されなかった場合に、前記第2特典遊技が実行されることを示す識別図柄が表示されることを報知するものであり、

10

20

前記表示制御手段は、前記判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示するよりも前に、一部の図柄列を仮停止表示させて、残りの図柄列を動的表示させた特定表示態様で表示するものであり、

前記付与図柄は、少なくとも前記特定表示態様が表示されている期間に前記一部の図柄列の仮停止表示態様とは異なる所定の動的表示態様で前記残りの図柄列の動的表示とは別に動的表示されるものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、所定の図柄を表示装置で所定期間の間、動的表示させた後、抽選結果を示す図柄で停止表示させる抽選遊技が実行される。所定の図柄が変動中に、抽選結果を示唆する情報を遊技者に報知する予告図柄等が表示される遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2012-223600 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

この種のパチンコ機において、さらに、遊技の興趣を向上させた遊技の演出が求められていた。

【0005】

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、遊技の興趣を向上させて、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうのを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、所定の判定を実行する判定手段と、その判定手段による判定結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判定手段により特定の判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる第 1 特典遊技とその第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技との少なくともいずれかの特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記識別図柄が示す前記判定結果に関する情報をその識別図柄で表示されるよりも前に報知し、前記複数の図柄列で構成された前記識別図柄が停止表示される表示位置とは異なる位置に前記識別図柄とは別に表示される付与図柄を決定する付与図柄決定手段と、その付与図柄決定手段により決定された前記付与図柄を前記識別図柄の動的表示とは異なる動的表示態様で前記表示手段に動的表示させることが可能な付与図柄動的表示手段と、を有し、前記付与図柄は、前記第 1 特典遊技が実行されることを示す識別図柄が表示されなかった場合に、前記第 2 特典遊技が実行されることを示す識別図柄が表示されることを報知するものであり、前記表示制御手段は、前記判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示するよりも前に、一部の図柄列を仮停止表示させて、残りの図柄列を動的表示させた特定表示態様で表示するものであ

40

50

り、前記付与図柄は、少なくとも前記特定表示態様が表示されている期間に前記一部の図柄列の仮停止表示態様とは異なる所定の動的表示態様で前記残りの図柄列の動的表示とは別に動的表示されるものである。

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、前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものである。

【発明の効果】

【0007】

請求項1記載の遊技機によれば、所定の判定を実行する判定手段と、その判定手段による判定結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判定手段により特定の判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる第1特典遊技とその第1特典遊技とは異なる第2特典遊技との少なくともいずれかの特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記識別図柄が示す前記判定結果に関する情報をその識別図柄で表示されるよりも前に報知し、前記複数の図柄列で構成された前記識別図柄が停止表示される表示位置とは異なる位置に前記識別図柄とは別に表示される付与図柄を決定する付与図柄決定手段と、その付与図柄決定手段により決定された前記付与図柄を前記識別図柄の動的表示とは異なる動的表示態様で前記表示手段に動的表示させることが可能な付与図柄動的表示手段と、を有し、前記付与図柄は、前記第1特典遊技が実行されることを示す識別図柄が表示されなかった場合に、前記第2特典遊技が実行されることを示す識別図柄が表示されることを報知するものであり、前記表示制御手段は、前記判定結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示するよりも前に、一部の図柄列を仮停止表示させて、残りの図柄列を動的表示させた特定表示態様で表示するものであり、前記付与図柄は、少なくとも前記特定表示態様が表示されている期間に前記一部の図柄列の仮停止表示態様とは異なる所定の動的表示態様で前記残りの図柄列の動的表示とは別に動的表示されるものである。

【0008】

よって、遊技に早期に飽きてしまうのを抑制できるという効果がある。

【0009】

請求項2記載の遊技機によれば、前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものであるので、多様な表示態様を遊技者に提供できるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図3】パチンコ機の背面図である。

【図4】(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ラインとを模式的に示した図であり、(b)は、バトル報知ランプとミッション報知ランプとの拡大図である。

【図5】(a)は、実際の副表示領域の表示画面を例示した図であり、(b)は、リーチ表示態様の例について示した図である。

【図6】(a)は、リーチ表示態様の第3図柄にバトル報知図柄が付与されて表示された表示態様を例示した図であり、(b)は、バトル図柄が中図柄列に停止表示された表示態様を例示した図である。

【図7】(a)は、リーチ表示態様の第3図柄にバトル報知図柄とミッション報知図柄とがそれぞれ付与された表示態様を例示した図であり、(b)は、ミッション図柄が中図柄列に停止表示された表示態様を例示した図である。

【図8】(a)は、表示画面で表示されるバトル演出の表示態様を例示した図であり、(b)は、バトル演出で表示画面に表示される大漁モードの表示態様を例示した図である。

【図9】(a)および(b)は、表示画面で表示されるミッション演出の表示態様を例示した図である。

10

20

30

40

50

【図10】(a)および(b)は、表示画面で表示されるバトルチャレンジの演出における表示態様を例示した図である。

【図11】(a)は、バトルチャレンジの演出における低期待度を示す表示態様で中図柄列にバトル図柄が停止表示した表示態様を例示した図であり、(b)は、バトルチャレンジの演出における中期待度を示す表示態様で中図柄列にミッション図柄が停止表示した表示態様を例示した図であり、(c)は、バトルチャレンジの演出における大期待度を示す表示態様で中図柄列にバトル図柄が停止表示した表示態様を例示した図である。

【図12】(a)は、高確率遊技状態における画面表示の表示態様を例示した図であり、(b)は、(a)の表示態様が表示されている場合のスピーカ出力の内容を文字で示した図であり、(c)は、(a)で示した表示態様から次のフレーズを示す歌詞が表示されたことを示す表示態様を例示した図であり、(d)は、(c)の表示態様が表示されている場合のスピーカ出力の内容を文字で示した図である。

10

【図13】(a)および(b)は、高確率遊技状態におけるリーチ表示態様を例示した図である。

【図14】(a1)は、高確率遊技状態における画面表示の表示態様を例示した図であり、(a2)は、(a1)の表示態様が表示されている場合のスピーカ出力の内容を文字で示した図であり、(b)は、高確率遊技状態におけるスピーカ出力の一例をタイミングチャートで示した図である。

【図15】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図16】各種カウンタの概要を示す図である。

20

【図17】(a)は、第1当たり種別カウンタC2と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、(b)は、第2当たり乱数カウンタC4と普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図であり、(c)は、主制御装置のROMの内容を模式的に示した図であり、(d)は、音声ランプ制御装置のROMの内容を模式的に示した図である。

【図18】主制御装置のROMに記憶されている変動パターン選択テーブルを模式的に示した模式図である。

【図19】(a)は、先読み抽選テーブルを模式的に示した模式図であり、(b)は、先読み回数決定テーブルを模式的に示した模式図である。

【図20】表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

30

【図21】(a)は、付与図柄選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b)は、表示色選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(c)は、表示可変抽選テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図22】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図23】転送データテーブルを模式的に示した模式図である。

【図24】描画リストの一例を模式的に示した模式図である。

【図25】主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図26】主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

40

【図27】主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動開始処理を示したフローチャートである。

【図28】主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図29】主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図30】(a)は、主制御装置内のMPUにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートであり、(b)は主制御装置内のMPUにより実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。

【図31】主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートで

50

ある。

【図32】主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図33】主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図34】主制御装置内のMPUにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図35】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図36】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。 10

【図37】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図38】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される先読み演出選択処理を示したフローチャートである。

【図39】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される先読み抽選処理を示したフローチャートである。

【図40】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。

【図41】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される音編集・出力処理を示したフローチャートである。 20

【図42】表示制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図43】表示制御装置内のMPUにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。

【図44】(a)は、表示制御装置内のMPUにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、(b)は、表示制御装置内のMPUにより実行されるV割込処理を示したフローチャートである。

【図45】表示制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。 30

【図46】表示制御装置内のMPUにより実行される付与図柄選択処理を示したフローチャートである。

【図47】(a)は、表示制御装置内のMPUにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、(b)は、表示制御装置内のMPUにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。

【図48】表示制御装置内のMPUにより実行される歌詞表示設定処理を示したフローチャートである。

【図49】表示制御装置内のMPUにより実行されるエラーコマンド処理を示すフローチャートである。

【図50】表示制御装置内のMPUにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。 40

【図51】表示制御装置内のMPUにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。

【図52】表示制御装置内のMPUにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。

【図53】表示制御装置内のMPUにより実行される大当たり表示処理を示したフローチャートである。

【図54】(a)は、表示制御装置内のMPUにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、(b)は、表示制御装置内のMPUにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。 50

【図 5 5】表示制御装置内の M P U により実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 5 6】表示制御装置内の M P U により実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図 5 7】第 2 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 8】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される音編集・出力処理 2 を示したフローチャートである。

【図 5 9】(a) ~ (b) は、第 3 実施形態におけるミッション演出の表示画面における表示態様を例示した図である。

【図 6 0】(a) は、第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U の R O M の内容を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U の R A M の内容を模式的に示した模式図である。

【図 6 1】(a) は、第 3 実施形態における期待度演出データの内容を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 3 実施形態における期待度演出テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 6 2】第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理 2 を示したフローチャートである。

【図 6 3】第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み演出選択処理 2 を示したフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の第 1 の実施形態について、添付図面を参照して説明する。図 1 は、第 1 の実施形態におけるパチンコ機 10 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図であり、図 3 はパチンコ機 10 の背面図である。

【0012】

パチンコ機 10 は、図 1 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 11 と、その外枠 11 と略同一の外形形状に形成され外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 とを備えている。外枠 11 には、内枠 12 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 18 が取り付けられ、そのヒンジ 18 が設けられた側を開閉の軸として内枠 12 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【0013】

内枠 12 には、多数の釘や入賞口 63, 64 等を有する遊技盤 13（図 2 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 5 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

【0014】

内枠 12 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。前面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【0015】

前面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。前面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

【0016】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形

10

20

30

40

50

成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２aへと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【００１７】

ステージとは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。そして、後述する第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる変動演出やリーチ演出などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や高速変動中に遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に行われ、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入後の直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【００１８】

一方、第３図柄表示装置８１には、ノーマルリーチ演出が開始された場合に、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展させるときは、ノーマルリーチ中にスーパーリーチの演出態様の選択画面が表示されるように構成されており、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に操作されると、スーパーリーチ時の演出内容が変更される。

【００１９】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４cの周縁には、LED等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、LED等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００２０】

また、右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースK１（図２参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したABS樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【００２１】

窓部１４cの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたLEDが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置

10

20

30

40

50

部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【0022】

上皿17の下側に位置する下皿ユニット15には、その中央部に上皿17に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿50が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿50の右側には、球を遊技盤13の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル51が配設され、かかる操作ハンドル51の内部には球発射ユニット112aの駆動を許可するためのタッチセンサ51aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ51bと、操作ハンドル51の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル51が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ51aがオンに設定されると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル51の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤13の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル51が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ51aおよび打ち止めスイッチ51bがオフとなっている。

10

【0023】

下皿50の正面下方部には、下皿50に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー52が設けられている。この球抜きレバー52は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿50の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。かかる球抜きレバー52の操作は、通常、下皿50の下方に下皿50から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿50の右方には、上述したように操作ハンドル51が配設され、下皿50の左方には灰皿53が取り付けられている。

20

【0024】

図2に示すように、遊技盤13は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61、62、一般入賞口63、第1入球口64、可変入賞装置65、可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12の裏面側に取り付けられる。一般入賞口63、第1入球口64、可変入賞装置65、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤13の前面中央部分は、前面枠14の窓部14c（図1参照）を通じて内枠12の前面側から視認することができる。以下に、主に図2を参照して、遊技盤13の構成について説明する。

30

【0025】

遊技盤13の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の前面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16（図1参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤13の前面であって2本のレール61、62と円弧部材70とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

40

【0026】

2本のレール61、62は、球発射ユニット112a（図5参照）から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分（図2の左上部）には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部（図2の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けら

50

れ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【0027】

本パチンコ機 1 0 では、球が第 1 入球口 6 4 へ入球した場合に特別図柄（第 1 図柄）の抽選が行われ、球が第 2 入球口 6 7 を通過した場合に普通図柄（第 2 図柄）の抽選が行われる。第 1 入球口 6 4 への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている特定入賞口 6 5 a が所定時間（例えば、30 秒経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放され、その開放が 5 回（5 ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口 6 5 a に多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。特別図柄の大当たり種別としては、「大当たり A」、「大当たり B」の 2 種類が設けられており、特別遊技状態の終了後には大当たり終了後の付加価値として、これらの大当たり種別に応じた遊技上の価値（遊技価値）が遊技者に付与される。

10

【0028】

また、特別図柄（第 1 図柄）の抽選が行われると、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示（動的表示）が開始されて、所定時間（例えば、11 秒～60 秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が行われている間に球が第 1 入球口 6 4 へ入球すると、その入球回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 においても示される。第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が終了した場合に、第 1 入球口 6 4 についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態へ移行すると開閉される特別入賞口 6 5 a は、第 1 入球口 6 4 の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口 6 5 a に入賞させようとして球を打つので、第 1 入球口 6 4 にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態に移行している間に、第 1 入球口 6 4 についての保留球数は最大（4 回）になる。

20

30

【0029】

一方、第 2 入球口 6 7 における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、0.2 秒または 1 秒）だけ第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物が開放され、第 1 入球口 6 4 へ球が入球し易い状態になる。つまり、普通図柄の当たりになると、球が第 1 入球口 6 4 へ入球し易くなり、その結果、特別図柄の抽選が行われ易くなる。

【0030】

また、普通図柄（第 2 図柄）の抽選が行われると、第 2 図柄表示装置 8 3 において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、3 秒や 30 秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が行われている間に球が第 2 入球口 6 7 を通過すると、その通過回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が第 1 図柄表示装置 3 7 により表示されると共に、第 2 図柄保留ランプ 8 4 においても示される。第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が終了した場合に、第 2 入球口 6 7 についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

40

【0031】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たり A」、「大当たり B」の 2 種類が設けられている。

【0032】

50

「大当たり A」、「大当たり B」になるといずれも、ラウンド数 16 ラウンドの特別遊技状態（16 R 大当たり）となり、その後、大当たり終了後の付加価値として、「大当たり A」であれば、次に大当たりとなるまでの間はパチンコ機 10 が特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行する。一方、「大当たり B」であれば、その大当たりが終了してから、100 回、抽選が実行されるまで（特別図柄の変動が開始されるまで）の間、普通図柄の時短状態となる。

【0033】

ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態、いわゆる特別図柄の確率状態（特別図柄の確変中）をいい、換言すれば、特別遊技状態（16 R 大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは特別図柄の確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（特別図柄の通常状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」（普通図柄の時短中）とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第 1 入球口 64 へ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態、即ち、時短中よりも当たり確率が低い状態のことを示す。

【0034】

上述したように、本実施形態における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に関わらず大当たり時のラウンド数と、特別図柄の確変期間とを共通とし、その大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を変えている。これに対して、大当たりの種別に応じてラウンド数を変えても良いし、大当たりの種別の一部のみラウンド数を変えても良い。また、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を変える代わりに、第 1 入球口 64 に付随する電動役物（図示せず）を開放する時間や、1 回の普通図柄の当たりで電動役物を開放する回数を変更するものとしても良い。また、本実施形態では、大当たり終了後に、「特別図柄の高確率状態」および「普通図柄の時短状態」となるが、「特別図柄の高確率状態」が終了した後に、「普通図柄の時短状態」となるように構成しても良い。

【0035】

本パチンコ機 10 では、電源などの投入等により初期設定が行われると、必ず「特別図柄の低確率状態」に設定される。その後、特別図柄の大当たりになると、「特別図柄の高確率状態」へ移行すると共に、「普通図柄の時短状態」へ移行する。

【0036】

遊技領域の正面視右側上部（図 2 の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「LED」と略す。）37a と 7 セグメント表示器 37b とが設けられた第 1 図柄表示装置 37 が配設されている。第 1 図柄表示装置 37 は、後述する主制御装置 110 で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 10 の遊技状態の表示が行われる。複数の LED 37a は、第 1 入球口 64 への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第 1 図柄）を点灯状態により示したり、第 1 入球口 64 に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。

【0037】

この第 1 図柄表示装置 37 において特別図柄（第 1 図柄）の変動表示が行われている間に球が第 1 入球口 64 へ入球した場合、その入球回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数は第 1 図柄表示装置 37 により示されると共に、第 3 図柄表示装置 81 においても示される。なお、本実施形態においては、第 1 入球口 64 への入球は、最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。

【0038】

7セグメント表示器37bは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、LED37aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態（特別図柄の高確率状態や、普通図柄の時短中など）を表示することができる。また、LED37aには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別（大当たりA、大当たりB）に応じた特別図柄（第1図柄）が示される。

【0039】

また、遊技領域には、球が入賞することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第3図柄表示装置81と、LEDで構成された第2図柄表示装置83とが設けられている。この可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

10

【0040】

第3図柄表示装置81は、第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。例えば、第1入球口64へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第1図柄表示装置37において特別図柄（第1図柄）の変動表示が実行される。更に、第3図柄表示装置81では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示が行われる。

20

【0041】

第3図柄表示装置81は、8インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態では、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、第3図柄表示装置81はその第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示が行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

30

【0042】

ここで、図4を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図4は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図4(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図4(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【0043】

第3図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（1, 3, 5, 7, 9）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（0, 2, 4, 6, 8）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

40

【0044】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図5参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

【0045】

50

例えば、特別図柄の抽選結果が「大当たり A」であれば、奇数番号である「1, 3, 5, 7, 9」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。また、「大当たり B」であれば、偶数番号である「0, 2, 4, 6, 8」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。また、「大当たり B」、「大当たり C」、「大当たり E」では、左右に同じ主図柄が停止し、中図柄にバトルという文字が示されたバトル図柄が停止する。一方、特別図柄の抽選結果が外れであれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

【0046】

図4(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、第3図柄を変動表示する主表示領域Dmで構成されている。主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1~Dm3に区分けされており、その3つの表示領域Dm1~Dm3に、それぞれ3つの図柄列Z1, Z2, Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1~Z3には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Z1~Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

10

【0047】

また、主表示領域Dmには、各図柄列Z1~Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Z1→右図柄列Z3→中図柄列Z2の順に、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時に有効ラインL1上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして大当たり動画が表示される。

20

【0048】

なお、本実施形態においては、第1入球口64への入球は、最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。

【0049】

図2に戻って、説明を続ける。第2図柄表示装置83は、球が第2入球口67を通過することに伴って行われる普通図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その普通図柄の抽選結果に応じた普通図柄（第2図柄）を点灯状態により示すものである。

30

【0050】

より具体的には、第2図柄表示装置83では、球が第2入球口67を通過する毎に、第2図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機10は、第2図柄表示装置83における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止すると、第1入球口64に付随する電動役物が所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第1入球口64に球が入り易い状態となるように構成されている。球が第2入球口67を通過した通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37により表示されると共に第2図柄保留ランプ84においても点灯表示される。第2図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。

40

【0051】

なお、普通図柄（第2図柄）の変動表示は、本実施形態のように、第2図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、第2入球口67における球の通過は、第1入球口64と同様に、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、第1図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第2図柄保留

50

ランプ 84 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【0052】

また、第2図柄保留ランプ 84 の下方には、バトル報知ランプ 800a とミッション報知ランプ 800b とが左右に設けられている。このバトル報知ランプ 800a とミッション報知ランプ 800b は、後述する、バトル演出、ミッション演出が選択されたことを遊技者に報知するための報知ランプである。図4(b)に、バトル報知ランプ 800a とミッション報知ランプ 800b との拡大図を示した。バトル報知ランプ 800a は、赤色の LED がその裏面側に配置され、ミッション報知ランプ 800b は、青色の LED がその裏面側に配置されている。このように、バトル報知ランプ 800a とミッション報知ランプ 800b との点灯色を異ならせることで、遊技者に、バトル報知ランプ 800a とミ

10

【0053】

詳細については、後述するが、第3図柄にバトル報知図柄が付与された場合、または、ミッション報知図柄が付与された場合には、このバトル報知ランプ 800a とミッション報知ランプ 800b とがそれぞれ点滅して点灯される。その後、第3図柄表示装置 81 にバトル図柄が停止表示されると、バトル報知ランプ 800a が点灯される。一方、ミッション図柄が停止表示されると、ミッション報知ランプ 800b が点灯表示される。

【0054】

可変表示装置ユニット 80 の下方には、球が入球し得る第1入球口 64 が配設されている。この第1入球口 64 へ球が入球すると遊技盤 13 の裏面側に設けられる第1入球口ス

20

【0055】

第1入球口 64 の下方には可変入賞装置 65 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口） 65a が設けられている。パチンコ機 10 においては、主制御装置 110 で行われる特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置 37 の LED 37a を点灯させると共に、その大当たりに対応した第3図柄の停止図柄を第3図柄表示装置 81

30

【0056】

この特定入賞口 65a は、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口 65a が所定時間開放される。この特定入賞口 65a の開閉動作は、16回（16ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

40

【0057】

可変入賞装置 65 は、具体的には、特定入賞口 65a を覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口 65a は、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口 65a に入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【0058】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口 65a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置 37 において大当たりに対

50

応したLED37aが点灯した場合に、特定入賞口65aが所定時間開放され、その特定入賞口65aの開放中に、球が特定入賞口65a内へ入賞することを契機として特定入賞口65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【0059】

遊技盤13の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1、K2が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35（図1参照）を通じて視認することができる。

【0060】

更に、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口63、64、65aにも入球しなかった球はアウト口66を通して図示しない球排出路へと案内される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【0061】

図3に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90、91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板（主制御装置110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置113）と表示制御基板（表示制御装置114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板（払出制御装置111）と発射制御基板（発射制御装置112）と電源基板（電源装置115）とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。

【0062】

裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【0063】

なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100～104に収納されている。基板ボックス100～104は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【0064】

また、基板ボックス100（主制御装置110）及び基板ボックス102（払出制御装置111及び発射制御装置112）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100、102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス100、102を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス100、102が開封されたかどうかを知ることができる。

【0065】

払出ユニット93は、裏パックユニット94の最上部に位置して上方に開口したタンク130と、タンク130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール131と、タンクレール131の下流側に縦向きに連結されるケースレール132と、ケースレール132の最下流部に設けられ、払出モータ216（図15参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置133とを備えている。タンク130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置133により必要個数の球の払

い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。

【0066】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には RAM 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6（図 1 5 参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

10

【0067】

＜本実施形態における第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される表示態様について＞

図 5（a）に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 には、主図柄である第 3 図柄が抽選遊技の開始に基づいて変動表示（動的表示）される。予め定められた所定時間の間、変動表示した後に、変動開始時に予め定められた停止図柄で左図柄列（Z 1）、右図柄列（Z 3）、中図柄列（Z 2）の順で、第 3 図柄が停止される。

【0068】

図 5（b）に示すように、左図柄列（Z 1）と右図柄列（Z 3）との図柄がそれぞれ同じ図柄で停止されたリーチ表示態様となると、中図柄列（Z 2）が低速で変動表示され、リーチ表示態様で停止されている図柄と同じ図柄で停止されて、大当たりとなるか否かの演出表示が実行される。その後、所定時間経過後に、予め定められた図柄で中図柄列（Z 2）が停止表示される。

20

【0069】

図 6（a）に示した表示態様は、リーチ表示態様となった場合に、バトル報知図柄が、左図柄列（Z 1）と右図柄列（Z 3）との図柄に付与されて、そのバトル報知図柄が第 3 図柄の周りを周回するように変動表示される表示態様を示している。このように、バトル報知図柄が、第 3 図柄に付与されると、この変動表示で遊技者に大当たり A または大当たり D が付与されることを示す停止図柄（本実施形態では、同じ図柄のぞろ目で停止表示される図柄）で第 3 図柄が停止表示されなかった場合に、図 6（b）に示すようにバトル図柄が中図柄列（Z 2）に停止することを遊技者に報知している。

30

【0070】

詳細については、後述するが、このバトル図柄が中図柄列（Z 2）に停止表示されると、図 8（a）に示すようなバトル演出が表示される。なお、このバトル図柄は、大当たり B、大当たり C、大当たり E、小当たりのいずれかの当否判定結果が判定されていることに基づいて中図柄列（Z 2）に停止表示される。即ち、バトル報知図柄が第 3 図柄の変動中に付与されると、大当たり A、大当たり D が付与されなかった場合にも、遊技者に少なくとも、大当たり B、大当たり C、大当たり E、小当たりのいずれかの当たりが確定していることを報知している。

【0071】

これによって、遊技者は、大当たり A または大当たり D が付与されなかった場合にも、その他の大当たりか、小当たりが付与されることを早期に識別でき、安心して遊技を行うことができる。よって、バトル報知図柄が停止表示されることを期待しながら遊技を行うことができる。

40

【0072】

また、バトル演出では、特定入賞口 6 5 a が開放されて、所定の大当たり遊技または小当たりが実行される。その大当たり遊技中には、第 3 図柄表示装置 8 1 には、図 8（a）に示すように遊技者（プレイヤー）が敵（遊技機側）と魚釣りの勝負をする演出が表示される。特定入賞口 6 5 a に遊技球が入賞することに基づいて、プレイヤーが魚を釣れるか否かの演出が表示される。魚を釣ると、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の可部に表示されているインジケータの 1 メモリ分が点灯して、魚を釣った数を報知する構成となって

50

いる。なお、この魚釣り演出が実行されている場合には、特定入賞口65aは、短時間（例えば、1秒間）の開放時間で複数回開放する開放制御が実行され、特定入賞口65aへの遊技球の入賞が困難に構成されている。そして、本実施形態では、プレイヤーが魚を4匹以上釣り上げると、大漁モード（図8（b）参照）という特定入賞口65aが長時間（本実施形態では、30秒または10球入賞するまで）の間、開放される大当たり遊技が実行される。なお、この大漁モードは、大当たりB、大当たりEである場合に実行される。

【0073】

このように、実際の抽選では、変動開始時に、大当たりの種別は決定されているが、大当たり遊技の開始から所定期間の間（本実施形態では、大当たり遊技の2Rが実行されるまでの間）において、大当たりの種別が大当たりBまたは大当たりEのいずれであるか否かの演出表示を特定入賞口65aに遊技球が入賞することに関わって実行することで、遊技者に、特定入賞口65aにより多くの遊技球を入賞させた方が、大当たりBまたは大当たりEが付与されるように思わせることができる。

10

【0074】

なお、この大当たりB、大当たりC、大当たりE、小当たりである場合には、大当たり遊技の2Rまでは、特定入賞口65aに遊技球を入賞させることは困難（発射させた遊技球の数に対して、特定入賞口65aに入賞した遊技球の数の割合が少ない）であるように設定されている。よって、2Rまでは、多くの場合で、発射した遊技球の数の方が、特定入賞口65aに入賞したことに基づいて払い出される遊技球の数よりも多くなる。即ち、遊技者が損をする構成となっているが、遊技者は、バトル演出の演出表示態様を楽しむことで、損をしたことに注意が低下して、遊技を楽しむことができる。よって、遊技者に楽しんでもらいながら、遊技店側の利益を増大させることができる。

20

【0075】

また、図8（b）に示した大漁モードで実行される大当たり遊技では、特定入賞口65aに遊技球が入賞したことに基づいて、魚が釣れたか否かの演出が表示され、魚が釣れたことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示領域の下部に表示されたインジケータのメモリが1ずつ点灯表示される。このメモリが多くなればなるほど、この大当たりの種別が、大当たりB、即ち、確変大当たりである可能性が高い（確変大当たりである場合に、通常大当たりである場合よりもメモリが多くなり易い）ということを示している。

【0076】

よって、遊技者は、大当たり遊技中に、特定入賞口65aに遊技球を入賞させることがより楽しくなり、大当たり遊技の価値を得られる遊技球（賞球）以上に向上させることができる。また、大当たり遊技を飽きることなく、第3図柄表示装置81で表示される演出を楽しむことができる。

30

【0077】

次に、図7（a）に示した表示態様は、バトル報知図柄とミッション報知図柄とがそれぞれリーチ表示態様で表示されている第3図柄に付与された場合の表示態様を示したものである。バトル報知図柄とミッション報知図柄とが交互に第3図柄の周りを周回するように変動表示されることで、遊技者に、第3図柄の表示態様が大当たりAまたは大当たりDを示す停止表示態様で停止表示されなかった場合にも、バトル図柄またはミッション図柄のいずれか一方が中図柄列（Z2）に停止表示されることを報知している。

40

【0078】

ミッション図柄が中図柄列（Z2）に停止表示されることで、ミッション演出が、その後の抽選遊技を利用して実行される。ミッション演出については、詳細について、後述するが、保留されている抽選遊技の当否判定結果や、選択される変動パターンを変動開始前に判別して、複数回の抽選遊技に跨った演出が実行される。本実施形態では、ミッション演出の最初の抽選遊技において、そのミッション演出の内容が報知される。図9（a）に示した例では、抽選遊技の開始において、「魚釣りミッション」というミッションの題名を示す文字が表示され、「3回転以内に3匹釣り上げろ！！」というミッションの内容が表示されている。このミッションの内容は、連続した3回の抽選遊技が実行されるまでに

50

、魚を3匹釣りあげる表示態様が表示されると、遊技者に大当たりが付与されることを示している。なお、本実施形態では、ミッション演出の内容は、その他設定されており、例えば、抽選遊技の回数ではなく、3分間等の時間の制限であってもよい。また、ミッションの内容としても、本実施形態の内容に関わらず、第3図柄を変動表示させて、所定の図柄（例えば、7図柄）で所定回数リーチ表示態様で停止表示させるような内容であってもよい。

【0079】

また、本実施形態では、ミッション内容が達成された場合には、大当たりが付与されることを報知する構成としたが、それに限らず、スーパーリーチとなる表示態様を変動表示されることを報知する構成であってもよい。

10

【0080】

図9（b）に示すように、ミッション中の抽選遊技では、ミッション開始からの抽選遊技の回数が表示領域の左上に表示される（図9（b）では、「1回目」の文字）。また、釣り上げた魚の数を示す図柄が表示領域の下部に魚の形を模して示されており、釣り上げると左から順に色が可変（例えば、白から青）されて表示される。ミッションの演出表示中にも第3図柄は、変動表示されるが、図9（a）～（b）に示すように、右下に縮小されて変動表示される。なお、第3図柄の変動時間は、主制御装置110によって決定された変動時間で変動表示される。通常時には、その主制御装置110から出力される変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す変動表示が実行されるが、ミッション時には、音声ランプ制御装置113によって、その変動表示が同一の変動時間でミッションの表示態様に置き換える制御処理が実行される。

20

【0081】

図10は、バトル図柄またはミッション図柄が停止表示される変動表示態様の別例を示した例である。図10（a）は、この変動表示態様の変動開始時の第3図柄表示装置81に表示された表示態様を示した図である。図10（a）に示すように、この変動表示態様の名前を示す表示態様（タイトル）が表示される。この場合、第3図柄は、図10（a）に示すように、第3図柄表示装置81の右下に縮小して表示される。

【0082】

次に、第3図柄が変動表示されて、図10（b）に示すように、左図柄列（Z1）と右図柄列（Z3）が停止表示される。このとき、停止表示される図柄列の組み合わせにより、中図柄列（Z2）にバトル図柄、ミッション図柄、バトルまたはミッション図柄のいずれかが停止するかの期待度を遊技者に報知する構成となっている。本実施形態では、図11に示したように、左図柄列（Z1）には、1～7までの図柄が停止する構成となっており、7に近づく程、期待度が高い（中図柄列（Z2）にバトル図柄、ミッション図柄、バトルまたはミッション図柄が停止し易い）ことを示している。

30

【0083】

図11（a）では、左図柄列（Z1）に「1」、右図柄列（Z3）に「4」が停止して、期待度は一番低く構成されている。なお、図11（a）では、中図柄列（Z2）にバトル図柄が停止表示された例が示されている。図11（b）では、左図柄列（Z1）に「5」、右図柄列（Z3）に2が停止して、中図柄列（Z2）に、ミッション図柄が停止した例を示している。この場合、期待度は、中程度の期待度を報知している。図11（c）では、左図柄列（Z1）に「7」、右図柄列（Z3）に「6」が停止表示されて、最も、期待度が高いことを遊技者に報知している。図11（c）では、中図柄列（Z2）にバトル図柄が停止表示されたことを示している。

40

【0084】

なお、中図柄列（Z2）にバトルまたはミッション図柄（バトルorミッション図柄）が停止表示されると、バトル演出かミッション演出とのどちらか一方が実行されることを示している。遊技者は、その後の演出がどちらが開始されるかを楽しみに遊技を行うことができる。

【0085】

50

図12～図14は、確変遊技状態であることを示す「大海モード」という遊技中に、変動表示中に出力される音楽（歌）とその音楽の歌詞を第3図柄表示装置81に表示された場合の例を示した図である。「大海モード」では、第3図柄表示装置81に海の上の船に乗ったキャラクターが釣りをする表示態様が表示されて、その船の上から釣りをする表示態様が表示される。キャラクターが魚を釣り上げると大当たりであることが報知される構成となっている。ここで、大当たり種別は、大当たりA～Eまでのいずれかが抽選により決定される。

【0086】

図12(a)では、第3図柄が右上で縮小して変動表示され、その間、音声出力装置226（スピーカー）より音楽（歌）が出力される場合の表示態様を示している。また、第3図柄表示装置81には、その出力されている音楽の歌詞が文字表示され、音楽の進行に合わせて表示される歌詞も色が順に白抜き文字から白色の文字に変化して表示される。

【0087】

図12(b)では、図12(a)で示した音楽が進行し、次の歌詞が表示される。図12(b)に示した表示態様では、第3図柄表示装置81に「でっかい魚を追い求め」と表示されているが、音声出力装置226からは、「でっかい」までが出力されたところで、図13(a)に示すように、魚が釣り針にかかった表示態様となり、第3図柄がリーチ表示態様となるように構成される。その間には、音楽の出力が停止し、歌詞表示も非表示となる。その図13(a)に示す表示多様で、魚を釣りあげる表示態様が表示されると、第3図柄も大当たりAまたは大当たりDのいずれかで表示されて、遊技者に大当たり遊技が付与される、。

【0088】

一方、図13(b)に示すように、魚が釣り針から逃げてしまう表示態様が表示されると、第3図柄が外れである表示態様で停止表示される。その後、図14(a)に示すように、再び、魚釣りをする表示態様が表示され、音楽は、その間に、進行していた歌の内容から引き続き出力され、第3図柄表示装置81に、その歌に合わせた歌詞が表示される。このように、歌が出力されない間にも、歌は進行するように構成されたので、遊技者に毎回同じ歌を聴かせてしまう不具合を防止できる。

【0089】

また、たとえば、確変中に休憩を遊技者がとった場合にも、その間に、音楽が出力されなくとも、歌の進行は継続されるので、遊技者は、休憩後に、どの程度休憩をしていたかを、歌の進行具合で把握することができる。

【0090】

＜パチンコ機10の電氣的構成＞

次に、図15を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図15は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

【0091】

＜主制御装置110の電氣的構成＞

主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201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ROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して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RAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【0092】

主制御装置110では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置

10

20

30

40

50

8 1における表示の設定といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。そして、RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図6を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定などを行うために、主制御装置110のMPU201で利用される。

【0093】

特別図柄の抽選や、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、図16に示すように、特別図柄の抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第1当たり種別カウンタC2と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタC3と、第1当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1とが用いられる。また、普通図柄の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。

10

【0094】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図25参照）の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図32参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる特別図柄保留球格納エリア203aが設けられており、これらの各エリアには、第1入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。また、RAM203には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア203bが設けられており、これらの各エリアには、球が左右何れかの第2入球口（スルーゲート）67を通過したタイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC4の値が格納される。

20

30

【0095】

各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～299）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～299の値を取り得るカウンタの場合は299）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。

【0096】

また、第1初期値乱数カウンタCINI1は、第1当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第1当たり乱数カウンタC1が0～299の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～299の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図25参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図32参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

40

【0097】

第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入賞したタイミングでRAM203の特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される特別図柄大当たり乱数テーブル（図示せず）によって設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値が、特別図柄大当たり乱数テーブルによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の

50

大当たりと判定する。また、この特別図柄大当たり乱数テーブルは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率を変更される。尚、特別図柄の高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル（図示せず）と、特別図柄の低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル（図示せず）とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【００９８】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。

【００９９】

ここで、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

【０１００】

一方で、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。

【０１０１】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～２９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、特別図柄の低確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は３個あり、その乱数値である「７，１０７，２８２」は、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が３００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が３なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１００」となる。

【０１０２】

一方で、特別図柄の高確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は３０個あり、その値である「４，１１，２８，３８，４５，５２，６４，７８，８３，９９，１０６，１１２，１２２，１３４，１４０，１５１，１６８，１７６，１８３，１９７，２０７，２１８，２２２，２３１，２４９，２５６，２６３，２７０，２８５，２９９」は、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の高確率時には、乱数値の総数が３００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が３０なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１０」となる。

【０１０３】

また、外れと判別された場合のうち、「５３～６２」までの乱数値は、小当たりとして判別される。

【０１０４】

尚、本実施形態では、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに格納されている大当たりとなる乱数値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに格納されている大当たりとなる乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれの大当たりとなる乱数値を設定している。ここで、大当たりとなる乱数値としてパチンコ機１０の状況にかかわ

らず常に用いられる値が存在すれば、その乱数値が外部より入力されて、不正に大当たりを引き当てられやすくなるおそれがある。これに対して、本実施形態のように、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が特別図柄の高確率状態か、特別図柄の低確率状態かに応じて）、大当たりとなる乱数値を変えることで、特別図柄の大当たりとなる乱数値が予測され難くすることができるので、不正に対する抑制を図ることができる。

【0105】

また、本実施形態のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図17（a）に示すように、この第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～20」であった場合の大当たり種別は、「大当たりA」となり、値が「21～50」であった場合の大当たり種別は、「大当たりB」となり、値が「51～59」であった場合の大当たり種別は、「大当たりC」となり、値が「60～80」であった場合の大当たり種別は、「大当たりD」となり、値が「81～99」であった場合の大当たり種別は、「大当たりE」となる。

10

【0106】

このように、本実施形態のパチンコ機10は、第1当たり種別カウンタC2が示す乱数の値によって、5種類の当たり種別（大当たりA、大当たりB、大当たりC、大当たりD、大当たりE）が決定されるように構成されている。尚、第1当たり種別カウンタC2の値（乱数値）から、特別図柄の大当たり種別を決定するための乱数値は、特別図柄大当たり種別テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置110のROM202内に設けられている。

20

【0107】

ここで、大当たりAは、奇数図柄で第3図柄停止表示されることで報知される当たりである。大当たりAでは、16ラウンドの特典遊技（特定入賞口65aが16回所定時間または所定個数の遊技球が入賞するまで開放される）が実行された後に、遊技状態が高確率遊技状態に設定される当たりである。

【0108】

大当たりBは、バトル図柄が第3図柄表示装置81に停止表示されて実行される。この大当たりBは、16ラウンドの特典遊技で構成された16R確変特殊大当たりである。1ラウンドから2ラウンドまでは、後述する大当たりC、小当たりと同様に、短時間の開放時間（本実施形態では1秒）で複数回（本実施形態では、8回）開放して1ラウンドを構成する特殊開放が実行される。その後、大当たりAと同様の1ラウンドの開放時間で、3ラウンド～16ラウンドまでが実行される。なお、1ラウンドから2ラウンドまでは、発射球数に対して、特定入賞口65aに入賞して払い出される賞球の方が少なくなるように設定されている。大当たり遊技後には、高確率遊技状態に設定される。なお、大当たりAとは異なり、普通図柄の確率は、通常確率のままであり、通常確率遊技状態と識別が困難に構成されている。

30

【0109】

大当たりCは、2ラウンド確変大当たりであり、大当たりBの1ラウンドから2ラウンドまでの大当たり遊技が実行される。この大当たりCも第3図柄表示装置81にバトル図柄が停止表示された場合に実行される。

40

【0110】

大当たりDは、16ラウンド通常大当たりであり、大当たりAと同様の大当たり遊技が実行され、偶数図柄の第3図柄が停止表示されることで報知される。なお、大当たり遊技後に、時短回数100回が設定されるが、大当たり確率は、低確率が設定される低確率遊技状態（通常遊技状態）が設定される。

【0111】

大当たりEは、16通常特殊大当たりであり、バトル図柄が第3図柄表示装置81に停止表示された後に実行される。大当たりAと同様の大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技後は、低確率遊技状態が設定される。なお、時短は付与されない。

【0112】

50

小当たりは、当否判定結果が外れと判別されたもののうち、小当たりと判別された場合に実行される特典遊技であり、大当たりCと同様の1ラウンドから2ラウンドまでの特典遊技が実行される。この小当たりは、第3図柄表示装置81にバトル図柄が表示された場合または小当たり専用の第3図柄（本実施形態では「341」）が表示され、実行される。

【0113】

このように、本実施形態では、遊技者は、バトル図柄で停止表示された場合に実行される大当たり遊技の場合に、大当たりBであるか、大当たりEであるかを判別し難く構成されている。また、大当たりCと小当たりとについても判別が困難に構成されている。それぞれ、大当たり（小当たり）遊技後の遊技状態が高確率遊技状態か低確率遊技状態に移行するかの違いがあり、遊技者は、遊技状態が高確率遊技状態ではないかと期待して、実際は低確率遊技状態（大当たりEまたは小当たり後の遊技）であっても遊技を止めずに続けることができる。よって、遊技を長時間楽しんで行うことができる。

10

【0114】

停止種別選択カウンタC3は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。本実施形態では、停止種別選択カウンタC3によって、第3図柄表示装置81で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」（例えば98, 99）と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」（例えば90～97の範囲）と、リーチ発生しない「完全外れ」（例えば0～89の範囲）との3つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入賞したタイミングでRAM203の特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。

20

【0115】

尚、停止種別選択カウンタC3の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置110のROM202内に設けられている。また、本実施形態ではこのテーブルを、特別図柄の高確率時用と、特別図柄の低確率時用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機10が特別図柄の高確率状態であるか、特別図柄の低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

30

【0116】

例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が0～89と広い高確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。このテーブルは、「前後外れリーチ」が98, 99と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も90～97と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。また、低確率状態であれば、第1入球口64への球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が0～79と狭い低確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。

40

【0117】

この停止種別選択テーブルは、「前後外れ以外リーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が80～97と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことできるので、第1入球口64への球の入球時間を確保でき、第3図柄表示装置81による変動表示が継続して行われ易くなる。尚、後者のテーブルにおいても、「前後外れリーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲は98, 99に設定される。

【0118】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値

50

(つまり198)に達した後0に戻る構成となっている。第1入球口64に遊技球が入球したタイミングで取得されて、主制御装置110のRAM203の特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理(図32参照)が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタCS1の値(乱数値)から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル(図18参照)は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

10

【0119】

変動パターンテーブル202bには、図18に示すように、当たり用の変動パターンとして、保留個数に関わらず、大当たりA、D専用の「ノーマル大当たり変動パターン(ノーマルリーチ当たり)」各種、「スーパーリーチ変動パターン」各種、大当たりB専用の「特殊大当たり変動パターンB」各種、大当たりC専用の「特殊大当たり変動パターンC」各種がそれぞれ設定されている。また、外れ用の変動パターンとして、保留個数0個~2個と3個~4個の別に、「短時間外れ変動パターン(短時間用)」、「長時間外れ変動パターン(長時間用)」、「ノーマルリーチ外れ変動パターン」各種、「スーパーリーチ外れ変動パターン」各種が規定されている。また、小当たり専用の変動パターンとして「小当たり専用変動パターン」各種が規定されている。そして、変動パターン選択テーブル202bに規定された各種変動パターンから、予測された抽選結果や、予測された停止種別(大当たりの場合には大当たり種別)に応じて変動パターンが選定される。

20

【0120】

第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0~239の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり239)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本実施形態ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの第2入球口(スルーゲート)67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203bに格納される。

30

【0121】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される普通図柄当たり乱数テーブル(図示せず)によって設定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、普通図柄当たり乱数テーブルによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この普通図柄当たり乱数テーブルは、普通図柄の低確率時(普通図柄の通常状態である期間)用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時(普通図柄の時短状態である期間)用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。

40

【0122】

図17(b)に示すように、普通図柄の低確率時に、普通図柄の当たりとなる乱数値は24個あり、その範囲は「5~28」となっている。これら乱数値は、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている。このように普通図柄の低確率時には、乱数値の総数が240ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が24なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/10」となる。

【0123】

パチンコ機10が普通図柄の低確率時である場合に、球が第2入球口67を通過すると、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83において

50

普通図柄の変動表示が30秒間実行される。そして、取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「5～28」の範囲であれば当選と判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第1入球口64が「0.2秒間×1回」だけ開放される。尚、本実施形態では、パチンコ機10が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら第1入球口64が「0.2秒間×1回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「0.5秒間×2回」開放しても良い。

【0124】

一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は200個あり、その範囲は「5～204」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が240ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が200なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/1.2」となる。

【0125】

パチンコ機10が普通図柄の高確率時である場合に、球が第2入球口67を通過すると、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が3秒間実行される。そして、取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「5～204」の範囲であれば当選と判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第1入球口64が「1秒間×2回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「30秒→3秒」と非常に短くなり、更に、第1入球口64の解放期間が「0.2秒×1回→1秒間×2回」と非常に長くなるので、第1入球口64へ球が入球し易い状態となる。尚、第2当たり乱数カウンタC4の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル（図示せず）は、ROM202内に設けられている。尚、本実施形態では、パチンコ機10が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら第1入球口64が「1秒間×2回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「3秒間×3回」開放しても良い。

【0126】

第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～239）、タイマ割込処理（図25参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図32参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【0127】

このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

【0128】

図15に戻り、説明を続ける。RAM203は、図16に図示した各種カウンタのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

【0129】

なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【0130】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源

10

20

30

40

50

投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203への書き込みはメイン処理（図32参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図31参照）において実行される。なお、MPU 201のNMI端子（ノンマスクブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図30（b）参照）が即座に実行される。

【0131】

また、RAM 203は、図15に示すように、特別図柄保留球格納エリア203aと、普通図柄保留球格納エリア203bと、特別図柄保留球数カウンタ203cと、普通図柄保留球数カウンタ203dと、時短中カウンタ203eと、その他メモリエリア203zとを有している。

【0132】

特別図柄保留球格納エリア203aは、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、及び停止種別選択カウンタC3の各値がそれぞれ格納される。

【0133】

より具体的には、球が第1入球口64へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタC1～C3、CS1の各値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【0134】

その後、主制御装置110において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄保留球格納エリア203aの保留第1エリアに記憶されている各カウンタC1～C3、CS1の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタC1～C3、CS1の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【0135】

尚、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア（保留第1エリア～保留第3エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄保留球格納エリア203aにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第2保留エリア～第4保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【0136】

本パチンコ機10では、球が第1入球口64へ入賞（始動入賞）し、その始動入賞に応じて各カウンタC1～C3、CS1の各値が取得されると直ちに、本来の特別図柄の当たり抽選とは別に、その取得された各カウンタC1～C3の各値から、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報が予測（推定）される。このように、本来の特別図柄の抽選が行われる前に、始動入賞に対応するデータ（各カウンタC1～C3、CS1の各値）に基づいて、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報を予測することを、以後、特別図柄の抽選結果を先読みすると記載する。なお、各種情報としては、当否、停止種別、変動パターンなどが該当する。

【0137】

そして、先読みが終了すると、先読みにより得られた各種情報（当否、停止種別、変動パターン）を含む入賞情報コマンドが音声ランプ制御装置113へ送信される。入賞情報

10

20

30

40

50

コマンドが音声ランプ制御装置 113 によって受信されると、音声ランプ制御装置 113 は、入賞情報コマンドから、当否、停止種別、および変動パターンを抽出し、それらを入賞情報として RAM 233 の入賞情報格納エリア 223a に格納する。

【0138】

なお、特別図柄保留球格納エリア 203a には、後述する主制御装置 110 の MPU 201 により実行される始動入賞処理（図 28 の S105）の S407 により判定された当否判定結果（先読み判定の結果）も保留第 1～第 4 エリアにそれぞれ記憶される。

【0139】

普通図柄保留球格納エリア 203b は、特別図柄保留球格納エリア 203a と同様に、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有して

10

【0140】

より具体的には、球が左右何れかの第 2 入球口 67 を通過したタイミングで、カウンタ C4 の値が取得され、その取得されたデータが、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1～第 4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄保留球格納エリア 203a と同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、4 つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【0141】

その後、主制御装置 110 において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア 203b の保留第 1 エリアに記憶されているカウンタ C4 の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタ C4 の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

20

【0142】

尚、保留第 1 エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第 1 エリアが空き状態となるので、特別図柄保留球格納エリア 203a の場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の 1 小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【0143】

30

特別図柄保留球数カウンタ 203c は、第 1 入球口 64 への入球（始動入賞）に基づいて第 1 図柄表示装置 37 で行われる特別図柄（第 1 図柄）の変動表示（第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この特別図柄保留球数カウンタ 203c は、初期値がゼロに設定されており、第 1 入球口 64 へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 16 の S404 参照）。一方、特別図柄保留球数カウンタ 203c は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 26 の S205 参照）。

【0144】

この特別図柄保留球数カウンタ 203c の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に通知される（図 26 の S206、図 28 の S405 参照）。保留球数コマンドは、特別図柄保留球数カウンタ 203c の値が変更される度に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対して送信されるコマンドである。

40

【0145】

音声ランプ制御装置 113 は、特別図柄保留球数カウンタ 203c の値が変更される度に、主制御装置 110 より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置 110 に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 113 の特別図柄保留球数カウンタ 223b によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置 110 に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、

50

そのずれを修正することができる。

【0146】

尚、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置114に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンド、表示用保留図柄コマンドを送信する。

【0147】

普通図柄保留球数カウンタ203dは、第2入球口67における球の通過に基づいて第2図柄表示装置83で行われる普通図柄（第2図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ203dは、初期値がゼロに設定されており、球が第2入球口67を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1加算される（図30（a）のS704参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ203dは、新たに普通図柄（第2図柄）の変動表示が実行される毎に、1減算される（図29のS605参照）。 10

【0148】

球が左右何れかの第2入球口67を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ203dの値（普通図柄における変動表示の保留回数M）が4未満であれば、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア203bに記憶される（図30（a）のS705）。一方、球が左右何れかの第2入球口67を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ203dの値が4であれば、普通図柄保留球格納エリア203bには新たに何も記憶されない（図30（a）のS703：No）。 20

【0149】

時短中カウンタ203eは、パチンコ機10が普通図柄の時短状態であるか否かを示すカウンタであり、時短中カウンタ203eの値が1以上であれば、パチンコ機10が普通図柄の時短状態であることを示し、時短中カウンタ203eの値が0であれば、パチンコ機10が普通図柄の通常状態であることを示す。この時短中カウンタ203eは、初期値がゼロに設定されており、主制御装置110において特別図柄の抽選が行われ、特別図柄の大当たりと判定される度に、その大当たり種別に応じた値が設定される。即ち、特別図柄の大当たりになった場合には、時短中カウンタ203eの値が幾つであるかに関わらず、大当たり種別に応じた値が新たに設定される。 30

【0150】

具体的には、「大当たりD」とであると判定されると100に設定される（図26のS214参照）。その後、時短中カウンタ203eの値が0になるまで、特別図柄の変動演出が終了する毎に1が減算される（図26のS217）。

【0151】

普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、時短中カウンタ203eの値が参照され、その値が1以上であれば、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに基づいて、普通図柄の抽選が行われる一方、時短中カウンタ203eの値が0であれば、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図29のS610，S611参照）。 40

【0152】

その他メモリエリア203zは、主制御装置110のMPU201がパチンコ機10の制御に必要なその他の各種フラグやデータ等が記憶されるエリアである。

【0153】

主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、第1図柄表示装置37、第2図柄表示装置83、第2図柄保留ランプ84、特定入賞口65aの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド209が接続され、MPU201は、入出力ポート205を介してこれ 50

らに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【0154】

また、入出力ポート205には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源装置115に設けられた後述のRAM消去スイッチ回路253が接続され、MPU201は各種スイッチ208から出力される信号や、RAM消去スイッチ回路253より出力されるRAM消去信号SG2に基づいて各種処理を実行する。

【0155】

払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。

10

【0156】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図30（b）参照）が即座に実行される。

20

【0157】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

【0158】

発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。

30

【0159】

＜音声ランプ制御装置113の電氣的構成＞

40

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34など）227における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。

【0160】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置

50

227、枠ボタン22などがそれぞれ接続されている。

【0161】

音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、第3図柄表示装置81で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置226、ランプ表示装置227を制御し、また、表示制御装置114へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置114へ送信する。ここで、背面画像とは、第3図柄表示装置81に表示させる主要な画像である第3図柄の背面側に表示される画像のことである。

10

【0162】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110からのコマンドや、音声ランプ制御装置113に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第3図柄表示装置81に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【0163】

音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222には、各種制御に必要な制御プログラムや、各種データ等が記憶されている。その一部として挙げると、図17(d)に示すように、先読み抽選テーブル222a、先読み回数決定テーブル222b、保留図柄選択テーブル222c、変動パターンデータ222dがそれぞれ設定されている。

20

【0164】

先読み抽選テーブル222aは、図19(a)に示すように、先読みあり、先読みなしを音声ランプ制御装置113が受信した入賞コマンドの当否判定結果、保留球数、演出カウンタ223iの値に基づいて決定するための抽選テーブルである。先読みは、音声ランプ制御装置113のMPU221が主制御装置110のMPU201の特別図柄保留球数格納エリア203aに格納されている保留球の当否判定結果を変動開始前に入賞コマンドに基づいて判別して、その当否判定結果に基づく演出表示態様を決定して、その当否判定結果を報知する第3図柄が変動開始となる前に、所定の演出を行うための制御処理である。

30

【0165】

なお、この先読み抽選テーブル222a（図19(a)参照）は、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する先読み抽選処理（図39、S1412）のS1513の処理において参照される。

【0166】

先読み回数決定テーブル222bは、先読み抽選テーブル222a（図19(a)参照）より先読みありと判別された場合に、その先読み回数（先読みする保留球数の数）を決定するための抽選テーブルである。この先読み回数決定テーブル222bは、図19(b)に示すように、外れである場合に参照され、現在の保留球数に対応して、それぞれ演出カウンタ223iの値が先読み回数別に割り付けされている。これにより、保留球数内で、先読み回数を選択できるように構成されている。なお、先読み回数が大きいほど、選択され難く構成されている。なお、当たりを示す入賞コマンドを受信した場合には、その時の保留球数すべて（当たりとなる保留まで）で、先読み回数が決定される。即ち、大当たりとなる保留が先読み回数の最後の変動する保留球となる。よって、先読み演出（本実施形態では、ミッション演出等）の最後の変動で大当たりとさせることができ、遊技者に先読み演出が実行されることで、大当たりとなり易いように感じさせることができる。

40

【0167】

なお、音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222には、その他、主制御装置110により選択される変動パターンの種類のデータや、各種遊技に必要なデータが記憶されている。

50

【0168】

音声ランプ制御装置113のRAM223には、入賞情報格納エリア223aと、特別図柄保留球数カウンタ223bと、変動開始フラグ223cと、停止種別選択フラグ223dと、先読み演出フラグ223eと、先読み開始フラグ223fと、先読み回数カウンタ記憶エリア223gと、歌詞表示カウンタ223hと、演出カウンタ223iと、その他メモリエリア223zとが少なくとも設けられている。

【0169】

入賞情報格納エリア223aは、1つの実行エリアと、4つのエリア（第1エリア～第4エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機10では、主制御装置110において始動入賞となった場合に、その始動入賞 10
に応じて取得された第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2及び停止種別選択カウンタC3の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が主制御装置110において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ入賞情報コマンドによって通知される。

【0170】

音声ランプ制御装置113では、入賞情報コマンドが受信されると、その入賞情報コマンドにより通知された各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が入賞情報として抽出されて、その入賞情報が、入賞情報格納エリア223aに記憶される。より具体的には、抽出された入賞情報が、4つのエリア（第1エリア～第4エリア）の空いているエリアの 20
中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。

【0171】

特別図柄保留球数カウンタ223bは、主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cと同様に、第1図柄表示装置37（および第3図柄表示装置81）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置110において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【0172】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして 30
、主制御装置110のRAM203に格納されている特別図柄保留球数カウンタ203cの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ223bにて、その保留球数を管理するようになっている。

【0173】

具体的には、主制御装置110では、第1入球口64への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置110において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄保留球数カウンタ203cの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置113へ送信する。

【0174】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ223bに格納する（図37のS1409、S1412参照）。このように、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ223bの値を更新するので、主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cと同期させながら、その値を更新することができる。

【0175】

特別図柄保留球数カウンタ223bの値は、第3図柄表示装置81における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドの受信に 50

応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

【0176】

変動開始フラグ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定され（図 3 7 の S 1 4 0 2 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図 4 0 の S 1 6 0 2 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 c がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【0177】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 3 6 参照）のコマンド出力処理（S 1 3 0 2）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【0178】

停止種別選択フラグ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定され（図 3 7 の S 1 4 0 6 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフに設定される（図 4 0 の S 1 6 0 5 参照）。

【0179】

先読み演出フラグ 2 2 3 e は、先読み演出を実行することが決定されているかを判別するためのフラグである。この先読み演出フラグ 2 2 3 e は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される先読み抽選処理（図 3 9、S 1 4 1 2）の S 1 5 1 5 の処理でオンに設定される。一方、S 1 5 0 8 の処理において、後述する先読み回数カウンタが初期化されるのに基づいて、先読み演出フラグ 2 2 3 e もオフに設定される。

【0180】

先読み開始フラグ 2 2 3 f は、先読み演出が開始されることを示すフラグである。この先読み開始フラグ 2 2 3 f は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される先読み抽選処理（図 3 9、S 1 4 1 2）の S 1 5 1 7 の処理においてオンに設定される。一方、先読み演出選択処理（図 3 8、S 1 4 0 4）の S 1 5 0 3 の処理でオフに設定される。

【0181】

先読み回数カウンタ記憶エリア 2 2 3 g は、先読み回数をカウントするための記憶エリアである。ここに記憶される値を先読み回数カウンタという。この先読み回数カウンタ記憶エリア 2 2 3 g には、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される先読み抽選処理（図 3 9、S 1 4 1 2）の S 1 5 1 6 の処理において、先読み回数決定テーブルより先読み回数が決定され記憶される。一方、先読み演出選択処理（図 3 8、S 1 4 0 4）の S 1 5 0 6 の処理が実行される毎に、1 ずつ減算されて更新され、値が 0 となると（S 1 5 0 7：Yes）、S 1 5 0 8 の処理において、初期値である 0 に初期化される。

【0182】

歌詞表示カウンタ 2 2 3 h は、第 3 図柄表示装置 8 1 に歌詞を表示するための、表示する歌詞データを決定するためのカウンタである。この歌詞表示カウンタ 2 2 3 h は、対応する音楽データの再生が開始されることに基づいて更新開始される。具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される音編集・出力処理（図 4 1、S 1 3 0 9）の S 1 7 0 3 の処理で再生する音楽データの長さに合わせた上限値に設定される。また、S 1 7 0 5 の処理で経過時間に対応して 1 ずつ加算されて更新される。一方、S 1 7 1 4 の処理において、初期値である 0 にリセットされる。

【0183】

10

20

30

40

50

演出カウンタ223iは、0～199までの範囲で繰り返し更新されるカウンタである。この演出カウンタ223iは、保留図柄の選択や、保留図柄抽選等で使用されるカウンタである。なお、この演出カウンタ223iは、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行されるメイン処理において繰り返し更新される。

【0184】

RAM223は、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するその他記憶エリア223zを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO(First In First Out)方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置113のコマンド判定処理(図37参照)が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

10

【0185】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動表示(変動演出)を制御するものである。この表示制御装置114の詳細については、図20を参照して後述する。

【0186】

電源装置115は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路252と、RAM消去スイッチ122(図3参照)が設けられたRAM消去スイッチ回路253とを有している。電源部251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置110～114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ208などの各種スイッチや、ソレノイド209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な電圧を供給する。

20

【0187】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電(電源断、電源遮断)の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理(図30(b)参照)を正常に実行し完了することができる。

30

40

【0188】

RAM消去スイッチ回路253は、RAM消去スイッチ122(図3参照)が押下された場合に、主制御装置110へ、バックアップデータをクリアさせるためのRAM消去信号SG2を出力するための回路である。主制御装置110は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号SG2を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置111においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置111に対して送信する。

【0189】

<表示制御装置114の電氣的構成>

次に、図20を参照して、表示制御装置114の電氣的構成について説明する。図20

50

は、表示制御装置 114 の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置 114 は、MPU 231 と、ワーク RAM 233 と、キャラクタ ROM 234 と、常駐用ビデオ RAM 235 と、通常用ビデオ RAM 236 と、画像コントローラ 237 と、入力ポート 238 と、出力ポート 239 と、バスライン 240、241 とを有している。

【0190】

入力ポート 238 の入力側には音声ランプ制御装置 113 の出力側が接続され、入力ポート 238 の出力側には、MPU 231、ワーク RAM 233、キャラクタ ROM 234、画像コントローラ 237 がバスライン 240 を介して接続されている。画像コントローラ 237 には、常駐用ビデオ RAM 235 及び通常用ビデオ RAM 236 が接続されると共に、バスライン 241 を介して出力ポート 239 が接続されている。また、出力ポート 239 の出力側には、第 3 図柄表示装置 81 が接続されている。

10

【0191】

なお、パチンコ機 10 は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、1 回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第 3 図柄表示装置 81 で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 114 は共通部品化されコスト低減が図られている。

【0192】

以下では、先に MPU 231、キャラクタ ROM 234、画像コントローラ 237、常駐用ビデオ RAM 235、通常用ビデオ RAM 236 について説明し、次いで、ワーク RAM 233 について説明する。

20

【0193】

まず、MPU 231 は、主制御装置 110 の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置 113 から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を制御するものである。MPU 231 は、命令ポインタ 231a を内蔵しており、命令ポインタ 231a で示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。MPU 231 には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置 115 からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ 231a は、MPU 231 のハードウェアによって自動的に「0000H」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ 231a は、その値が 1 ずつ加算される。また、MPU 231 が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ 231a にセットされる。

30

【0194】

なお、詳細については後述するが、本実施形態において、MPU 231 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラム ROM を設けて記憶させるのではなく、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタ ROM 234 に記憶させている。

【0195】

詳細については後述するが、キャラクタ ROM 234 は、小面積で大容量化を図ることが可能な NAND 型フラッシュメモリ 234a によって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタ ROM 234 に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラム ROM を設ける必要がない。よって、表示制御装置 114 における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

40

【0196】

一方で、NAND 型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2 ページ目以降のデータは高速読み出しが可能である

50

が、最初の1ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、NAND型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、MPU231が直接キャラクタROM234から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【0197】

そこで、本実施形態では、MPU231のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタROM234のNAND型フラッシュメモリ234aに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークRAM233に転送して格納する。そして、MPU231はワークRAM233に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークRAM233は、後述するようにDRAM(Dynamic RAM)によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、MPU231は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【0198】

キャラクタROM234は、MPU231において実行される制御プログラムや、第3図柄表示装置81に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、MPU231とバスライン240を介して接続されている。MPU231は、バスライン240を介してシステムリセット解除後にキャラクタROM234に直接アクセスし、そのキャラクタROM234の後述する第2プログラム記憶エリア234a1に記憶された制御プログラムを、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aへ転送する。また、バスライン240には画像コントローラ237も接続されており、画像コントローラ237はキャラクタROM234の後述するキャラクタ記憶エリア234a2に格納された画像データを、画像コントローラ237に接続されている常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236へ転送する。

【0199】

このキャラクタROM234は、NAND型フラッシュメモリ234a、ROMコントローラ234b、バッファRAM234c、NOR型ROM234dをモジュール化して構成されている。

【0200】

NAND型フラッシュメモリ234aは、キャラクタROM234におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、MPU231によって実行される制御プログラムの大部分や第3図柄表示装置81を駆動させるための固定値データを記憶する第2プログラム記憶エリア234a1、第3図柄表示装置81に表示させる画像(キャラクタ等)のデータを格納するキャラクタ記憶エリア234a2、第3図柄表示装置81に表示するための歌詞データが記憶された歌詞データ記憶エリア234a3、図21(a)に示した第3図柄に付与する報知図柄(付与図柄)を決定するための付与図柄選択テーブル234a4、図21(b)に示した第3図柄表示装置81に表示する歌詞の表示色を決定するための表示色選択テーブル234a5、図21(c)に示した第3図柄表示装置81に表示するインジケータのメモリを可変させる個数を決定する表示可変抽選テーブル234a6を少なくとも有している。

【0201】

具体的には、付与図柄選択テーブル234a4は、図6(a)、図7(a)に示すようなバトル報知図柄や、ミッション報知図柄、バトルまたはミッション報知図柄のうち、どれを第3図柄に付与するかを決定するための選択テーブルである。大当たり種別により選択カウンタ233kがそれぞれバトル報知図柄、ミッション報知図柄、バトルまたはミッション報知図柄に割り付けられている。大当たりA、大当たりDである場合には、実際に

は、バトル図柄やミッション図柄は停止表示されないので、抽選によりどの報知図柄が選択されてもよいので、すべての報知図柄が選択されるように構成されている。一方、大当たり種別が大当たりB、大当たりC、大当たりEのいずれかである場合には、実際に、バトル図柄が停止されることとなるので、ミッション報知図柄は選択されないように、選択カウンタ233kの値が割り振られていない。よって、誤った報知が遊技者にされてしまうのを防止することができる。

【0202】

表示色選択テーブル234a5は、図21(b)に示すように、当否判定結果の別に、選択カウンタ233kが表示色、白色、赤色、金色にそれぞれ割り振られている。当否判定結果が当たりである場合には、金色は選択されるが、外れの場合には選択されないように構成されている。よって、歌詞が金色に可変されることで、遊技者は、当否判定結果が当たりであることを識別できる。従って、早期に当否判定結果を歌詞表示から知ることができ、より歌詞表示に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、当否判定結果が当たりの方が、赤色の表示色が外れの場合よりも選択され易く構成されており、赤色で表示されることで、遊技者が当たりを期待できるように構成されている。

10

【0203】

表示可変抽選テーブル234a6は、小当たり、大当たりB、大当たりC、大当たりEのいずれかの大当たり遊技中に、特定入賞口65aに遊技球が入賞したことに基づいて、第3図柄表示装置81に表示されているインジケータを可変させるかを決定するための抽選テーブルである。図19(c)に示すように、大当たり種別に分けて、それぞれ、可変させるデータに選択カウンタ233kの値が割り振られている。なお、大当たりの種別が、大当たりB、大当たりEである場合の方が、小当たり、大当たりBよりも可変され易く選択カウンタ233kの値が割り付けされている。よって、遊技者が、特定入賞口65aに遊技球を入賞させることで、大当たりの種別を判別することができる。

20

【0204】

また、本実施形態では、上記のように構成したが、各大当たり種別毎に選択される可変量の割合(確率)を変えるように設定してもよい。このように構成することで、例えば、大当たりCの方が、小当たりの場合よりもインジケータの増加がされ易く構成されれば、この特定入賞口65aの入賞によりその種別を遊技者が判別できる。よって、判定結果が小当たりであることを認識し易くなり、遊技を終える目安を判断し易い。よって、遊技者に安心して遊技を終えさせることができる。また、小当たりの場合に限って、抽選により、インジケータのメモリ等の色を特殊な色に可変させるように構成してもよい。このようにすることで、より小当たり等の種別を判別し易く構成できる。

30

【0205】

ここで、NAND型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタROM234を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば2ギガバイトの容量を持つNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより、第3図柄表示装置81に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア234a2に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第3図柄表示装置81に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

40

【0206】

また、NAND型フラッシュメモリ234aは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア234a2に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させることなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させることができるので、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の

50

増加を抑制することができる。

【0207】

ROMコントローラ234bは、キャラクタROM234の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237から伝達されたアドレスに基づいて、NAND型フラッシュメモリ234a等から該当するデータを読み出し、バスライン240を介してMPU231又は画像コントローラ237へ出力する。

【0208】

ここで、NAND型フラッシュメモリ234aは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ROMコントローラ234bは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてNAND型フラッシュメモリ234aへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。

【0209】

このROMコントローラ234bにより、エラービットを含むNAND型フラッシュメモリ234aから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタROM234としてNAND型フラッシュメモリ234aを用いたとしても、誤ったデータに基づいてMPU231が処理を行ったり、画像コントローラ237が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【0210】

また、ROMコントローラ234bによってNAND型フラッシュメモリ234aの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU231や画像コントローラ237は、個々のNAND型フラッシュメモリ234aで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタROM234へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタROM234へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【0211】

バッファRAM234cは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU231や画像コントローラ237からバスライン240を介してキャラクタROM234に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ234bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータがバッファRAM234cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていないければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータをNAND型フラッシュメモリ234a（またはNOR型ROM234d）より読み出してバッファRAM234cに一旦セットする。そして、ROMコントローラ234bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237に出力する。

【0212】

このバッファRAM234cは、2バンクで構成されており、1バンク当たりNAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ROMコントローラ234bは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、NAND型フラッシュメモリ234aのデータを外部に出力したり、MPU231や画像コントローラ237より指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから一方のバンクに転送してセットする処理と、MPU231や画像コントローラ237によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してMPU231や画像コントローラ237に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よ

って、キャラクタROM 234の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【0213】

NOR型ROM 234dは、キャラクタROM 234におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ 234aを補完することを目的にそのNAND型フラッシュメモリ 234aよりも極めて小容量（例えば、2キロバイト）に構成されている。このNOR型ROM 234dには、キャラクタROM 234に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ 234aの第2プログラム記憶エリア 234a1に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU 231においてシステムリセット解除後に最初に行われるブートプログラムの一部を格納する第1プログラム記憶エリア 234d1が少なくとも設けられている。

10

【0214】

ブートプログラムは、第3図柄表示装置 81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置 114を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にMPU 231が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置 114において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第1プログラム記憶エリア 234d1は、このブートプログラムのうち、バッファRAM 234cの1バンク分（即ち、NAND型フラッシュメモリ 234aの1ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にMPU 231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、1ページの容量が2キロバイトであれば、1024ワード（1ワード＝2バイト）分の命令）を格納する。なお、第1プログラム記憶エリア 234d1に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファRAM 234cの1バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置 114の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

20

【0215】

MPU 231は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ 231aの値を「0000H」に設定すると共に、バスライン 240に対して命令ポインタ 231aにて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタROM 234のROMコントローラ 234bは、バスライン 240にアドレス「0000H」が指定されたことを検知すると、NOR型ROM 234dの第1プログラム記憶エリア 234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM 234cの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU 231へ出力する。

30

【0216】

MPU 231は、キャラクタROM 234から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ 231aを1だけ加算し、命令ポインタ 231aにて示されるアドレスをバスライン 240に対して指定する。そして、キャラクタROM 234のROMコントローラ 234bは、バスライン 240によって指定されたアドレスがNOR型ROM 234dに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にNOR型ROM 234dからバッファRAM 234cにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファRAM 234cより読み出して、MPU 231に対して出力する。

【0217】

40

ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てNAND型フラッシュメモリ 234aに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU 231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM 234dに格納するのは、次の理由による。即ち、NAND型フラッシュメモリ 234aは、上述したように、最初の1ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というNAND型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【0218】

このようなNAND型フラッシュメモリ 234aに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にMPU 231が最初に行うべき命令コードをフェッチ

50

するためにMPU 231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定された場合、キャラクタROM 234はアドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから読み出してバッファRAM 234cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234aの性質上、その読み出しからバッファRAM 234cへのセットに多大な時間を要することになるので、MPU 231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、MPU 231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

10

【0219】

これに対し、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU 231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM 234dに格納することによって、システムリセット解除後にMPU 231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM 234は即座にNOR型ROM 234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM 234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU 231へ出力することができる。よって、MPU 231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU 231の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM 234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

20

【0220】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM 234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分の容量）ずつワークRAM 233のプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU 231は、まず、システムリセット解除後に第1プログラム記憶エリア234d1から読み出したブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがセットされているバッファRAM 234cのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、格納する。

30

【0221】

ここで、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM 234cの1バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがバッファRAM 234cにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM 234cの一方のバンクにのみセットされる。よって、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア233aに転送する場合は、バッファRAM 234cの一方のバンクにセットされた第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを再度バッファRAM 234cにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

40

【0222】

50

第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送すると、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第1の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU231によって第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア233aに転送されると、命令ポインタ231aがプログラム格納エリア233aの第1の所定番地に設定される。

【0223】

よって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア233aに格納されると、MPU231は、そのプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、MPU231は、第2プログラム記憶エリア234a1を有するNAND型フラッシュメモリ234aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア233aを有するワークRAM233に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aに記憶させた場合であっても、MPU231は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【0224】

ここで、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに所定量だけ第2プログラム記憶エリア234a1から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア233aに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第1の所定番地として命令ポインタ231aを設定するようにプログラミングされている。

【0225】

これにより、MPU231は、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムによって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

【0226】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア233aに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第2プログラム記憶エリア234a1から所定量ずつプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第2の所定番地に設定する。具体的には、この第2の所定番地として、プログラム格納エリア233aに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図42のS1801参照）の終了後に実行される初期化処理（図42のS1802参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【0227】

MPU231は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bに転送される。そして、ブートプログラムがMPU231により最後まで実行されると、命令ポインタ231aが第2の所定番地に設定され、以後、MPU231は、NAND型フラッシュメモリ234aを参照することなく、プログラム格納エリア233aに転送された制御プログラムを用い

て各種処理を実行する。

【0228】

よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークRAM233のプログラム格納エリア233aに転送することで、MPU231は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAMから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【0229】

また、上述したように、NOR型ROM234dにブートプログラムを全て格納せず、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233aに転送することができる。よって、キャラクタROM234は、極めて小容量のNOR型ROM234dを追加するだけで、MPU231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM234のコスト増加を抑制することができる。

【0230】

画像コントローラ237は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第3図柄表示装置81に表示させるデジタル信号プロセッサ(DSP)である。画像コントローラ237は、MPU231から送信される後述の描画リスト(図24参照)に基づき1フレーム分の画像を描画して、後述する第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された1フレーム分の画像情報を第3図柄表示装置81へ出力することによって、第3図柄表示装置81に画像を表示させる。画像コントローラ237は、この1フレーム分の画像の描画処理と1フレーム分の画像の表示処理とを、第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間(本実施形態では、20ミリ秒)の中で並列処理する。

【0231】

画像コントローラ237は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU231に対して垂直同期割込信号(以下、「V割込信号」と称す)を送信する。MPU231は、このV割込信号を検出する度に、V割込処理(図44(b)参照)を実行し、画像コントローラ237に対して、次の1フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ237は、次の1フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第3図柄表示装置81に表示させる処理を実行する。

【0232】

このように、MPU231は、画像コントローラ237からのV割込信号に伴ってV割込処理を実行し、画像コントローラ237に対して描画指示を行うので、画像コントローラ237は、画像の描画処理および表示処理間隔(20ミリ秒)毎に、画像の描画指示をMPU231より受け取ることができる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【0233】

画像コントローラ237は、また、MPU231からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオ

10

20

30

40

50

R A M 2 3 5 や通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送する処理も実行する。

【0234】

尚、画像の描画は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 および通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、M P U 2 3 1 からの指示に基づき、キャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 または通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送される。

【0235】

ここで、N A N D 型フラッシュメモリは、R O M の大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他の R O M (マスク R O M や E E P R O M など) と比して遅い。これに対し、表示制御装置 1 1 4 では、M P U 2 3 1 が、キャラクタ R O M 2 3 4 に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

10

【0236】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。

20

【0237】

特に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0 または表示制御装置 1 1 4 によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタ R O M 2 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、第 3 図柄表示装置 8 1 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【0238】

30

また、表示制御装置 1 1 4 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して描画に必要な画像データを転送するように、M P U 2 3 1 が画像コントローラ 2 3 7 に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。

【0239】

40

また、通常用ビデオ R A M 2 3 6 にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオ R A M 2 3 5 を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【0240】

画像コントローラ 2 3 7 は、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の 1 ブロック分の容量である 1 3 2 キロバイトの S R A M によって構成されたバッファ R A M 2 3 7 a を有している。

【0241】

M P U 2 3 1 が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ 2

50

37に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【0242】

画像コントローラ237は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタROM234の所定アドレスから1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM237aに格納し、常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236の未使用時に、バッファRAM237aに格納された画像データを常駐RAM235または通常用ビデオRAM236に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

10

【0243】

これにより、キャラクタROM234から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM237aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM237aから常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタROM234から画像データが常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236へ転送される間に、常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオRAM235、236が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第3図柄表示装置81への表示が間に合わないことを防止することができる。

20

【0244】

また、バッファRAM234cから常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236への画像データへの転送は、画像コントローラ237によって行われるので、常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236が画像の描画処理や第3図柄表示装置81への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

30

【0245】

常駐用ビデオRAM235は、キャラクタROM234より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア235a、背面画像エリア235c、キャラクタ図柄エリア235e、エラーメッセージ画像エリア235fが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア235b、第3図柄エリア235dが少なくとも設けられている。

【0246】

電源投入時主画像エリア235aは、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第3図柄表示装置81に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア235bは、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第1入球口64への入球が検出された場合に、主制御装置110において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

40

【0247】

MPU231は、電源部251から電源供給が開始されたときに、キャラクタROM234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送するように、画像コントローラ237へ転送指示を送信する（図42のS1803、S1804参照）。

50

【0248】

ここで、電源投入時変動画像について説明する。表示制御装置114は、電源投入直後に、キャラクタROM234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送すると、続いて、常駐用ビデオRAM235に格納すべき残りの画像データを、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置114は、先に電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて、電源投入時主画像（本実施形態では、電源投入中の文字）を第3図柄表示装置81に表示させる。

【0249】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置110からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置114は、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置110からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置110にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は「○」画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は「×」画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【0250】

MPU231は、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM235に対して転送されるまで、画像コントローラ237に対し、電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データが、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオRAM235への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

【0251】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【0252】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第1入口球64に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア235bに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、「○」と「×」の画像が交互に第3図柄表示装置81に表示されるように、MPU231から画像コントローラ237に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【0253】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア235bに常駐されているので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に第1入口球64に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第3図柄表示装置81に即座に表示させることができる。

【0254】

図20に戻って、説明を続ける。第3図柄エリア235dは、第3図柄表示装置81に表示される変動演出において使用される第3図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第3図柄エリア235dには、第3図柄である「0」から「9」の数字を付した上述の10種類の主図柄（図4参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第3図柄表示装置81にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタROM234から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、第3図柄表示装置81において素早く変動演出を開始することができる。よって、第1入球口64への入球が発生してから、第1図柄表示装置37では変動演出が開始されているにも関わらず、第3図柄表示装置81において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

10

【0255】

また、第3図柄エリア235dには、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第3図柄表示装置81に表示されると、そのデモ演出において、第3図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第3図柄表示装置81の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機10がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

20

【0256】

キャラクタ図柄エリア235eは、第3図柄表示装置81に表示される各種演出で使用するキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア235eに常駐されることにより、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM234から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM235のキャラクタ図柄エリア235eに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

30

【0257】

エラーメッセージ画像エリア235fは、パチンコ機10内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、例えば、遊技盤13の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置113によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置113は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置114に通知する。また、音声ランプ制御装置113により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置113は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置114へ通知する。表示制御装置114では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第3図柄表示装置81に表示させるように構成されている。

40

50

【0258】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機10では、エラーメッセージ画像エリア235fに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置114は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオRAM235のエラーメッセージ画像エリア235fに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

10

【0259】

通常用ビデオRAM236は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア236a、第1フレームバッファ236b、第2フレームバッファ236cが少なくとも設けられている。

【0260】

画像格納エリア236aは、第3図柄表示装置81に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア236aは、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

20

【0261】

MPU231は、常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ237に対して指示をする。これにより画像コントローラ237は、MPU231により指示された画像データをキャラクタROM234から読み出し、バッファRAM237aを介して、画像格納エリア236aの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【0262】

尚、画像データの転送指示は、MPU231が画像コントローラ237に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、MPU231は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ237に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

30

【0263】

第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cは、第3図柄表示装置81に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ237は、MPU231からの指示に従って描画した1フレーム分の画像を、第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに1フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された1フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第3図柄表示装置81に対してその画像情報を送信することによって、第3図柄表示装置81に、その1フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

40

【0264】

このように、フレームバッファとして、第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cの2つを設けることによって、画像コントローラ237は、一方のフレームバッファに描画した1フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された1フレーム分の画像を読み出して、第3図柄表示装置81

50

にその読み出した1フレーム分の画像を表示させることができる。

【0265】

そして、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第3図柄表示装置81に画像を表示させるために1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU231によって、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【0266】

即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。これにより、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

【0267】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。これにより、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【0268】

ワークRAM233は、キャラクタROM234に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、MPU231による各種制御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一時的に記憶するためのメモリであり、DRAMによって構成される。このワークRAM233は、プログラム格納エリア233a、データテーブル格納エリア233b、簡易画像表示フラグ233c、表示データテーブルバッファ233d、転送データテーブルバッファ233e、ポインタ233f、描画リストエリア233g、計時カウンタ233h、格納画像データ判別フラグ233i、描画対象バッファフラグ233jを少なくとも有している。

【0269】

プログラム格納エリア233aは、MPU231によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。MPU231は、システムリセットが解除されると、キャラクタROM234から制御プログラムを読み出してワークRAM233へ転送し、このプログラム格納エリア233aに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア233aに格納すると、以後、MPU231はプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【0270】

データテーブル格納エリア233bは、主制御装置110からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【0271】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタROM234のNAND型フラッシュメモリ234aに設けられた第2プログラム記憶エリア434に固定値データの種類として記憶されており、システムリセット解除後にMPU231によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタROM234からワークRAM233へ転送され、このデータテーブル格納エリア233bに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア233bに格納されると、以後、MPU231は、データテーブル格納エリア233bに格納されたデータテーブルを用いて第3図柄表示装置81の表示を制御する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【0272】

ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置110からのコマンドに基づいて第3図柄表示装置81に表示される各演出の演出態様毎に1つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。

【0273】

変動演出は、音声ランプ制御装置113からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第3図柄表示装置81において開始される演出である。尚、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりA、大当たりBのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【0274】

エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知すると共に、大当たり終了後に遊技者に付与される遊技価値（普通図柄の時短期間）を遊技者に報知する、または、保留されている特別図柄の抽選において抽選結果が大当たりとなることを遊技者に報知するための演出である。

【0275】

尚、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示される演出であり、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第3図柄表示装置81にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機10において遊技が行われていないことを認識することができる。

【0276】

データテーブル格納エリア233bには、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ1つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが32

パターンあれば、1 変動演出パターンに 1 テーブル、合計で 3 2 テーブルが用意される。

【0277】

ここで、図 2 2 を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図 1 4 は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第 3 図柄表示装置 8 1 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、2 0 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【0278】

描画内容には、1 フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第 3 図柄表示装置 8 1 に描画させるための描画情報が規定されている。

【0279】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第 3 図柄表示装置 8 1 上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。尚、拡大率が 1 0 0 % より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が 1 0 0 % 未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。

【0280】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。 α ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知の α ブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【0281】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される 1 フレーム分の描画内容として、1 つの背面画像、9 個の第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。尚、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1 つ又は複数規定される。

【0282】

ここで、背面画像は、表示位置は第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面 A～C のいずれかを表示させるか、背面 A～C とは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面 A～C とは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【0283】

M P U 2 3 1 は、この背面種別によって、背面 A～C のいずれかを表示させることが特定される場合は、背面 A～C のうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画

10

20

30

40

50

像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面A～Cとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【0284】

尚、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、MPU231は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

10

【0285】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、MPU231は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【0286】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

20

【0287】

第3図柄（図柄1、図柄2、・・・）は、表示すべき第3図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第3図柄に付された数字の差分を表す情報である。第3図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第3図柄の表示は、1つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、1つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

30

【0288】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置110より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

40

【0289】

なお、各第3図柄には固有の数字が付されているので、1つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置110より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第3図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第3図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第3図柄を特定することができる。

【0290】

また、図柄オフセット情報において、1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセッ

50

ト情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第3図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第3図柄が高速に変動表示されている間は、その第3図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第3図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【0291】

表示データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図14の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【0292】

MPU231は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに格納すると共に、ポインタ233fを初期化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ233fを1加算し、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図24参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ237に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ233fの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第3図柄表示装置81に表示される。

【0293】

このように、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、MPU231により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができる。

【0294】

ここで、従来のパチンコ機のように、第3図柄表示装置81に表示させる演出画像を変更する度にMPU231で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置114における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機10では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置114の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第3図柄表示81に表示させることができる。

【0295】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機10では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第3図柄表示装置81に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機

10

20

30

40

50

などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機10が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第3図柄表示装置81に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【0296】

次いで、図23を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図23は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、各演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

10

【0297】

尚、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオRAM235に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア233bの容量増大を抑制することができる。

20

【0298】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図23のアドレス「0001H」及び「0097H」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【0299】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータが規定される（図22のアドレス「0002H」が該当）。

30

【0300】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM236）の先頭アドレスが含まれる。

【0301】

尚、転送データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図23の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

40

【0302】

MPU231は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテ

50

ブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、後述するワークRAM233の転送データテーブルバッファ233eに格納する。そして、ポインタ233fの更新毎に、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルから、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図24参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【0303】

例えば、図23の例では、ポインタ233fが「0001H」や「0097H」となった場合に、MPU231は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ237へ送信する。一方、ポインタ233fが「0002H」である場合、転送データテーブルのアドレス「0002H」には、Nullデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ237へ送信する。

【0304】

そして、画像コントローラ237は、MPU231より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクターROM234から画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【0305】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクターROM234から画像格納エリア236aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア236aに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【0306】

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクターROM234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクターROM234から読み出し、通常用ビデオRAM236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクターROM234から通常用ビデオRAM236へ転送することができる。

【0307】

また、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ233eに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクターROM234から通常用ビデオRAM236へ転送することができる。

【0308】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【0309】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオRAM 236へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM 234を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第3図柄表示装置81に表示させることができる。

【0310】

簡易画像表示フラグ233cは、第3図柄表示装置81に、電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）である「初期設定中です」の文字を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ233cは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオRAMの電源投入時主画像エリア235a又は電源投入時変動画像エリア235bに転送された後に、MPU231により実行されるメイン処理（図42参照）の中でオンに設定される（図42のS1805参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオRAM 235に格納された段階で、第3図柄表示装置81に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図44（b）のS3405参照）。

【0311】

この簡易画像表示フラグ233cは、画像コントローラ237から送信されるV割込信号を検出する毎にMPU231によって実行されるV割込処理の中で参照され（図44（b）のS2101参照）、簡易画像表示フラグ233cがオンである場合は、電源投入時画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図44（b）のS2108参照）および簡易表示設定処理（図44（b）のS2109参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ233cがオフである場合は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図45～図49参照）および表示設定処理（図50～図52参照）が実行される。

【0312】

また、簡易画像表示フラグ233cは、V割込処理の中でMPU231により実行される転送設定処理の中で参照され（図44（a）のS3301参照）、簡易画像表示フラグ233cがオンである場合は、常駐用ビデオRAM 235に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ転送する常駐画像転送設定処理（図44（b）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ233cがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送する通常画像転送設定処理（図55参照）を実行する。

【0313】

表示データテーブルバッファ233dは、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド等に応じて第3図柄表示装置81に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。MPU231は、その音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド等に基づいて、第3

10

20

30

40

50

図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納する。そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 2 4 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【0 3 1 4】

10

M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 2 4 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【0 3 1 5】

転送データテーブルバッファ 2 3 3 e は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納する。尚、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に転送対象画像データが存在しないことを意味する N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする。

20

【0 3 1 6】

そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、N u l l データが記載されていなければ）、1 フレーム毎に生成される画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 2 4 参照）に、その転送データ情報を追加する。

30

【0 3 1 7】

これにより、画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

40

【0 3 1 8】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 2 3

50

4から読み出し、通常用ビデオRAM 236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。

【0319】

ポインタ233fは、表示データテーブルバッファ233dおよび転送データテーブルバッファ233eの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。MPU 231は、表示データテーブルバッファ233dに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ233fを一旦0に初期化する。そして、画像コントローラ237から1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒ごとに送信されるV割込信号に基づいてMPU 231により実行されるV割込処理の表示設定処理（図44（b）のS2103参照）の中で、ポインタ更新処理（図42のS3005参照）が実行され、ポインタ233fの値が1ずつ加算される。

10

【0320】

MPU 231は、このようなポインタ233fの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルから、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図24参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

20

【0321】

これにより、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルに対応する演出が第3図柄表示装置81に表示される。よって、表示データテーブルバッファ233dに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第3図柄表示装置81に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置114の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【0322】

また、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM 234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM 234から読み出し、通常用ビデオRAM 236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。

30

40

【0323】

描画リストエリア233gは、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、1フレーム分の画像の描画を画像コントローラ237に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【0324】

ここで、図24を参照して、描画リストの詳細について説明する。図24は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ237に対して、1フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図24に示すように、1フレー

50

ムの画像で使用する背面画像、第3図柄（図柄1，図柄2，・・・）、付与図柄（ミッション報知図柄、バトル報知図柄、バトルまたはミッション報知図柄）、歌詞表示、エフェクト（エフェクト1，エフェクト2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ1，キャラクタ2，・・・，保留球数図柄1，保留球数図柄2，・・・，エラー図柄）といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ237に対して所定の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【0325】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているRAM種別（常駐用ビデオRAM235か、通常用ビデオRAM236か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ237は、そのRAM種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ237は、各種ビデオRAMより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、 α ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ237によって、描画対象バッファフラグ233jで指定される第1フレームバッファ236b又は第2フレームバッファ236cのいずれかに展開される。

【0326】

MPU231は、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ233fによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【0327】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM235のエリア、又は、通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aのサブエリアが固定されているので、MPU231は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【0328】

また、MPU231は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【0329】

また、MPU231は、描画リストを生成するにあたり、1フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第3図柄（図柄1，図柄2，・・・）、エフェクト（エフェクト1，エフェクト2，・・・）、キャラクタ

(キャラクタ1, キャラクタ2, . . . , 保留球数図柄1 (保留図柄1), 保留球数図柄2 (保留図柄2), . . . , エラー図柄 (図示せず)、先読み演出の予告表示1~3)の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【0330】

画像コントローラ237では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【0331】

また、MPU231は、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ233fによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報(転送対象画像データが格納されたキャラクタROM234における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア236aに設けられたサブエリアの格納先頭アドレス)を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ237は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタROM234の所定の領域(格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域)から画像データを読み出して、通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに設けられた所定のサブエリア(格納先アドレス)に、転送対象となる画像データを転送する。

【0332】

計時カウンタ233hは、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにより第3図柄表示装置81にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。MPU231は、表示データテーブルバッファ233dに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間(本実施形態では、20ミリ秒)で割った値である。

【0333】

そして、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理(図44(b)参照)の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ233hが1ずつ減算される(図44のS3008参照)。その結果、計時カウンタ233hの値が0以下となった場合、MPU231は、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【0334】

格納画像データ判別フラグ233iは、対応する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【0335】

この格納画像データ判別フラグ233iは、電源投入時にメイン処理の中でMPU231により実行される初期設定処理(図42のS1802参照)によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ233iは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア236aに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【0336】

そして、格納画像データ判別フラグ233iの更新は、MPU231により実行される通常画像転送設定処理(図55参照)の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のス

10

20

30

40

50

プライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア236aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【0337】

また、MPU231は、常駐用ビデオRAM235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ233iを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM235の画像格納エリア236aに格納されているか否かを判断する（図55のS3517参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていないければ、その画像データの転送指示を設定し（図55のS3518参照）、画像コントローラ237に対して、その画像データをキャラクタROM234から画像格納エリア236aの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【0338】

描画対象バッファフラグ233jは、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236c）の中から、画像コントローラ237によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は描画対象バッファとして第1フレームバッファ236bを指定し、1である場合は第2フレームバッファ236cを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ237に送信される（図56のS3602参照）。

【0339】

これにより、画像コントローラ237は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ237は、描画処理と同時に並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第3図柄表示装置81に対して、その画像情報を転送することで、第3図柄表示装置81に画像を表示させる表示処理を実行する。

【0340】

描画対象バッファフラグ233jは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ237に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ233jの値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理（図44（b）参照）の描画処理が実行される度に、行われる（図56のS3602参照）。

【0341】

即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示

処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。これにより、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

【0342】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。これにより、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【0343】

<主制御装置110のMPU201が実行する制御処理>

次に、図25から図34のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2m秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【0344】

図25は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S101）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【0345】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S102）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では299）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では239）に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。

【0346】

更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3及び第2当たり乱数カウンタC4の更新を実行する（S103）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3及び第2当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、299、99、99、239）に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。

【0347】

次に、第1図柄表示装置37において表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（S104）、その後、第1入球口64への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（S105）。尚、特別図柄変動処理および始動入賞処理の詳細は、図26～図28を参照して後述する。

【0348】

始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置83において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（S106）、第2入球口67における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（S107）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図29および図30（a）を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（S108）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（S109）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。

【0349】

次に、図26を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理（S104）について説明する。図26は、この特別図柄変動処理（S104）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（S104）は、タイマ割込処理（図16参照）の中で実行され、第1図柄表示装置37において行う特別図柄（第1図柄）の変動表示や、第3図柄表示装置81において行う第3図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【0350】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（S201）。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（S201：Yes）、そのまま本処理を終了する。

【0351】

特別図柄の大当たり中でなければ（S201：No）、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中であるか否かを判定し（S202）、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中でなければ（S202：No）、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（特別図柄における変動表示の保留回数N）を取得する（S203）。次に、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N）が0よりも大きいか否かを判別し（S204）、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N）が0であれば（S204：No）、そのまま本処理を終了する。

【0352】

一方、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N）が0でなければ（S204：Yes）、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N）を1減算し（S205）、演算により変更された特別図柄保留球数カウンタ203cの値を示す保留球数コマンドを設定する（S206）。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理（図26参照）の外部出力処理（S1001）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄保留球数カウンタ203cの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄保留球数カウンタ223bに格納する。

【0353】

S206の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄保留球格納エリア2

10

20

30

40

50

03aに格納されたデータをシフトする(S207)。S207の処理では、特別図柄保留球格納エリア203aの保留第1エリア～保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア→実行エリア、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第1図柄表示装置37において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する(S208)。なお、特別図柄変動開始処理については、図27を参照して後述する。

【0354】

S202の処理において、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中であれば(S202:Yes)、第1図柄表示装置37において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する(S209)。第1図柄表示装置37において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており(変動パターンコマンドに応じて決められており)、この変動時間が経過していなければ(S209:No)、本処理を終了する。

10

【0355】

一方、S209の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば(S209:Yes)、第1図柄表示装置37の停止図柄に対応した表示態様を設定する(S210)。停止図柄の設定は、図26を参照して後述する特別図柄変動開始処理(S208)によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄保留球格納エリア203aの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第1当たり種別カウンタC2の値に応じて大当たりAとなるか、大当たりBとなるかが決定される。

20

【0356】

尚、本実施形態では、大当たりAになる場合には、第1図柄表示装置37において青色のLEDを点灯させ、大当たりBになる場合には赤色のLEDを点灯させる。また、外れである場合には赤色のLEDと緑色のLEDとを点灯させる。なお、各LEDの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

30

【0357】

S210の処理が終了した後は、第1図柄表示装置37において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果(今回の抽選結果)が、特別図柄の大当たりであるかを判定する(S211)。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば(S211:Yes)、5種類ある特別図柄の大当たり(大当たりA、大当たりB、大当たりC、大当たりD、大当たりE)のうち、大当たり種別が何であるかを判定て、各大当たり種別に関する設定を実行する(S214)。その後、特別図柄の大当たりの開始を設定し(S215)、本処理を終了する。

【0358】

S211の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば(S211:No)、今回の抽選結果が小当たりであるか判別される(S216)。今回の判別結果が小当たりであると判別された場合には(S216)、小当たりの設定が実行される(S217)。一方、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合には(S216:No)、時短中カウンタ203eの値が1以上であるか判断される(S218)。時短中カウンタ203eの値が1以上であると判別された場合には(S218:Yes)、時短中カウンタ203eの値を1減算して(S218)、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ203eの値が0であれば(S218:No)、S219の処理をスキップして、本処理を終了する。

40

【0359】

次に、図27を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図

50

柄変動開始処理（S 2 0 8）について説明する。図 2 7 は、特別図柄変動開始処理（S 2 0 8）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（S 2 0 8）は、タイマ割込処理（図 2 5 参照）の特別図柄変動処理（図 2 6 参照）の中で実行される処理であり、特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定するための処理である。

【0 3 6 0】

特別図柄変動開始処理では、まず、特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアに格納されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、及び、停止種別選択カウンタ C 3 の各値を取得する（S 3 0 1）。

10

【0 3 6 1】

次に、現在の遊技状態が高確率状態（確変中）であるかを判定する（S 3 0 2）。高確率遊技状態中である場合は（S 3 0 2：Y e s）、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに基づいて抽選結果が取得される（S 3 0 4）。

【0 3 6 2】

S 3 0 4 の処理では、S 3 0 1 の処理で取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに格納されている 3 0 の乱数値と 1 つ 1 つ比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「4, 1 1, 2 8, 3 8, 4 5, 5 2, 6 4, 7 8, 8 3, 9 9, 1 0 6, 1 1 2, 1 2 2, 1 3 4, 1 4 0, 1 5 1, 1 6 8, 1 7 6, 1 8 3, 1 9 7, 2 0 7, 2 1 8, 2 2 2, 2 3 1, 2 4 9, 2 5 6, 2 6 3, 2 7 0, 2 8 5, 2 9 9」の 3 0 個が設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S 3 0 6 の処理へ移行する。

20

【0 3 6 3】

一方、S 3 0 2 の処理において、遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態）である場合は（S 3 0 2：N o）、S 3 0 1 の処理で取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（S 3 0 5）。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに格納されている 3 の乱数値と 1 つ 1 つ比較する。特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「7, 1 0 7, 2 8 2」の 3 個が設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S 3 0 6 の処理へ移行する。

30

【0 3 6 4】

そして、S 3 0 4 または S 3 0 5 の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（S 3 0 6）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（S 3 0 6：Y e s）、大当たり種別（大当たり A、大当たり B）に応じて、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様（L E D 3 7 a の点灯状態）が設定される（S 3 0 7）。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第 3 図柄表示装置 8 1 において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たり A、大当たり B）が停止種別として設定される。

40

【0 3 6 5】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（S 3 0 8）。S 3 0 8 の処理で変動パターンが設定されると、第 1 図柄表示装置 3 7 における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たり図柄で停止するまでの第 3 図柄の変動時間が決定される。このとき、R A M 2 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値を確認し、変動パターンテーブル（図示せず）より変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ等の図柄変動の変動

50

パターン（変動時間）を決定する。なお、変動種別カウンタCS1の数値と変動時間との関係は、この変動パターンテーブルにより予め規定されている。

【0366】

S306の処理において、特別図柄の外れである判定された場合には（S306：No）、外れ時の表示態様を設定する（S309）。S309の処理では、第1図柄表示装置37の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定する。

【0367】

次に、外れ時の変動パターンを変動パターンテーブル（図示せず）より決定する（S310）。ここでは、第1図柄表示装置37の表示時間が設定されると共に、第3図柄表示装置81において外れ図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、S307の処理と同様に、RAM203のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1の値を確認し、変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ等の図柄変動の変動パターン（変動時間）を決定する。

【0368】

S308の処理またはS310の処理が終わると、次に、S308の処理またはS310の処理で決定した変動パターンを表示制御装置114へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（S311）。停止種別（大当たりのときの停止種別）を表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定する（S312）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図32）のS1001の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置114へ送信する。S312の処理が終わると、特別図柄変動処理へ戻る。

【0369】

次に、図28のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される始動入賞処理（S105）を説明する。図28は、この始動入賞処理（S105）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（S105）は、タイマ割込処理（図16参照）の中で実行され、第1入球口64への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。

【0370】

始動入賞処理が実行されると、まず、球が第1入球口64に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（S401）。ここでは、第1入球口64への入球を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第1入球口64に入賞したと判別されると（S401：Yes）、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（特別図柄における変動表示の保留回数N）を取得する（S402）。そして、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する（S403）。

【0371】

そして、第1入球口64への入賞がないか（S401：No）、或いは、第1入球口64への入賞があっても特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N）が4未満でなければ（S403：No）、S415の処理へ移行する。一方、第1入球口64への入賞があり（S401：Yes）、且つ、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N）が4未満であれば（S403：Yes）、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N）を1加算する（S404）。そして、演算により変更された特別図柄保留球数カウンタ203cの値を示す保留球数コマンドを設定する（S405）。

【0372】

ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理（図32参照）の外部出力処理（S1001）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンド

から特別図柄保留球数カウンタ203cの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄保留球数カウンタ223bに格納する。

【0373】

S405の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のS103で更新した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2及び停止種別選択カウンタC3の各値を、RAM203の特別図柄保留球格納エリア203aの空き保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）のうち最初のエリアに格納する（S406）。尚、S406の処理では、特別図柄保留球カウンタ203cの値を参照し、その値が0であれば、保留第1エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が1であれば保留第2エリアを、その値が2であれば保留第3エリアを、その値が3であれば保留第4エリ

10

【0374】

次に、S406の処理で、特別図柄保留球格納エリア203aに格納された第1当たり乱数カウンタC1に基づいて、変動開始となる遊技状態において当否判定結果が大当たりであるか判別される（S407）。当否判定結果が大当たりであると判別された場合には（S407：Yes）、大当たり入賞コマンドが設定される（S408）。一方、当否判定結果が外れであると判別された場合には（S407：No）、小当たりであるか判別される（S409）。小当たりであると判別された場合には（S409：Yes）、小当たり入賞コマンドが設定される（S410）。

【0375】

20

小当たりでないとは判別された場合には、外れスーパーリーチであるか判別される（S411）。外れスーパーリーチであると判別された場合には（S411：Yes）、はずれリーチ入賞コマンドが設定される（S412）。一方、外れスーパーリーチでないとは判別された場合には（S411：No）、外れ入賞コマンドが設定される（S413）。

【0376】

なお、設定される各入賞コマンドには、S406の処理で格納した各カウンタ値の値も識別可能に生成される。これにより、音声ランプ制御装置113のMPU221は、入賞コマンドが正しいかを再度判別することができる（図示なし）。

【0377】

次に、図29を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される普通図柄変動処理（S106）について説明する。図29は、この普通図柄変動処理（S106）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（S106）は、タイマ割込処理（図16参照）の中で実行され、第2図柄表示装置83において行う第2図柄の変動表示や、第1入球口64に付随する電動役物の開放時間などを制御するための処理である。

30

【0378】

この普通図柄変動処理では、まず、今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であるか否かを判定する（S601）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされている最中と、第1入球口64に付随する電動役物の開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第2図柄）の当たり中であれば（S601：Yes）、そのまま本処理を終了する。

40

【0379】

一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中でなければ（S601：No）、第2図柄表示装置83の表示態様の変動中であるか否かを判定し（S602）、第2図柄表示装置83の表示態様の変動中でなければ（S602：No）、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（普通図柄における変動表示の保留回数M）を取得する（S603）。次に、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（M）が0より大きいか否かを判別し（S604）、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（M）が0であれば（S604：No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（M）が0でなければ（S604：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（M）を1減算する（S605）。

50

【0380】

次に、普通図柄保留球格納エリア203bに格納されたデータをシフトする（S606）。S606の処理では、普通図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリア～保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア→実行エリア、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア203bの実行エリアに格納されている第2当たり乱数カウンタC4の値を取得する（S607）。

【0381】

次に、RAM203の時短中カウンタ203eの値が1以上であるかを判定する（S608）。尚、時短中カウンタ203eは、パチンコ機10が普通図柄の時短状態であるか否かを示すカウンタであり、時短中カウンタ203eの値が1以上であれば、パチンコ機10が普通図柄の時短状態であることを示し、時短中カウンタ203eの値が0であれば、パチンコ機10が普通図柄の通常状態であることを示す。

【0382】

時短中カウンタ203eの値が1以上である場合は（S608：Yes）、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（S609）。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（S609：Yes）、S611の処理に移行する。本実施形態では、特別図柄の大当たり中は、普通図柄の抽選が当たりとなりにくくなるように構成されている。これは、特別図柄の大当たり中（即ち、特別遊技状態中）は、遊技者が特別入賞口65aに入賞させようとして球を打つので、第1入球口64に付随する電動役物が開放されて、特別入賞口65aに入賞させようとした球が、第1入球口64に入ることをできるだけ抑制するためである。尚、特別入賞口65aは、第1入球口64の直ぐ下に設けられているので、特別図柄の大当たり中に第1入球口64に球が入ることを抑制していても、第1入球口64には球が多く入球する。その結果、殆どの場合、パチンコ機10が特別遊技状態に移行している間に、第1入球口64についての保留球数は最大（4回）になる。

【0383】

S609の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（S609：No）、パチンコ機10が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機10が普通図柄の時短状態であるので、S607の処理で取得した第2当たり乱数カウンタC4の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（S610）。具体的には、第2当たり乱数カウンタC4の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第2当たり種別カウンタC4の値が「5～204」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「0～4，205～239」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図7（b）参照）。

【0384】

S608の処理において、時短中カウンタ203eの値が0である場合は（S608：No）、S611の処理へ移行する。S611の処理では、パチンコ機10が特別図柄の大当たり中であるか、又は、パチンコ機10が普通図柄の通常状態であるので、S607の処理で取得した第2当たり乱数カウンタC4の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（S611）。具体的には、第2当たり乱数カウンタC4の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第2当たり種別カウンタC4の値が「5～28」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「0～4，29～239」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図7（b）参照）。

【0385】

次に、S 6 1 0 または S 6 1 1 の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し (S 6 1 2)、普通図柄の当たりであると判定された場合には (S 6 1 2 : Y e s)、当たり時の表示態様を設定する (S 6 1 3)。この S 6 1 3 の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄 (第 2 図柄) として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。

【0 3 8 6】

そして、時短中カウンタ 2 0 3 e の値が 1 以上であるかを判定し (S 6 1 4)、時短中カウンタ 2 0 3 e の値が 1 以上であれば (S 6 1 4 : Y e s)、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する (S 6 1 5)。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば (S 6 1 5 : Y e s)、S 6 1 7 の処理に移行する。本実施形態では、特別図柄の大当たり中は、球が第 1 入球口 6 4 に入ることができるだけ抑制するために、普通図柄の当たりになった場合でも、普通図柄の外れとなった場合と同様に、電動役物の開放回数および開放時間が設定される。

10

【0 3 8 7】

S 6 1 5 の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ (S 6 1 5 : N o)、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であるので、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物の開放期間を 1 秒間に設定すると共に、その開放回数を 2 回に設定し (S 6 1 6)、S 6 1 9 の処理へ移行する。S 6 1 4 の処理において、時短中カウンタ 2 0 3 e の値が 0 である場合は (S 6 1 4 : N o)、S 6 1 7 の処理へ移行する。S 6 1 7 の処理では、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり中であるか、又は、パチンコ機 1 0 が普通図柄の通常状態であるので、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物の開放期間を 0. 2 秒間に設定すると共に、その開放回数を 1 回に設定し (S 6 1 7)、S 6 1 9 の処理へ移行する。

20

【0 3 8 8】

S 6 1 2 の処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には (S 6 1 2 : N o)、外れ時の表示態様を設定する (S 6 1 8)。この S 6 1 8 の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄 (第 2 図柄) として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、S 6 1 9 の処理へ移行する。

【0 3 8 9】

S 6 1 9 の処理では、時短中カウンタ 2 0 3 e の値が 1 以上であるかを判定し (S 6 1 9)、時短中カウンタ 2 0 3 e の値が 1 以上であれば (S 6 1 9 : Y e s)、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 秒間に設定して (S 6 2 0)、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ 2 0 3 e の値が 0 であれば (S 6 1 9 : N o)、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 0 秒間に設定して (S 6 2 1)、本処理を終了する。このように、特別図柄の大当たり中を除き、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「3 0 秒→3 秒」と非常に短くなり、更に、第 1 入球口 6 4 の解放期間が「0. 2 秒×1 回→1 秒間×2 回」と非常に長くなるので、第 1 入球口 6 4 へ球が入球し易い状態となる。

30

【0 3 9 0】

S 6 0 2 の処理において、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様の変動中であれば (S 6 0 2 : Y e s)、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する (S 6 2 2)。尚、ここでの変動時間は、第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が開始される前に、S 6 2 0 の処理または S 6 2 1 の処理によって予め設定された時間である。

40

【0 3 9 1】

S 6 2 2 の処理において、変動時間が経過していなければ (S 6 2 2 : N o)、本処理を終了する。一方、S 6 2 2 の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば (S 6 2 2 : Y e s)、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する (S 6 2 3)。S 6 2 3 の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、S 6 1 3 の処理により表示

50

態様が設定されていれば、第2図柄としての「○」図柄が、第2図柄表示装置83において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、S618の処理により表示態様が設定されていれば、第2図柄としての「×」図柄が、第2図柄表示装置83において停止表示（点灯表示）されるように設定される。S623の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図32参照）の第2図柄表示更新処理（S1007参照）が実行された場合に、第2図柄表示装置83における変動表示が終了し、S613の処理またはS618の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）が第2図柄表示装置83に停止表示（点灯表示）される。

【0392】

次に、第2図柄表示装置83において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（S624）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（S624：Yes）、第1入球口64に付随する電動役物の開閉制御開始を設定し（S625）、本処理を終了する。S625の処理によって、電動役物の開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図32参照）の電動役物開閉処理（S1005参照）が実行された場合に、電動役物の開閉制御が開始され、S616の処理またはS617の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物の開閉制御が継続される。一方、S624の処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（S624：No）、S625の処理をスキップして、本処理を終了する。

【0393】

次に、図30（a）のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるスルーゲート通過処理（S107）を説明する。図30（a）は、このスルーゲート通過処理（S107）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S107）は、タイマ割込処理（図25参照）の中で実行され、第2入球口67における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第2当たり乱数カウンタC4が示す値を取得し保留するための処理である。

【0394】

スルーゲート通過処理では、まず、球が第2入球口67を通過したか否かを判定する（S701）。ここでは、第2入球口67における球の通過を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第2入球口67を通過したと判定されると（S701：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（普通図柄における変動表示の保留回数M）を取得する（S702）。そして、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（M）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する（S703）。

【0395】

球が第2入球口67を通過していないか（S701：No）、或いは、球が第2入球口67を通過していても普通図柄保留球数カウンタ203dの値（M）が4未満でなければ（S703：No）、本処理を終了する。一方、球が第2入球口67を通過し（S701：Yes）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（M）が4未満であれば（S703：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203dの値（M）を1加算する（S704）。そして、上述したタイマ割込処理のS103で更新した第2当たり乱数カウンタC4の値を、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203bの空き保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）のうち最初のエリアに格納して（S705）、本処理を終了する。尚、S705の処理では、普通図柄保留球カウンタ203dの値を参照し、その値が0であれば、保留第1エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が1であれば保留第2エリアを、その値が2であれば保留第3エリアを、その値が3であれば保留第4エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【0396】

図30（b）は、主制御装置110内のMPU201により実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU201により実行される処理である。このNM

I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 8 0 1)、N M I 割込処理を終了する。

【 0 3 9 7 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出発射制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

10

【 0 3 9 8 】

次に、図 3 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 3 1 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 9 0 1)。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 (音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 (本実施形態では 1 秒) を実行する (S 9 0 2)。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する (S 9 0 3)。

20

【 0 3 9 9 】

その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 (図 3 参照) がオンに設定されているか否かを判別し (S 9 0 4)、オンに設定されていれば (S 9 0 4 : Y e s)、処理を S 9 1 2 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンに設定されていなければ (S 9 0 4 : N o)、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し (S 9 0 5)、記憶されていなければ (S 9 0 5 : N o)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を S 9 1 2 へ移行する。

【 0 4 0 0 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S 9 0 5 : Y e s)、R A M 判定値を算出し (S 9 0 6)、算出した R A M 判定値が正常でなければ (S 9 0 7 : N o)、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 9 1 2 へ移行する。なお、図 3 2 の S 1 0 1 4 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

30

【 0 4 0 1 】

S 9 1 2 の処理では、サブ側の制御装置 (周辺制御装置) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する (S 9 1 2)。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア (作業領域) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 9 1 3, S 9 1 4) を実行する。

40

【 0 4 0 2 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 9 1 3, S 9 1 4) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確

50

認された場合も同様に、RAM 203の初期化処理（S 913，S 914）を実行する。RAMの初期化処理（S 913，S 914）では、RAM 203の使用領域を0クリアし（S 913）、その後、RAM 203の初期値を設定する（S 914）。RAM 203の初期化処理の実行後は、S 910の処理へ移行する。

【0403】

一方、RAM消去スイッチ122がオンに設定されておらず（S 904：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S 905：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 907：Yes）、RAM 203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 908）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（S 909）、S 910の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM 213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

10

【0404】

S 910の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信し、音声ランプ制御装置113および表示制御装置114に対して各種演出の実行を許可する。次いで、割込みを許可して（S 911）、後述するメイン処理に移行する。

【0405】

次に、図32を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU 201により実行されるメイン処理について説明する。図32は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4m秒周期の定期処理としてS 1001～S 1007の各処理が実行され、その残余時間でS 1010，S 1011のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

20

【0406】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図25参照）の実行中に、RAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（S 1001）。具体的には、タイマ割込処理（図25参照）におけるS 101のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図26参照）や始動入賞処理（図28参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理により、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置113に送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置112へ球発射信号を送信する。

30

【0407】

次に、変動種別カウンタCS1の値を更新する（S 1002）。具体的には、変動種別カウンタCS1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では198）に達した際、0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1の更新値を、RAM 203の該当するバッファ領域に格納する。

40

【0408】

変動種別カウンタCS1の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 1003）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置65の特定入賞口（大開放口）65aを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（S 1004）。大当たり制御処理では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口65aを開放し、特定入賞口65aの最大開放時間が経過したか、又は特定入賞口65aに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口65aを閉鎖する。この特定入賞口65aの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（S 1004）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行

50

しても良い。

【0409】

次に、第1入球口64に付随する電動役物の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する(S1005)。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理(図29参照)のS625の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるS616の処理またはS617の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【0410】

次に、第1図柄表示装置37の表示を更新する第1図柄表示更新処理を実行する(S1006)。第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理(図27参照)のS308の処理またはS310の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第1図柄表示装置37において開始する。本実施形態では、第1図柄表示装置37のLED37aの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。

【0411】

なお、メイン処理は4ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ(図示せず)を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色が変更されたら、0にリセットされる。

【0412】

また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理(図27参照)のS308の処理またはS310の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理(図27参照)のS307の処理またはS309の処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第1図柄)を第1図柄表示装置37に停止表示(点灯表示)する。

【0413】

次に、第2図柄表示装置83の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する(S1007)。第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理(図29参照)のS620の処理またはS621の処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置83において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置83では、第2図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理(図29参照)のS623の処理によって第2図柄表示装置83の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置83において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理(図29参照)のS613の処理またはS618の処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第2図柄)を第2図柄表示装置83に停止表示(点灯表示)する。

【0414】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1008)、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S1008:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間(本実施形態では4m秒)が経過したか否かを判別し(S1009)、既に所定時間が経過していれば(S1009:Yes)、処理をS1001へ移行し、上述したS1001以降の各処理を繰り返し実行する。

【0415】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S1009：No）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S1010、S1011）。

【0416】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S1010）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では299、239）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1002の処理と同一の方法によって実行する（S1011）。

10

【0417】

ここで、S1001～S1007の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。

20

【0418】

また、S1008の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S1008：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図30（b）のNMI割込処理が実行されたということなので、S1012以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（S1012）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S1013）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S1014）、RAM203のアクセスを禁止して（S1015）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

30

【0419】

なお、S1008の処理は、S1001～S1007で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS1010とS1011の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置110のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS1001の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS1001の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S901）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S1001の処理から開始することができる。従って、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

40

【0420】

次に、図33を参照して、主制御装置110のMPU201により実行される大当たり制御処理（S1004）について説明する。図33は、この大当たり制御処理（S1004）を示したフローチャートである。

50

【0421】

大当たり制御処理（図33、S1004）では、まず、特別図柄変動処理（図26、S104）におけるS215の処理で大当たりの開始が設定されたか判別される（S1101）。大当たりの開始が設定されたと判別された場合には（S1101：Yes）、大当たり遊技の開始を音声ランプ制御装置113に通知するためのオープニングコマンドが設定される（S1102）。

【0422】

一方、大当たりの開始が設定されていないと判別された場合には（S1102：No）、大当たり遊技中であるか判別される（S1103）。大当たり遊技中でないと判別された場合には（S1103：No）、この処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別された場合には（S1103：Yes）、新たなラウンド開始のタイミングであるか判別される（S1104）。新たなラウンド遊技の開始タイミングであると判別された場合には（S1104：Yes）、可変入賞装置65の特定入賞口65aを開放する処理が設定される（S1105）。

10

【0423】

新たに開放するラウンド数（大当たり遊技のラウンド数）を音声ランプ制御装置113に対して出力するためのラウンド数コマンドを設定する（S1106）。その後、この処理を終了する。

【0424】

一方、S1104の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別された場合には（S1104：No）、特定入賞口65aの閉鎖条件が成立したか判別される（S1107）。本実施形態では、大当たり遊技において、特定入賞口65aに遊技球が10球入賞するか、開放されてから30秒経過すると、閉鎖条件が成立したと判別される。特定入賞口65aの閉鎖条件が成立したと判別された場合には（S1107：Yes）、特定入賞口65aを閉鎖する処理が実行される（S1108）。

20

【0425】

一方、S1107の処理において、特定入賞口65aの閉鎖条件が成立していないと判別された場合には（S1107：No）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別される（S1109）。エンディング演出とは、音声や第3図柄表示装置81の表示状態で、大当たり遊技の終了を遊技者に報知する演出のことである。エンディング演出の開始タイミングであると判別された場合には（S1109：Yes）、音声ランプ制御装置113に対して、大当たり遊技の終了を通知するためのエンディングコマンドが設定される（S1110）。

30

【0426】

一方、S1029の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別された場合には（S1109：No）、小当たり処理が実行される（S1113）。その後、この処理を終了する。

【0427】

小当たり処理（S1113）については、図34を参照して、詳細について説明する。図34は、この小当たり処理（S1113）を示したフローチャートである。

40

【0428】

小当たり処理（図34、S1113）では、まず、特別図柄変動処理（図26、S104）におけるS217の処理において、小当たりの開始が設定されているか判別される（S1121）。小当たりの開始が設定されていると判別された場合には（S1121：Yes）、小当たり遊技の開始を音声ランプ制御装置113に通知するためのオープニングコマンドが設定される（S1102）。

【0429】

一方、小当たりの開始が設定されていないと判別された場合には（S1121：No）、小当たり遊技中であるか判別される（S1123）。小当たり遊技中でないと判別された場合には（S1123：No）、この処理を終了する。一方、小当たり遊技中であると

50

判別された場合には（S 1 1 2 3：Y e s）、新たなラウンド開始のタイミングであるか判別される（S 1 1 2 4）。新たなラウンド遊技の開始タイミングであると判別された場合には（S 1 1 2 4：Y e s）、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a を開放する処理が設定される（S 1 1 2 5）。新たに開放するラウンド数（小当たり遊技のラウンド数）を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力するためのラウンド数コマンドを設定する（S 1 1 2 6）。その後、この処理を終了する。

【0 4 3 0】

一方、S 1 1 2 4 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別された場合には（S 1 1 2 4：N o）、特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立したか判別される（S 1 1 2 7）。特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立したと判別された場合には（S 1 1 2 7：Y e s）、特定入賞口 6 5 a を閉鎖する処理が実行される（S 1 1 2 8）。 10

【0 4 3 1】

一方、S 1 1 2 7 の処理において、特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立していないと判別された場合には（S 1 1 2 7：N o）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別される（S 1 1 2 9）。エンディング演出とは、音声や第 3 図柄表示装置 8 1 の表示状態で、小当たり遊技の終了を遊技者に報知する演出のことである。

【0 4 3 2】

エンディング演出の開始タイミングであると判別された場合には（S 1 1 2 9：Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、大当たり遊技の終了を通知するためのエンディングコマンドが設定される（S 1 1 3 0）。その後、この処理を終了する。また、S 1 1 2 9 の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別された場合には（S 1 1 2 9：N o）、この処理を終了する。 20

【0 4 3 3】

＜音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御処理＞

次に、図 3 5 から図 4 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【0 4 3 4】

まず、図 3 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 3 5 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。 30

【0 4 3 5】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 1 2 0 1）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 3 1 8 の電源断処理（図 3 5 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 2 0 2）。図 3 6 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると（図 3 5 の S 1 3 1 5 参照）、S 1 3 1 8 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンに設定され、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフに設定される。よって、S 1 3 1 8 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。 40

【0 4 3 6】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 1 2 0 2：N o）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 3 1 8 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 1 2 0 3）。 50

【0437】

RAM223のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM223の特定の領域には、S1206の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であればRAM223のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければRAM223のデータ破壊を確認することができる。RAM223のデータ破壊が確認されれば(S1203:Yes)、S1204へ移行して、RAM223の初期化を開始する。一方、RAM223のデータ破壊が確認されなければ(S1203:No)、S1208へ移行する。

【0438】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので(電源断によってRAM223の記憶は喪失するから)、RAM223のデータ破壊と判断され(S1203:Yes)、S1204へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS1318の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM223の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM223のデータは正常と判断されて(S1203:No)、S1208へ移行する。

【0439】

電源断処理中フラグがオンであれば(S1202:Yes)、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S1318の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置113のMPU221にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS1204へ移行して、RAM223の初期化を開始する。

【0440】

S1204の処理では、RAM223の全範囲の記憶領域をチェックする(S1204)。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM223の読み書きチェックにより、RAM223のすべての記憶領域が0クリアされる。

【0441】

RAM223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば(S1205:Yes)、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する(S1206)。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S1205:No)、RAM223の異常を報知して(S1207)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【0442】

S1208の処理では、電源断フラグがオンに設定されているか否かを判別する(S1208)。電源断フラグはS1318の電源断処理の実行時にオンに設定される(図36のS1317参照)。つまり、電源断フラグは、S1318の電源断処理が実行される前にオンに設定されるので、電源断フラグがオンに設定された状態でS1208の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS1318の電源断処

理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S 1 2 0 8：Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M の作業エリアをクリアし（S 1 2 0 9）、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後（S 1 2 1 0）、割込み許可を設定して（S 1 2 1 1）、メイン処理へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【0 4 4 3】

一方、電源断フラグがオフに設定された状態で S 1 2 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 2 0 4 から S 1 2 0 6 の処理を経由して S 1 2 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（S 1 2 0 8：N o）、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 2 0 9 をスキップして、処理を S 1 2 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後（S 1 2 1 0）、割込み許可を設定して（S 1 2 1 1）、メイン処理へ移行する。

10

【0 4 4 4】

なお、S 1 2 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 2 0 4 から S 1 2 0 6 の処理を経由して S 1 2 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 2 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

20

【0 4 4 5】

次に、図 3 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 3 5 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回の S 1 3 0 1 の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され（S 1 3 0 1）、1 m 秒以上経過していなければ（S 1 3 0 1：N o）、S 1 3 0 2～S 1 3 1 0 の処理を行わずに S 1 3 1 1 の処理へ移行する。S 1 3 0 1 の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、S 1 3 0 2～S 1 3 1 0 が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（1 m 秒以内）で編集する必要がないのに対して、S 1 3 1 2 の変動表示設定処理や、S 1 3 1 1 のコマンド判定処理や、S 1 3 1 3 および S 1 3 1 4 のカウンタ値を更新する処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 1 3 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 3 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

30

【0 4 4 6】

S 1 3 0 1 の処理で 1 m 秒以上経過していれば（S 1 3 0 1：Y e s）、まず、S 1 3 0 3～S 1 3 1 1 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する（S 1 3 0 2）。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 3 0 8 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S 1 3 0 3）、その後電源投入報知処理を実行する（S 1 3 0 4）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば 3 0 秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 3 0 5 の処理へ移行する。

40

【0 4 4 7】

50

S 1 3 0 5 の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される (S 1 3 0 6)。この保留個数表示更新処理 (S 1 3 0 6) の詳細については、図 3 4 を参照して、詳細について説明する。

【0 4 4 8】

客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値に応じて保留ランプ (図示せず) を点灯させる処理が行われる。

【0 4 4 9】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 3 0 7)。この枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 3 0 7) では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【0 4 5 0】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン 2 2 が配設されていない場合には、S 1 3 0 7 の処理は省略される。

【0 4 5 1】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し (S 1 3 0 8)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 3 0 9)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音出力される。なお、この音編集・出力処理 (S 1 3 0 9) では、図 4 1 を参照して詳細について後述する。

【0 4 5 2】

S 1 3 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され (S 1 3 1 0)、S 1 3 1 1 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 3 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 1 3 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【0 4 5 3】

S 1 3 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う (S 1 3 1 1)。このコマンド判定処理の詳細については、図 3 7 を参照して後述する。

【0 4 5 4】

そして、コマンド判定処理の後、変動表示設定処理が実行される (S 1 3 1 2)。この変動表示設定処理 (S 1 3 1 2) では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動

10

20

30

40

50

パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置 1 1 4 に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図 4 0 を参照して後述する。

【0 4 5 5】

S 1 3 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 3 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 3 1 5 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 3 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1 3 1 5)、電源断処理を実行する (S 1 3 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 1 3 1 7)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

10

【0 4 5 6】

一方、S 1 3 1 5 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 3 1 3 : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され (S 1 3 1 4)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 1 3 1 4 : N o)、S 1 3 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 1 3 1 4 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばひパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

20

【0 4 5 7】

次に、図 3 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 1 3 1 1) について説明する。図 3 7 は、このコマンド判定処理 (S 1 3 1 1) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 (S 1 3 1 1) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 3 6 参照) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。

30

【0 4 5 8】

コマンド判定処理 (S 1 3 1 1) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する (S 1 4 0 1)。変動パターンコマンドを受信した場合には (S 1 4 0 1 : Y e s)、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 c をオンに設定される (S 1 4 0 2)。次いで、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別が抽出される (S 1 4 0 3)。その後、先読み演出選択処理が実行される (S 1 4 0 4)。その後、メイン処理に戻る。ここで抽出された変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動表示設定処理 (図 4 0 参照) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。

40

【0 4 5 9】

一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には (S 1 4 0 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する (S 1 4 0 5)。そして、停止種別コマンドを受信した場合には (S 1 4 0 5 : Y e s)、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d をオンに設定し (S 1 4 0 6)、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して (S 1 4 0 7)、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別

50

は、RAM 223に記憶され、後述の変動表示設定処理（図40参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置114に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【0460】

次いで、主制御装置110より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（S1408）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（S1408：Yes）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cの値（特別図柄における変動表示の保留回数N）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113の特別図柄保留球数カウンタ223bに格納する（S1409）。

【0461】

ここで、保留球数コマンドは、球が第1入球口64に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置110から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、S1409の処理によって音声ランプ制御装置113の特別図柄保留球数カウンタ223bの値を主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113の特別図柄保留球数カウンタ223bの値が主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置113の特別図柄保留球数カウンタ223bの値を修正し、主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cの値に合わせることができる。尚、S1409の処理が実行されると、更新された特別図柄保留球数カウンタ223bの値を表示制御装置114へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置114では、保留球数に応じた保留球数図柄が第3図柄表示装置81に表示される。

【0462】

S1408の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（S1409：No）、入賞コマンドを主制御装置110より選択して、その受信した入賞コマンドが示す情報を入賞コマンド格納エリア223aに格納し、その後、S1412の処理が実行される。S1412の処理では、先読み抽選処理が実行される。

【0463】

その他のコマンドを受信したか否かを判定し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（S1419）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置113で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をRAM 223に記憶し、表示制御装置114で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置114に送信するように、コマンドの設定を行う。

【0464】

次に、図38を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU 231が実行する先読み演出選択処理（S1404）について説明する。図38は、この先読み演出選択処理を示した図である。

【0465】

先読み演出選択処理（図38、S1404）では、まず、先読み開始フラグ223fはオンに設定されているか判別される。先読み開始フラグがオフであると判別された場合には（S1501：Yes）、先読み演出開始コマンドが設定され（S1502）、先読み開始フラグ223fがオンに設定される（S1503）。その後、抽出した変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される（S1504）。

【0466】

次に、S1501の処理において、先読み開始フラグ223fがオフであると判別された場合には、先読み演出フラグ223eがオンに設定されているか判別される（S1505）。先読み演出フラグ223eがオフであると判別された場合には（S1505：No）、S1504の処理が実行される。一方、S1505の処理において、先読み演出フラグ223eがオンであると判別された場合には（S1505：Yes）、先読み回数カウ

ンタ 2 2 3 g の値が - 1 されて更新される (S 1 5 0 6) 。

【 0 4 6 7 】

その後、S 1 5 0 7 の処理において、先読み回数カウンタ 2 2 3 g の値が 0 であるか判別される。先読み回数カウンタ 2 2 3 g の値が 0 であると判別された場合には (S 1 5 0 7 : N o) 、先読み回数カウンタ 2 2 3 g の値が初期値である 0 に初期化される (S 1 5 0 8) 。一方、先読み回数カウンタ 2 2 3 g の値が 0 より大きい値であると判別された場合には (S 1 5 0 7 : Y e s) 、S 1 5 0 9 の処理が実行される。S 1 5 0 9 の処理では、抽出した変動パターンに基づいて、先読み回数に対応した先読み表示用変動パターンが設定される (S 1 5 0 9) 。

【 0 4 6 8 】

次に、図 3 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 により実行されるコマンド判定処理 (図 3 7 、S 1 3 1 1) 内の一処理である、先読み抽選処理 (S 1 4 1 2) について説明する。図 3 9 は、この先読み抽選処理 (S 1 4 1 2) を示したフローチャートである。

【 0 4 6 9 】

先読み抽選処理 (図 3 9 、S 1 4 1 2) では、まず、先読み演出フラグ 2 2 3 e がオンであるか判別される (S 1 5 1 1) 。先読み演出フラグ 2 2 3 e がオンであると判別された場合には (S 1 5 1 1 : Y e s) 、この処理を終了する。一方、S 1 5 1 1 の処理において、先読み演出フラグ 2 2 3 e がオフであると判別された場合には、保留エリア (入賞情報格納エリア 2 2 3 a) に大当たり B 、大当たり C 、大当たり E または小当たりとなる保留情報 (入賞情報) が含まれているか判別される (S 1 5 1 2) 。

【 0 4 7 0 】

保留エリア (入賞情報格納エリア 2 2 3 a) に大当たり B 、大当たり C 、大当たり E 、小当たりのいずれかとなる保留情報 (入賞情報) が記憶されていると判別された場合には (S 1 5 1 2 : Y e s) 、演出カウンタ 2 2 3 i の値に基づいて、先読み抽選テーブル 2 2 2 a (図 1 9 (a) 参照) より、先読み抽選が実行される (S 1 5 1 3) 。先読み抽選の結果が、先読みありと判別される (S 1 5 1 4) 。S 1 5 1 4 において、先読みありと判別された場合には (S 1 5 1 4 : Y e s) 、先読み演出フラグ 2 2 3 e がオンに設定される (S 1 5 1 5) 。

【 0 4 7 1 】

演出カウンタ 2 2 3 i の値に基づいて、先読み回数決定テーブル 2 2 2 b より、先読み回数が決定され、先読み回数カウンタの値として先読み回数カウンタ記憶エリア 2 2 3 g に記憶される。その後、先読み開始フラグ 2 2 3 f がオンに設定される。

【 0 4 7 2 】

次に、図 4 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 (S 1 3 1 2) について説明する。図 4 0 は、この変動表示設定処理 (S 1 3 1 2) を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 (S 1 3 1 2) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 3 6 参照) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【 0 4 7 3 】

変動表示設定処理 (図 4 0 、S 1 3 1 2) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 c がオンか否かを判別する (S 1 6 0 1) 。そして、変動開始フラグ 2 2 3 c がオンではない (即ち、オフである) と判別された場合 (S 1 6 0 1 : N o) 、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 1 6 0 4 の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 c がオンであると判別された場合 (S 1 6 0 1 : Y e s) 、変動開始フラグ 2 2 3 c をオフし (S 1 6 0 2) 、次いで、コマンド判定処理 (図 3 7 参照) の S 1 4 0 3 の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、R A M 2 2 3 より取得し、取得した変動パターン種別に基づいて、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを

10

20

30

40

50

生成して、そのコマンドを表示制御装置 114 へ送信するために設定する (S1603)。表示制御装置 114 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 81 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【0474】

S1604 の処理では、RAM 233 に設けられた停止種別選択フラグ 223d がオンか否かを判別する (S1704)。そして、停止種別選択フラグ 223d がオンではない (即ち、オフである) と判別された場合 (S1604: No)、主制御装置 110 より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ 223d がオンであると判別された場合 (S1604: Yes)、停止種別選択フラグ 223d をオフし (S1605)、次いで、コマンド判定処理 (図 37 参照) の S1407 の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、RAM 223 より取得する (S1606)。

10

【0475】

S1607 の処理では、主制御装置 110 からの停止種別コマンドによって指示された停止種別をそのまま、第 3 図柄表示装置 81 における変動演出の停止種別として設定する (S1607)。その後、表示用停止種別コマンドが設定される (S1608)。

【0476】

次に、図 41 を参照して、音声ランプ制御装置 113 により実行される音編集・出力処理 (S1309) について説明する。図 41 は、この、音編集・出力処理 (S1309) を示したフローチャートである。

20

【0477】

音編集・出力処理 (図 41、S1309) では、まず、確変遊技の開始タイミングであるか判別される (S1701)。確変遊技の開始のタイミングについては、図示を省略した確変フラグが大当たり遊技の終了が設定される場合にオンに設定されたかで判別される。なお、本実施形態では、確変フラグによって判別する構成としたが、この確変フラグとは別に、確変開始フラグを設定し、確変遊技の開始を判別する専用のフラグとして、設定するように構成してもよい。この場合、S1701 の処理において、確変遊技の開始であると確変開始フラグのオンが判別されると、このフラグはオフに設定される。

30

【0478】

確変遊技の開始であると判別された場合には (S1701: Yes)、確変遊技中に対応する音楽データ (本実施形態では、確変遊技専用の歌データ) の再生が設定される。なお、この音楽データは、RAM 223 に設けられた音楽データより、音声出力装置 226 に設けられた専用の IC によって読み出される処理が実行される。

【0479】

歌詞表示カウンタ 223h のカウンタの開始が設定される (S1703)。なお、この歌詞表示カウンタ 223h のカウンタの開始が設定については、歌詞表示カウンタ 223h が初期化される処理が実行される。

【0480】

40

一方、S1701 の処理において、確変遊技の開始タイミングでは無いと判別された場合には (S1701: No)、確変遊技中であるか判別される (S1704)。この確変遊技中であるかの判別は、大当たり遊技後に、大当たり遊技の開始となった大当たりの種別が、大当たり A、大当たり B、大当たり C のいずれかである場合に、図示しない確変フラグ (RAM 223 のその他エリア 223z) がオンに設定されるフラグがオンであるか判別される。

【0481】

確変遊技中であると判別された場合には (S1704: Yes)、歌詞表示カウンタ 223h の値が時間経過分に対応して更新される。その後、S1706 の処理が実行される。S1706 の処理では、音楽データを音声出力装置 226 のスピーカーから出力する期

50

間であるか判別される。なお、この出力期間であるかの判別は、確変遊技中であって、スピーカーの出力を消音に設定する変動パターンが実行されている期間でないか判別される。このS1706の処理において、音楽データの出力タイミングであると判別された場合には(S1706:Yes)、再生されている音楽データが音声出力装置226のスピーカーより出力される設定が実行される(S1707)。

【0482】

歌詞表示カウンタ223hの値に基づいて、歌詞表示を第3図柄表示装置81に表示する歌詞データに対応した表示用歌詞コマンドが設定される(S1708)。その後、その他の音声出力や、音編集に必要な処理が実行される(S1709)。一方、S1706の処理において、音楽データの出力期間でないと判別された場合には(S1706:No)、再生されている音楽データがスピーカーより出力されることが禁止される(S1710)。ここでは、音楽データの音量が最小である「0」に設定される処理が実行される。その他の音声については、スピーカーより、設定されている音量ツマミ(図示せず)の音量設定に基づいた音量で出力される。その後、第3図柄表示装置81で表示される歌詞表示を非表示に設定する表示用歌詞表示コマンドが設定される(S1711)。

【0483】

一方、S1704の処理において、確変遊技中でないと判別された場合には(S1704:No)、確変遊技の終了タイミングであるか判別される(S1712)。確変遊技の終了タイミングであるかは、確変フラグがオンである場合に、大当たりとなる当否判定結果の第3図柄が停止表示されて、確変フラグがオフされたかが判別される。S1712の処理において、確変遊技の終了タイミングであると判別された場合には(S1712:Yes)、対応する音楽データの再生、即ち、S1707の処理で再生に設定された音楽データの再生の停止が設定される(S1713)。歌詞表示カウンタ223hの値が初期値である0にリセットされる(S1714)。

【0484】

このように、確変遊技中に音声出力装置226より出力される音楽データが再生に設定されると、その再生の停止が実行されるまで、スピーカーの出力、非出力に関わりなく再生され続けるので、遊技者は、短時間の間にスピーカーの非出力が設定されても、音楽データのいろいろな部分を聞くことができる。具体的には、スピーカーより非出力となる場合は、本実施形態では、確変遊技中にリーチ表示態様となる場合に、非出力に設定される。よって、短時間に確変遊技中に、複数回の外れリーチが発生した場合も、その間も、音楽データの再生処理は実行されているので、長い曲であっても、幅広い部分を遊技者に聞かせることができる。従って、確変遊技中に、音楽データが出力される期間が短くなっても、毎回同じ部分の音楽データ出力される不具合を防止できる。また、歌詞表示については、再生時間に基づいてカウントされる歌詞表示カウンタ223hに基づいて、表示される歌詞が選択されるように設定したので、音楽データが再生されている箇所の歌詞データを的確に第3図柄表示装置81に表示させることができる。

【0485】

<表示制御装置114のMPU231が実行する制御処理>

次に、図42から図56を参照して、表示制御装置114のMPU231により実行される各制御について説明する。かかるMPU231の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置113よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ237より1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に送信されるV割込信号をMPU231が検出した場合に実行されるV割込処理とがある。MPU231は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やV割込処理を実行する。尚、コマンドの受信とV割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込処理を実行させることができる。

【0486】

まず、図42を参照して、表示制御装置114内のMPU231により実行されるメイン処理について説明する。図42は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【0487】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源回路115から表示制御装置114に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、MPU231は、そのハードウェア構成によって、MPU231内に設けられた命令ポインタ231aを「0000H」に設定すると共に、命令ポインタ231aにて示されるアドレス「0000H」をバスライン240に対して指定する。キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力する。そして、MPU231は、キャラクタROM234から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

10

【0488】

ここで、仮にシステムリセット解除後にMPU231によって最初に処理されるブートプログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234aに記憶させた場合、キャラクタROM234は、バスライン240に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、アドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから読み出してバッファRAM234cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234aの性質上、その読み出しからバッファRAM234cへのセットに多大な時間を要するので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

20

【0489】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がNOR型ROM234dに格納されることにより、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU231においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

30

40

【0490】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（S1801）、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動する。

【0491】

ここで、図43を参照して、ブート処理（S1801）について説明する。図43は、表示制御装置114のMPU231において、メイン処理の中で実行されるブート処理（S1801）を示すフローチャートである。

【0492】

50

上述したように、本実施形態では、MPU231によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させている。そしてキャラクタROM234は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【0493】

一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU231がNAND型フラッシュメモリ234aに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理しては、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM233に設けられたプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送し格納する処理を実行する。

【0494】

具体的には、まず、上述のMPU231及びキャラクタROM234のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1より読み出されバッファRAM234cにセットされたブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア233aへ転送する(S1901)。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。

【0495】

そして、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの第1の所定番地、即ち、プログラム格納エリア233aに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する(S1902)。これにより、MPU231は、S1901の処理によってプログラム格納エリア233aに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【0496】

また、S1902の処理により命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの所定番地に設定することで、MPU231は、そのワークRAM233のプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、MPU231は、第2プログラム記憶エリア234a1を有するNAND型フラッシュメモリ234aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア233aを有するワークRAM233に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、MPU231は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【0497】

S1902の処理により命令ポインタ231aが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ231aによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア233aに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア233a又はデータテーブ

10

20

30

40

50

ル格納エリア233bへ転送する(S1903)。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル(表示データテーブル、転送データテーブル)をデータテーブル格納エリア233bに転送する。

【0498】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行(S1904)した後、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの第2の所定番地、即ち、このブート処理(図36のS1801参照)の終了後に実行すべき初期化処理(図42のS1802参照)に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで(S1905)、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

10

【0499】

このように、ブート処理(S1801)が実行されることによって、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てDRAMによって構成されたワークRAM233のプログラム格納エリア233a及びデータテーブル格納エリア233bに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ231aが上述の第2の所定番地に設定され、以後、MPU231は、NAND型フラッシュメモリ234aを参照することなく、プログラム格納エリア233aに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【0500】

20

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークRAM233のプログラム格納エリア233a及びデータテーブル格納エリア233bに転送することで、MPU231は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAMから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【0501】

一方、NOR型ROM234dにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233aに転送することができる。よって、キャラクタROM234は、極めて小容量のNOR型ROM234dを追加するだけで、MPU231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM234のコスト増加を抑制することができる。

30

【0502】

尚、図43に示すブート処理では、S1901の処理によってプログラム格納エリア233aに転送される所定量の制御プログラムに、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、S1901の処理によってプログラム格納エリア233aに転送される所定量の制御プログラムは、S1902の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア233aに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231aに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア233aに格納された残り全てのブートプログラムによって、S1903～S1905の処理を実行するようにしてもよい。

40

【0503】

50

また、S 1 9 0 1 の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を、S 1 9 0 1 及び S 1 9 0 2 の処理を含めて複数回繰り返した後、S 1 9 0 3 ～ S 1 9 0 5 の処理を実行するようにしてもよい。

10

【0504】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送できなくても、MPU 2 3 1 はプログラム格納エリア 2 3 3 a に既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送することができる。

【0505】

また、本実施形態では、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまず MPU 2 3 1 によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶させてもよい。この場合、MPU 2 3 1 は、ブート処理を開始すると、S 1 9 0 1 及び S 1 9 0 2 の処理を行わずに、S 1 9 0 3 ～ S 1 9 0 5 の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送する処理が不要となるので、キャラクタ ROM 2 3 4 かプログラム格納エリア 2 3 3 a へのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となる MPU 2 3 1 における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

20

【0506】

ここで、図 4 2 の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワーク RAM 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する (S 1 8 0 2)。具体的には、スタックポインタの値を MPU 2 3 1 内に設定すると共に、MPU 2 3 1 内のレジスタ群や、I/O 装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワーク RAM 2 3 3、常駐用ビデオ RAM 2 3 5、通常用ビデオ RAM 2 3 6 の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワーク RAM 2 3 3 に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。尚、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

30

【0507】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ 2 3 7 の初期設定を行った後、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7 に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第 3 図柄表示装置 8 1 には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機 1 0 が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

40

【0508】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 2 3 5 の電源投

50

入時主画像エリア235aへ転送するように、画像コントローラ237に対して転送指示を送信する(S1803)。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオRAM235)と、転送先である電源投入時主画像エリア235aの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ237は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aに転送される。

【0509】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ237は、MPU231に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU231はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ237は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ237の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU231は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ237による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【0510】

電源投入時主画像エリア235aに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。S1803の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア235aへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM235の電源投入時変動画像エリア235bへ転送するように、画像コントローラ237に対して転送指示を送信する(S1804)。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオRAM235)と、転送先である電源投入時変動画像エリア235bの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ237は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の電源投入時変動画像エリア235bに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア235bに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【0511】

S1804の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア235bへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ233cをオンする(S1805)。これにより、簡易画像表示フラグ233cがオンの間は、後述する転送設定処理(図44(a)参照)において、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するように画像コントローラ237へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される(図44(a)のS3302参照)。

【0512】

また、簡易画像表示フラグ233cは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ237への転送指示に基づき、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データのキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V割込処理(図44(b)参照)において、図示しない電源投入時画像(電源投入時主画像や電源投入時変動画像)が描画されるように、簡易コマンド判定処理(図44(b)のS2108参照)および簡易表示設定処理(図44(b)のS2109参照)が実行される。

【0513】

上述したように、本パチンコ機10では、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオRAM235に格納すべき全ての画像データが、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送し、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置114に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

10

【0514】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

20

【0515】

また、パチンコ機10の表示制御装置114では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第1入球口64へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置110より音声ランプ制御装置113を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

30

【0516】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されている間は、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタROM234は読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機10では、電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

40

【0517】

S1805の処理の後、割込許可を設定し（S1806）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S1806の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびV割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびV割込処理を実行する。

【0518】

次いで、図44（a）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるコ

50

マンド割込処理について説明する。図44(a)は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信すると、MPU231によってコマンド割込処理が実行される。

【0519】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM233に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して(S2001)、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0520】

次いで、図44(b)を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理について説明する。図44(b)は、そのV割込処理を示すフローチャートである。このV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第3図柄表示装置81に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト(図24参照)を作成し、その描画リストを画像コントローラ237に送信することで、画像コントローラ237に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【0521】

上述したように、このV割込処理は、画像コントローラ237からのV割込信号が検出されることによって実行が開始される。このV割込信号は、画像コントローラ237において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成され、MPU231に対して送信される信号である。よって、このV割込信号に同期させてV割込処理を実行することにより、画像コントローラ237に対して描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【0522】

ここでは、まず、V割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このV割込処理では、図44(b)に示すように、まず、簡易画像表示フラグ233cがオンであるか否かを判別し(S2101)、簡易画像表示フラグ233cがオンではない、即ち、オフであれば(S2101:No)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像(図示しない)ではなく、通常の演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、コマンド判定処理(S2102)を実行し、次いで、表示設定処理(S2103)を実行する。

【0523】

コマンド判定処理(S2102)では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに設定する。

【0524】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置110におい

10

20

30

40

50

て、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置 110 や音声ランプ制御装置 113 によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。尚、このコマンド判定処理の詳細については、図 45～図 49 を参照して後述する。

【0525】

表示設定処理 (S2103) では、コマンド判定処理 (S2102) などによって表示データテーブルバッファ 233d に設定された表示データテーブルの内容に基づき、第 3 図柄表示装置 81 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233d に設定する。尚、この表示設定処理の詳細については、図 50～図 52 を参照して後述する。

【0526】

表示設定処理が実行された後、次いで、大当たり表示処理を実行する (S2104)。大当たり表示処理では、主に、大当たり遊技中に、特定入賞口 65a に遊技球が入賞した場合に、第 3 図柄表示装置 81 で表示される表示態様を可変させるか否かの抽選を実行して、抽選に当選した場合に、その表示態様を所定の表示態様に可変させる処理が実行される。この大当たり表示処理 (S2104) については、図 53 を参照して、詳細について後述する。大当たり表示処理 (S2104) が実行された後には、タスク処理を実行する (S2105)。このタスク処理では、表示設定処理 (S2103) もしくは簡易表示設定処理 (S2110) によって設定された第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【0527】

次に、転送設定処理を実行する (S2106)。この転送設定処理 (S2106) では、簡易画像表示フラグ 233c がオンである間は、画像コントローラ 237 に対して、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき画像データをキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。尚、転送設定処理 (S2106) の詳細については、図 54～図 55 を参照して後述する。

【0528】

次いで、描画処理を実行する (S2107)。この描画処理では、タスク処理 (S2105) で決定された、1 フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理 (S2106) により設定された転送指示とから、図 24 に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ 237 に対して送信する。これにより、画像コントローラ 237 では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。尚、描画処理の詳細については、図 56 を参照して後述する。

【0529】

次いで、表示制御装置 114 に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する (S2108)。そして、V 割込処理を終了する。S2108 の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ (図示せず)、選択カウンタ 233k がある。この停止図柄カウンタの値は、ワーク RAM 233 に格納され、V 割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。

【0530】

一方、S2101 の処理において、簡易画像表示フラグ 233c がオンであると判別されると (S2101: Yes)、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像デー

10

20

30

40

50

タの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、簡易コマンド判定処理(S2109)を実行し、次いで、簡易表示設定処理(S2110)を実行して、S2104の処理へ移行する。

【0531】

次いで、図45～図49を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理(S2102)の詳細について説明する。まず、図45は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【0532】

このコマンド判定処理では、図45に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し(S2201)、未処理の新規コマンドがなければ(S2201:No)、コマンド判定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば(S2201:Yes)、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理(S2103)に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し(S2202)、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する(S2203)。

10

【0533】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し(S2204)、表示用変動パターンコマンドがあれば(S2204:Yes)、変動パターンコマンド処理を実行して(S2205)、付与図柄選択処理を実行した後に(S2206)、S2201の処理へ戻る。なお、先に、付与図柄選択処理(S2206)について、図46を参照して詳細について説明した後に、図47(a)を参照して、変動パターンコマンド受信処理(S2205)について説明する。

20

【0534】

図46は、表示制御装置114のMPU231が実行するコマンド判定処理(図45、S2102)内の一処理である付与図柄選択処理(S2206)を示したフローチャートである。なお、この付与図柄選択処理(S2206)では、第3図柄表示装置81で表示される抽選遊技の第3図柄にバトル報知図柄またはミッション報知図柄を付与するか否かの抽選が実行される。

【0535】

付与図柄選択処理(図46、S2206)では、まず、受信した変動パターンが示す当否判定結果が大当たりであるか判別される(S2311)。当否判定結果が大当たりであると判別された場合には(S2311:Yes)、選択カウンタ233kの値を取得して、付与図柄選択テーブル234a4より大当たり種別、選択カウンタ233の値に基づいて、バトル報知図柄、ミッション報知図柄、バトルまたはミッション報知図柄のいずれかが選択される(S2312)。その後、S2314の処理が実行される。

30

【0536】

一方、受信した表示用変動パターンコマンドが示す当否判定結果が外れであると判別された場合には(S2311:No)、ミッション報知図柄が設定されているか判別される。ミッション報知図柄が設定されていると判別された場合には、S2314の処理が実行される。なお、ミッション報知図柄は、コマンド判定処理(図45、S2102)のS2210の処理において、設定される。

40

【0537】

S2314の処理では、選択された付与図柄(バトル報知図柄、ミッション報知図柄、バトルまたはミッション報知図柄のいずれか)が表示データテーブルに設定される。ここで、設定する表示データテーブルは、後述する変動パターンコマンド処理(図47(a)、S2205)のS2301で設定されたものである。

【0538】

次に、図47(a)を参照して、変動パターンコマンド処理(S2205)の詳細について説明する。図47(a)は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理(S2205)は、音声ランプ制御装置114より受信

50

した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【0539】

変動パターンコマンド処理（S2205）では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する（S2301）。

【0540】

ここで、主制御装置110において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S2301の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する。

【0541】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置110によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第3図柄表示装置81に表示させている最中に主制御装置110から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【0542】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置110によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ233dに従った変動演出が終了したのち、主制御装置110から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第3図柄表示装置81の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第3図柄表示装置81における第3図柄の変動を見続けることができる。

【0543】

次いで、S2301で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア233bから読み出し、それを転送データテーブルバッファ233eに設定する（S2302）。そして、各変動パターンに対応する変動表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、S2301の処理によって設定された変動表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（S2303）。表示設定処理では、S2303の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ233dに設定された変動表示データテーブルが、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。

【0544】

次いで、S2301の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し（S2304）、ポインタ233fを0に初期化する（S2305）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定する（S2306）。

【0545】

その後、変動パターンコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S2305の処理によって初期化されたポインタ233fを更新しながら、S2301の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ233fに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S2302の処理によって転送データテーブルバッファ233eに設定された転送データテーブルから、ポインタ233fに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに転送されるように、画像コントローラ237を制御する。

10

【0546】

また、表示設定処理では、S2304の処理によって時間データが設定された計時カウンタ233hを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置110からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第3図柄表示装置81に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【0547】

ここで、図45の説明に戻る。S2204の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると(S2204:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し(S2207)、表示用停止種別コマンドがあれば(S2207:Yes)、停止種別コマンド処理を実行して(S2208)、S2201の処理へ戻る。

20

【0548】

ここで、図47(b)を参照して、停止種別コマンド処理(S2208)の詳細について説明する。図47(b)は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置114より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【0549】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報(大当たりA、大当たりB、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれか)に対応する停止種別テーブルを決定し(S2401)、その停止種別テーブルと、V割込処理(図44(b)参照)が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する(S2402)。

30

【0550】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S2402の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定する(S2403)。

40

【0551】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第3図柄表示装置81に表示すべき第3図柄を特定する種別情報として、S2402の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報(図柄オフセット情報)が記載されている。上述のタスク処理(S2105)では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S2403によって設定された停止図柄判別フラグからS2402の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。そして、この特定された第3図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。尚、第3図柄に対応する画

50

像データは、上述したように、常駐用ビデオRAM 235の第3図柄エリア235dに格納されている。

【0552】

上述したように、本実施形態では、キャラクタROM 234を、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 234aで構成しているが、第3図柄表示装置81において描画が行われる前に、キャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に対して描画に必要な画像データを転送することができる。よって、キャラクタROM 234をNAND型フラッシュメモリ 234aで構成しても、第3図柄表示装置81における描画の応答性を高く保つことができる。

【0553】

尚、主制御装置110において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S2401の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がS2402の処理によって設定される。

【0554】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第3図柄表示装置81には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機10が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機10の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第3図柄表示装置81に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機10が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

【0555】

ここで、図45の説明に戻る。S2207の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると(S2207:No)、先読み演出開始コマンドを受信しているか判別される(S2209)。先読み演出開始コマンドを受信していると判別された場合には(S2209:Yes)、ミッション報知図柄が設定される。ここでは、図示は省略したが、ミッション報知図柄選択フラグが表示制御装置114のワークRAMに設定されており、そのフラグがオンに設定される。このフラグは、付与図柄選択処理(図46、S2206)のS2313の処理で判別され、オンであると判別された場合に、オフに設定される。その後、S2201の処理に戻る。

【0556】

一方、S2209の処理において先読み演出開始コマンドを受信していないと判別された場合には(S2209:No)、表示用歌詞コマンドを受信しているか判別される(S2211)。表示用歌詞コマンドを受信していると判別された場合には(S2211:Yes)、歌詞表示設定処理が実行される(S2212)。その後、S2201の処理が実行される。

【0557】

ここで、図48を参照して、歌詞表示設定処理(S2212)について説明する。図48は、この歌詞表示設定処理(S2212)を示したフローチャートである。歌詞表示設定処理(図48、S2212)では、まず、受信した表示用歌詞コマンドが歌詞表示の設定(第3図柄表示装置81に歌詞を表示すること)を指示するコマンドであるか判別される(S2501)。歌詞表示の設定を指示するコマンドであると判別された場合には(S2501:Yes)、コマンドが示す歌詞データが表示データテーブルバッファ233d

に設定されている表示データテーブルに設定される。なお、本実施形態では、表示データテーブルバッファ233dに設定されている表示データテーブルに表示する歌詞データを設定する構成としたが、歌詞表示専用のデータテーブルを設定して、専用の転送データテーブルによって、描画リストを作成するように構成してもよい。

【0558】

歌詞表示の色が可変可能か判別される(S2503)。なお、本実施形態では、当否判定結果に関わる表示をしている場合に、歌詞が表示されているときに歌詞表示の色が可変可能であると判別される。歌詞表示の色が可変可能であると判別された場合には(S2503:Yes)、選択カウンタ233kの値と変動中の第3図柄の当否判定結果とに基づいて、表示色選択テーブル234a5より表示色を決定し、表示データテーブルバッファ233dに設定されている表示データテーブルに設定される(S2504)。一方、S2503の処理において、歌詞表示の色が可変不可能であると判別された場合には(S2503:No)、この処理を終了する。また、S2501の処理において、受信したコマンドが歌詞表示を非表示に設定することを指示するコマンドであると判別された場合には(S2501:No)、表示データテーブルに設定されている歌詞データが非表示に設定される。その後、この処理を終了する。

10

【0559】

このように、歌詞表示を設定するコマンドを受信すると、その歌詞表示をする処理が実行されるので、適宜、曲の進行に合わせた歌詞を表示することができる。また、非表示の設定もされるので、音楽の出力停止タイミングに合わせて、歌詞を非表示に設定できる。

20

【0560】

また、表示されている歌詞の色が通常は、白色であるが当否判定結果に基づいて、当否判定結果が当たりであると、外れである場合よりも赤色や金色の表示色が選択され易く構成した。これにより、歌詞表示に合わせて当否判定結果についても遊技者に認識させることができ、遊技者が歌詞の表示により興味を持つことができる。

【0561】

ここで、図45に戻って説明を続ける。S2211の処理において、表示用歌詞コマンドを受信していないと判別された場合には(S2211:No)、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し(S2213)、エラーコマンドがあれば(S2213:Yes)、エラーコマンド処理を実行して(S2214)、S2201の処理へ戻る。

30

【0562】

ここで、図49を参照して、エラーコマンド処理(S2214)の詳細について説明する。図49は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理(S2214)は、音声ランプ制御装置114より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【0563】

エラーコマンド処理(図49、S2214)では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する(S2901)。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して(S2902)、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

40

【0564】

表示設定処理では、S2901の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S2902の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させるように処理を実行する。

【0565】

尚、2以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S2902の処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種

50

別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【0566】

ここで、図45の説明に戻る。S2211の処理において、エラーコマンドがないと判別されると(S2211:No)、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(S2219)、S2201の処理へ戻る。

【0567】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS2201の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば(S2201:Yes)、再びS2202～S2214、S2219までの各処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S2201～S2214、S2219の処理が繰り返し実行され、S2201の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

10

【0568】

尚、V割込処理(図44(b)参照)において簡易画像表示フラグ233cがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理(S2109)も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理(図47(a)参照)および停止種別コマンド処理(図47(b)参照)を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

20

【0569】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理(図47(a)参照)では、S2301の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ233dに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bに格納されているので、S2302の処理では、転送データテーブルバッファ233bにはNullデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

30

【0570】

次いで、図50～図52を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述の表示設定処理(S2103)の詳細について説明する。図50は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【0571】

この表示設定処理では、図50に示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し(S3001)、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば(S3001:No)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、S3002～S3004の処理をスキップし、S3005の処理へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば(S3001:Yes)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後(S3002)、S3003～S3004の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

40

【0572】

S3003の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する(S3003)。そして、エラー発生フラグがオンであれば(S3003:Yes)、警告画像設定処理を実行する(S3004)。

【0573】

50

ここで、図51を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図51は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第3図柄表示装置81に表示させる警告画像データを展開する（S3101）。

【0574】

タスク処理では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

10

【0575】

そして、警告画像設定処理では、S3101の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（S3102）、表示設定処理に戻る。

【0576】

ここで、図50の説明に戻る。警告画像設定処理（S3004）の後、又は、S3003の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（S3003：No）、次いで、S3005の処理へ移行する。

【0577】

S3005では、ポインタ更新処理を実行する（S3005）。ここで、図52を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図52は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ233dおよび転送データテーブルバッファ233eの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ233fの更新を行う処理である。

20

【0578】

このポインタ更新処理（図52、S3005）では、まず、ポインタ233fに1を加算する（S3201）。即ち、ポインタ233fは、原則、V割込処理が実行される度に1だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0000H」には、Start情報が記載されており、それぞれのデータの实体はアドレス「0001H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに格納されるのに合わせてポインタ233fの値が0に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が1に更新されるので、アドレス「0001H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

30

【0579】

S3201の処理によって、ポインタ233fの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ233fで示されるアドレスのデータがEnd情報であるか否かを判別する（S2802）。その結果、End情報であれば（S3202：Yes）、表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ233fが更新されたことを意味する。

40

【0580】

そこで、表示データテーブルバッファ233dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（S3203）、デモ用表示データテーブルであれば（S3203：Yes）、表示データテーブルバッファ233dに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ233hに設定し（S3204）、ポインタ233fを1に設定して初期化し（S3205）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第3図柄表示装置8

50

1 には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【0581】

一方、S2803の処理において、表示データテーブルバッファ233dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（S3203：No）、ポインタ233fの値を1だけ減算して（S3206）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ233dにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、End情報が記載された1つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第3図柄表示装置81には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、S3202の処理において、更新後のポインタ233fで示されるアドレスのデータがEnd情報でなければ（S3202：No）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

10

【0582】

ここで、図50に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ233dに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ233fで示されるアドレスの描画内容を展開する（S3006）。タスク処理では、先に展開された警告画像などと共に、S3006の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

20

【0583】

次いで、計時カウンタ233hの値を1だけ減算し（S3007）、減算後の計時カウンタ233hの値が0以下であるか否かを判別する（S3008）。そして、計時カウンタ233hの値が1以上である場合は（S3008：No）、そのまま表示設定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、計時カウンタ233hの値が0以下である場合は（S3008：Yes）、表示データテーブルバッファ233dに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ233dに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（S3009）。

30

【0584】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（S3009：Yes）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定し（S3010）、次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする（S3011）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ233hに設定し（S3012）、更に、ポインタ233fの値を0に初期化する（S3013）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（S3014）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークRAM233に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（S3015）、V割込処理に戻る。

40

【0585】

これにより、表示データテーブルバッファ233dに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第3図柄表示装置81に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ233bに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第3図柄表示装置81に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、MPU231に多大な負荷がかかることがないので、表示制御

50

装置 1 1 4 の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第 3 図柄表示 8 1 に表示させることができる。

【0 5 8 6】

尚、S 3 0 1 5 の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理 (S 2 1 0 4) では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S 3 0 1 5 によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【0 5 8 7】

一方、S 3 0 0 9 の処理において、確定表示フラグがオンではなくオフであれば (S 3 0 0 9 : N o) 、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する (S 3 0 1 6) 。そして、デモ表示フラグがオフであれば (S 3 0 1 6 : N o) 、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下になったことを意味するので、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定し (S 3 0 1 7) 、次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 3 0 1 8) 。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定する (S 3 0 1 9) 。そして、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化し (S 3 0 2 0) 、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して (S 3 0 2 1) 、本処理を終了し、V 割込処理に戻る。

【0 5 8 8】

これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【0 5 8 9】

S 3 0 1 6 の処理において、デモ表示フラグがオンであれば (S 3 0 1 7 : Y e s) 、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V 割込処理に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【0 5 9 0】

尚、V 割込処理 (図 4 4 (b) 参照) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンの場合に実行される簡易表示設定処理 (S 2 1 0 9) でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する処理が行われる。

【0 5 9 1】

次いで、図 5 3 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の大当たり表示処理 (S 2 1 0 4) の詳細について説明する。まず、図 5 3 は、この大当たり表示処理 (S 2 1 0 4) を示すフローチャートである。

【0 5 9 2】

大当たり表示処理 (図 5 3、S 2 1 0 4) では、まず、大当たり B、大当たり C、大当

10

20

30

40

50

たり E、小当たりのいずれかを実行中であるか判別される (S 3 2 1 1)。この判別については、図示を省略した大当たり種別フラグの判別により実行される。この大当たり種別フラグは、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信する表示用大当たり種別コマンドに基づいて、対応する種別のフラグがオンに設定される。なお、このフラグは、大当たり遊技の終了に基づいて、オフに設定される。

【0 5 9 3】

S 3 2 1 1 の処理において、大当たり B、大当たり C、大当たり E、小当たりのいずれかを実行中であると判別された場合には (S 3 2 1 1 : Y e s)、表示用大入賞コマンドを受信したか判別される (S 3 2 1 2)。表示用大入賞コマンドを受信したと判別された場合には (S 3 2 1 2 : Y e s)、表示可変データが設定されているデータの最大値であるか判別される (S 3 2 1 3)。ここで、最大値については、大当たり B または大当たり E である場合には、6 ポイントに設定されており、大当たり C または小当たりである場合には 2 ポイントに設定されている。

10

【0 5 9 4】

なお、大当たり B、大当たり C、大当たり E、小当たりである場合には、図 8 (a) に示すような敵より魚を多く釣り上げられるか否かを競う表示態様が表示される。3 匹以上釣りあげられると敵より多く釣り上げられることが確定し、図 8 (b) に示すような大漁モードという演出が実行されることが報知される。ここで、大漁モードとは、大当たり種別が大当たり B または大当たり E である場合に実行される演出であり、3 ラウンド以降の大当たり遊技の演出のことである。大当たり C または小当たりは、2 ラウンドの大当たり遊技が実行されるので、遊技者は、図 8 (a) の 2 ラウンドまでの大当たり遊技中に、敵より多く魚を釣り上げて大当たりの種別が大当たり B または大当たり E であることを期待しながら遊技を行う。

20

【0 5 9 5】

また、魚が釣れたか否かの演出は、特定入賞口 6 5 a に遊技球が入賞したタイミングに基づいて、実行されるので、遊技者は、特定入賞口 6 5 a になるべく多く遊技球を入賞させて、魚を多く釣り上げようと遊技をする。しかしながら、この 2 ラウンドの間は、特定入賞口 6 5 a の開放時間が短く設定されているので、発射した遊技球よりも多くの賞球を得ることが難しく設定されている。よって、実際には、この 2 ラウンドの間は、遊技者は遊技球を発射しない方が得であるが、魚を釣るために、遊技球を発射して遊技を行わせることができる。よって、遊技店の利益を向上させることができる。

30

【0 5 9 6】

S 3 2 1 3 の処理において、表示可変データが最大値未満であると判別された場合には (S 3 2 1 3 : N o)、選択カウンタ 2 3 3 k の値に基づいて、表示可変抽選テーブル 2 3 4 a 6 (図 2 1 (c) 参照) より、表示可変データ (釣り上げる魚の数) が選択される (S 3 2 1 4)。

【0 5 9 7】

ここで、敵側は、時間の経過によって、大当たり B または大当たり E である場合には、2 匹まで魚を釣り上げる。大当たり C または小当たりである場合には、6 匹まで魚を釣り上げる。釣り上げる間隔は、3 秒間隔で釣り上げるように構成されている。

40

【0 5 9 8】

なお、本実施形態では、敵側は、時間の経過によって、魚を釣り上げるように設定したが、それに限らず、敵側が釣り上げる魚も、特定入賞口 6 5 a に入賞したタイミングで、選択カウンタ 2 3 3 k の値を取得して、抽選を実行して、その選択カウンタ 2 3 3 k の値により、敵側、プレイヤー側のどちらが何匹の魚を釣り上げるかを決定する構成としてもよい。このように構成することで、より特定入賞口 6 5 a に遊技球を入賞させる喜びを増大させることができる。

【0 5 9 9】

S 3 2 1 4 の処理において、選択された表示可変データが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されている表示データテーブルに設定される (S 3 2 1 5)。一方、大当

50

たりAまたは大当たりDであると判別された場合には（S 3 2 1 1：N o）、表示用大入賞コマンドを受信していないと判別された場合（S 3 2 1 2：N o）、表示可変データが最大値であると判別された場合には（S 3 2 1 3：Y e s）、この処理を終了する。

【0600】

次いで、図54及び図55を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述の転送設定処理（S 2 1 0 5）の詳細について説明する。まず、図54（a）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【0601】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ233cがオンか否かを判別する（S 3 3 0 1）。そして、簡易画像表示フラグ233cがオンであれば、（S 3 3 0 1：Y e s）、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（S 3 3 0 2）、転送設定処理を終了し、V割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ237に対して、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図54（b）を参照して後述する。

10

【0602】

一方、S 3 3 0 1の処理の結果、簡易画像表示フラグ233cがオンではない、即ち、オフであれば、（S 3 3 0 1：N o）、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（S 3 3 0 3）、転送設定処理を終了して、V割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタROM234からの画像データの転送は、通常用ビデオRAM236に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図55を参照して後述する。

20

【0603】

次いで、図54（b）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行される転送設定処理（S 2 1 0 5）の一処理である常駐画像転送設定処理（S 3 3 0 2）について説明する。図54（b）は、この常駐画像転送設定処理（S 3 3 0 2）を示すフローチャートである。

【0604】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ237に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（S 3 4 0 1）、転送指示を送信していれば（S 3 4 0 1：Y e s）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ237により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（S 3 4 0 2）。このS 3 4 0 2の処理では、画像コントローラ237に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ237から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 3 4 0 2の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（S 3 4 0 2：N o）、画像コントローラ237において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（S 3 4 0 2：Y e s）、S 3 4 0 3の処理へ移行する。また、S 3 3 0 1の処理の結果、画像コントローラ237に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（S 3 4 0 1：N o）、S 3 4 0 3の処理へ移行する。

30

40

【0605】

S 3 4 0 3の処理では、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（S 3 4 0 3）、未転送の常駐対象画像データがあれば（S 3 4 0 3：N o）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するように、画像コントローラ237に対する転送指示を設定し（S 3 4 0 4）、常駐画像転送設定処理を終了する。

【0606】

50

これにより、描画処理において画像コントローラ 237 に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 237 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。尚、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオ RAM 235）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオ RAM 235 に設けられたエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 237 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ ROM 234 から読み出して一旦バッファ RAM 237a に格納した後、常駐用ビデオ RAM 236 の未使用期間中に、常駐用ビデオ RAM 236 の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 231 に対して、転送終了信号を送信する。

10

【0607】

S3403 の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（S3403：Yes）、簡易画像表示フラグ 233c をオフに設定して（S3405）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、V 割込処理（図 44（b）参照）において、簡易コマンド判定処理および簡易表示設定処理ではなく、コマンド判定処理（図 45～図 49 参照）および表示設定処理（図 50～図 52 参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第 3 図柄表示装置 81 には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタ ROM 234 からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図 55 参照）により、通常用ビデオ RAM 236 に対して行われる（図 54（a）の S3301：No 参照）。

20

【0608】

MPU 231 は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に対して転送することができる。そして、MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオ RAM 235 に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されることになる。

30

【0609】

よって、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ RAM 235 に転送された後、表示制御装置 114 は、この常駐用ビデオ RAM 235 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 237 にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a で構成されたキャラクタ ROM 234 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 81 に描画した画像を表示することができる。

40

【0610】

特に、常駐用ビデオ RAM 235 には、背面画像や、第 3 図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 110、音声ランプ制御装置 113 や表示制御装置 114 などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタ ROM 234 を NAND 型フラッシュメモリ 234a で構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第 3 図柄表示装置 81 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【0611】

50

次いで、図55を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行される転送設定処理(S2105)の一処理である通常画像転送設定処理(S3303)について説明する。図55は、この通常画像転送設定処理(S3303)を示すフローチャートである。

【0612】

この通常画像転送設定処理(図55、S3303)では、まず、転送データテーブルバッファ233eに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理(S2103)のポインタ更新処理(S3005)によって更新されたポインタ233fで示されるアドレスに記載された情報を取得する(S3501)。ここでは、表示データテーブルの転送データテーブルおよび予告データテーブルの予告転送データテーブルのポインタで示される情報がそれぞれ取得される。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し(S3502)、転送データ情報であれば(S3502:Yes)、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM236)の先頭アドレスを抽出して、ワークRAM233に設けられた転送データバッファに格納し(S3503)、更に、ワークRAM233に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して(S3504)、S3505の処理へ移行する。

10

【0613】

また、S3502の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Nullデータであれば(S3502:No)、S3503及びS3504の処理をスキップして、S3505の処理へ移行する。S3505の処理では、画像コントローラ237に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し(S3505)、転送指示を設定していれば(S3505:Yes)、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ237により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する(S3506)。

20

【0614】

このS3406の処理では、画像コントローラ237に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ237から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S3506の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合(S3506:No)、画像コントローラ237において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合(S3506:Yes)、S3507の処理へ移行する。また、S3505の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ237に対して画像データの転送指示を設定していない場合も(S3505:No)、S3507の処理へ移行する。

30

【0615】

S3507の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し(S3507)、転送開始フラグがオンであれば(S3507:Yes)、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし(S3508)、S3517の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオRAM236に既に格納されているか否かを判別する(S3517)。このS3517の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ233iを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ233iより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM236に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM236に格納されていないと判断する。

40

【0616】

そして、S3517の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM236に格納されていれば(S3517:Yes)、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送

50

設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【0617】

一方、S3517の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 236に格納されていなければ（S3517：No）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（S3418）。これにより、描画処理において画像コントローラ237に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ237は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。尚、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオRAM 236）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ237は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 234から読み出して、指定されたビデオRAM（ここでは、通常用ビデオRAM 236）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 231に対して、転送終了信号を送信する。

【0618】

S3518の処理の後、格納画像データ判別フラグ233iを更新し（S3519）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ233iの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア236aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【0619】

次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（S3513）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（S3513：No）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【0620】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば（S3513：Yes）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（S3514）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（S3515）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM 236）の先頭アドレスを取得し（S3516）、S3517の処理へ移行する。

【0621】

尚、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Aのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235cに常駐されているので、通常用ビデオRAM 236に転送すべき画像データが存在しない。よって、S3515の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Aのものであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。

【0622】

また、本実施形態では、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに設定されるのに合わせて、

その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 233e に設定される。そして、MPU 231 は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ 233e に設定された転送データテーブルのポインタ 233f で示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ 237 に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ 233d に設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。

【0623】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 234 から画像格納エリア 236a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236a に格納させておくことができる。

【0624】

これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a によってキャラクタ ROM 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ ROM 234 から読み出し、通常用ビデオ RAM 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 235 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。

【0625】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【0626】

次いで、図 56 を参照して、表示制御装置 114 の MPU 231 で実行される V 割込処理の一処理である上述の描画処理 (S2106) の詳細について説明する。図 56 は、この描画処理を示すフローチャートである。

【0627】

描画処理では、タスク処理 (S2105) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ (表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報)、及び、転送設定処理 (S2105) により設定された転送指示から、図 24 に示す描画リストを生成する (S3601)。即ち、S3601 の処理では、タスク処理 (S2105) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別とアドレスとを特定し、その特定された格納 RAM 種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1 フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報 (詳細情報) として、スプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別ならびにア

10

20

30

40

50

ドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（S 2 1 0 5）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM 2 3 6）の先頭アドレスを追記する。

【0 6 2 8】

尚、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM 2 3 5 のエリア、又は、通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアが固定されているので、MPU 2 3 1 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

10

【0 6 2 9】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ 2 3 3 j によって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラ 2 3 7 へ送信する（S 3 5 0 2）。ここでは、描画対象バッファフラグ 2 3 3 j が 0 である場合は、描画対象バッファ情報として第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ 2 3 3 j が 1 である場合は、描画対象バッファ情報として第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【0 6 3 0】

20

画像コントローラ 2 3 7 は、MPU 2 3 1 より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された 1 フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【0 6 3 1】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM 2 3 6）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタROM 2 3 4 から読み出してバッファRAM 2 3 7 a に一時的に格納した後、通常用ビデオRAM 2 3 6 が未使用状態にあるときを見計らって、バッファRAM 2 3 7 a に格納した画像データを通常用ビデオRAM 2 3 6 の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオRAM 2 3 6 に格納された画像データは、その後にMPU 2 3 1 より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

30

【0 6 3 2】

尚、画像コントローラ 2 3 7 は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第 3 図柄表示装置 8 1 に送信する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第 3 図柄表示 8 1 に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

40

【0 6 3 3】

描画処理は、S 3 6 0 2 の処理の後、描画対象バッファフラグ 2 3 3 j を更新する（S 3 6 0 3）。そして、描画処理を終了して、V 割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ 2 3 3 j の更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描

50

画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。

【0634】

ここで、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理（図44（b）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。よって、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

10

【0635】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。よって、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

20

【0636】

なお、本実施形態では、第3図柄により当否判定結果が報知されるよりも前に、変動中の第3図柄の当否判定結果が、保留図柄により報知される。よって、遊技者は、第3図柄の変動中に、より早く当否判定結果を知ろうとして、遊技球を発射して、入球口64に遊技球を入賞させて保留球を発生させようとして遊技を行う。従って、第3図柄が変動中にも遊技者に遊技球を発射させ続けさせることができ、遊技店の売上げを増加させることができる。

30

【0637】

また、本実施形態では、保留球としてカウントされる場合に、保留図柄を表示して第3図柄の当否判定を報知する構成としたが、それに限らず、保留球の上限個数を越えて遊技球が入賞した場合にも、表示されている保留図柄が変更されて表示されるように構成してもよい。このように構成することで、保留図柄で当たり保留図柄が表示されていない場合には、保留球が上限まで記憶されている状態であっても、遊技者は、保留図柄を更新させて、当たり保留図柄を表示させようとして遊技球を発射させ続けて遊技を行うことができる。よって、遊技球を発射して遊技を行う時間を長くさせることができ、遊技店の売上げを増大させることができる。

40

【0638】

また、本実施形態では、保留個数4個目を示す保留図柄は、卵の図柄として、変動中の第3図柄の当否判定結果を報知しない図柄としたが、それに限らず、第3図柄の当否判定結果に基づいて、卵の色を選択するように構成してもよい。具体的には、金色、赤色、青色を設定しておき、金色は、当否判定結果が当たりの場合のみに選択され、赤色は、当否判定結果が当たりである方が外れである場合よりも選択されやすく構成し、青色は、当否判定結果が外れである方が当たりである場合よりも選択されやすいように構成してもよい。このように構成することで、より保留4個となるまで保留を成立させようと、遊技を継

50

続して遊技者に行わせることができる。よって、遊技店の売上げを増大させることができる。

【0639】

また、本実施形態では、変動中の第3図柄の当否判定結果を保留図柄により報知する構成としたが、それに限らず、変動中の第3図柄がリーチの表示態様であれば、そのリーチ表示態様を示すように同じくリーチ表示態様で保留図柄を表示してもよい。

【0640】

＜第2実施形態におけるパチンコ機10について＞

次に、図57～図58を参照して、第2実施形態におけるパチンコ機10について説明する。上述の第1実施形態におけるパチンコ機10では、音楽データの再生を実行すると、その音をスピーカーより出力する期間、非出力とする期間に関わらず、ずっと再生を続ける構成について説明した。

10

【0641】

これに対し、本第2実施形態におけるパチンコ機10では、音楽が出力される期間に対応する確変遊技状態となった場合に基づいて、カウンタの更新を開始して、そのカウンタ値に基づいた再生位置から再生を開始する点で第1実施形態におけるパチンコ機10とは相違する。なお、第1実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0642】

＜第2実施形態における電氣的構成について＞

20

図57は、第2実施形態におけるパチンコ機10の電氣的構成を示したブロック図である。第2実施形態では、第1実施形態に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221の歌詞表示カウンタ223hが削除され、再生カウンタ223jが追加されている点で異なる。その他の構成については、第1実施形態と同一であるので、その詳細な説明を省略する。

【0643】

再生カウンタ223jは、再生する音楽の再生位置を設定する為のカウンタである。この再生カウンタ223jは、後述する、音声ランプ制御装置113により実行される音編集・出力処理2（図58、S1320）のS1724の処理において、1ずつカウントされ更新される。なお、このカウンタは、音楽データの1曲分（本実施形態では、60秒）を示す値までカウントされると、その次に更新されると初期値である0に更新される。よって、S1722の処理において、再生を設定する曲に合わせて、上限値等の設定が実行される。なお、この再生カウンタ233jは、電源投入時等の初期設定においては、初期値である0に設定される。

30

【0644】

次に、本第2実施形態における制御処理では、第1実施形態における制御処理に対して、音声ランプ制御装置113により実行されるメイン処理（図36参照）内の音編集・出力処理（S1309）が音編集・出力処理2（S1320）に変更されている。その他の処理については、第1実施形態と同一の処理が実行される。

【0645】

40

次に、図58を参照して、本第2実施形態における音声ランプ制御装置113により実行される音編集・出力処理2（S1320）について説明する。図58は、この音編集・出力処理2（S1320）を示したフローチャートである。

【0646】

音編集・出力処理2（図58、S1320）では、まず、確変遊技の開始タイミングであるか判別される（S1721）。ここで、確変遊技（高確率遊技）の開始タイミングについては、主制御装置110より出力される状態設定コマンド（図示なし）により設定される。この状態設定コマンドは、大当たり遊技終了時に、主制御装置110より、大当たり遊技後の遊技状態（低確率遊技、高確率遊技、時短遊技のいずれか）に基づいて生成される。

50

【0647】

確変遊技の開始であると判別された場合には（S1721：Yes）、再生カウンタ233jの上限値が音楽データに対応して設定される（S1722）。その後、S1725の処理が実行される。一方、確変遊技の開始タイミングでないと判別された場合には（S1721：No）、確変遊技中であるか判別される（S1723）。確変遊技中であると判別された場合には（S1723：Yes）、再生カウンタ233jの値が1加算されて更新される（S1724）。その後、S1725の処理が実行される。

【0648】

S1725の処理では、音楽データ出力期間であるか判別される。ここで、音楽データの出力期間は、確変遊技中の、第3図柄がリーチ表示態様となる以外の期間である。音楽データの出力期間であると判別された場合には（S1725：Yes）、再生カウンタ233jに基づいて、音楽データの再生が実行される（S1726）。ここでは、再生カウンタ233jが示す時間に対応する位置から音楽データが再生される。再生カウンタ233jの値に基づいて、表示用歌詞コマンドが設定される（S1727）。その後、その他の遊技に必要な音声や効果音等の出力に必要な処理が実行される。その後、この処理を終了する。なお、本実施形態では、その他の音声や効果音等の再生に関わる処理については、既に公知のものであるので、その詳細な説明は省略する。

10

【0649】

一方、S1725の処理において、音楽データ非出力期間であると判別された場合、即ち、リーチ表示態様中であると判別された場合には（S1725：No）、音楽データの再生が停止される。歌詞表示を非表示にすることを示す表示表歌詞コマンドが設定される。その後、この処理を終了する。

20

【0650】

一方、S1723の処理において、確変遊技中でないと判別された場合には（S1723：No）、確変遊技の終了タイミングであるか判別される（S1731）。確変遊技の終了タイミングであると判別された場合には（S1731：Yes）、対応する音楽データの再生が停止される（S1732）。その後、再生カウンタ233jが初期値である0にリセットされる。一方、S1731の処理において、確変遊技の終了タイミングでないと判別された場合には（S1731：No）、この処理を終了する。

【0651】

30

このように、本第2実施形態における構成では、再生カウンタ233jにより、確変遊技が開始されてからの時間を計測して、その時間に基づいて、再生位置を決定するように構成したので、遊技者は、音楽が非出力となるリーチ表示態様が実行されても、リーチ表示態様が終わると、その時間の経過後に対応する位置から音楽データを聞くことができる。よって、音楽データを自然に継続して聞くことができる。また、歌詞についても、再生カウンタ233jの値に基づいて、表示されるように構成したので、出力される音楽と歌詞とをより容易に一致させることができる。

【0652】

なお、本実施形態では、再生時間をリーチ中も継続してカウントするように構成したが、それに限らず、リーチ中は再生カウンタ233jの更新を停止させるように構成して、リーチ終了後から、リーチ前の再生位置より音楽データ再生されるように構成してもよい。

40

【0653】

<第3実施形態におけるパチンコ機10について>

次に、図59～図63を参照して第3実施形態におけるパチンコ機10について説明する。第1実施形態におけるパチンコ機10では、先読み演出として、所定の抽選遊技の回数内で、魚を釣り上げる数を指定して、その指令通りの演出が表示されると大当たりが付与されることを遊技者に報知する演出（ミッション演出）が実行されるように構成した。

【0654】

それに対して、本第3実施形態では、ミッション演出において、所定のアイテムがそれ

50

ぞれ表示され、そのアイテムに大当たりへの期待度を示すポイントが付与されており、そのポイントの合計値で大当たりへの期待度を遊技者に報知する演出が実行される点で第1実施形態とは相違する。なお、第1実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0655】

＜第3実施形態における先読み演出の表示態様について＞

図59を参照して、第3実施形態における先読み演出（ミッション演出）の表示態様について説明する。図59（a）は、先読み演出が開始される最初の抽選遊技における第3図柄表示装置81の表示態様について示した図である。先読み演出が開始されると、遊技者にそのことを示す表示態様である「魚釣りミッション」という文字が表示される。さらに、大当たりへの期待度が表示されることを示す演出が表示されることを示す「決戦に備えよ！」という文字が表示される。この時、第3図柄は、変動表示が開始されており、図59（a）に示すように、第3図柄表示装置81の表示領域の左上に縮小した状態で変動表示される。

10

【0656】

次に、図59（b）に示すように、釣り竿の種類を選択する演出が表示される。第3図柄表示装置81に「釣りざおは？」という文字が表示され、釣り竿の種類を選択することを示す文字が表示される。その下に、選択された釣り竿の種類を示す「カーボンロッド」という文字が表示される。これにより、遊技者は、カーボンロッドの釣り竿が選択されたことを判別できる。そして、カーボンロッドに設定されている大当たりへの期待度を示すポイント数が1ポイントであることを示す「→1P」という文字が表示される。これにより、カーボンロッドの大当たりへの期待度は、1ポイントであることを判別できる。さらに、第3図柄表示装置81には、これまで選択されたアイテムが示す大当たりへの期待度の合計値を示すインジケータが表示されている。このインジケータは、選択されたアイテムの期待度に基づいて、そのポイント数のメモリで表示色が変化してポイントが加算されたことが分かるように表示される。

20

【0657】

このインジケータの上部には、ポイント数を示す値「5P」、「10P」とあり、そのポイントがどの程度の期待度であるかを示す文字、5ポイントであれば「チャンス」、10Pであれば「激熱」の文字が表示されている。このように、インジケータを表示することで、大当たりへの期待度を遊技者に分かり易く示すことができる。

30

【0658】

図59（c）は、次のアイテムであるエサ「エサは？」の文字が表示され、選択されたエサが2ポイントの特殊ルアーであることを示す「特殊ルアー→2P」という文字が表示される。そして、その2ポイント分のインジケータの色が可変されて表示される。

【0659】

本第2実施形態では、このアイテム選択の演出が表示された後に、第1実施形態の先読み演出（図9参照）と同様の魚を釣るミッション演出が実行される。これにより、ミッション演出のミッションが表示される前に、大当たりへの期待度を遊技者がアイテムが選択される演出から予想することにより判別できる。また、複数の期待度の異なるアイテムが選択されるように構成したので、大当たりへの期待度の低いアイテムが先に選択されても、次に大当たりへの期待度の高いアイテムが選択されるのではと、遊技者に最後まで期待を持たせることができる。

40

【0660】

なお、本実施形態では、アイテムに設定されている期待度を報知するように構成したが、それに限らず、大当たりへの期待度は示さずに、遊技者に予想させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者は、何度もアイテムの組み合わせとその後の当否判定結果とを体験することで、そのアイテムの期待度を予測できるようになり、遊技を重ねる楽しみを持つことができる。

【0661】

50

＜第3実施形態における電氣的構成について＞

本第3実施形態におけるパチンコ機10の電氣的構成では、音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222に、第1実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222に対して、期待度演出テーブル222eが追加されている。

【0662】

この期待度演出テーブル222eは、図61(a)に示した、期待度演出のデータに対して、その各アイテムの種類をそれぞれ選択する組み合わせを決定するために、図61(b)に示すように当否判定結果と演出カウンタ223iの値に対応して、各組み合わせが設定されているデータテーブルである。なお、実際には、期待度演出テーブル222eは、更に複数種類の組み合わせを設定すると良いが、説明のため簡略化して記載した。合計ポイントが割り振られており、その合計ポイントが多い程、遊技者に期待度が高いことを示す演出(組み合わせ)となっている。よって、期待度演出テーブル222eにおいても、先読み演出で設定されている先読み回数(本実施形態では、先読み回数の最終回)における抽選遊技の当否判定結果が当たりがある場合に、ポイントの高い組み合わせが選択され易いように演出カウンタ223iの値が割り振られている。

10

【0663】

なお、本実施形態では、期待度演出テーブル222eは、図61(b)に示すような構成としたが、それに限らず、例えば、期待度を示す合計ポイントを期待度演出テーブル222eより選択して、その合計ポイント内でそれぞれのアイテムを抽選により選択するように構成してもよい。そして、選択したアイテムにより選択されている合計ポイントを超えてしまう場合には、アイテムを最もポイントの低いものや、合計ポイントを超えないものに差し替える処理を実行するようにしてもよい。また、各先読み演出の変動パターンに、期待度を示す最大ポイントを予め設定しておき、そのポイント内のアイテムを抽選によりランダムに選択するように構成してもよい。

20

【0664】

次に、図60(b)に示すように、本第3実施形態におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223は、第1実施形態におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223に対して、期待度演出フラグ223kが追加されている。

【0665】

この期待度演出フラグ223kは、図59(a)～(c)に示したような、ミッション演出の期待度を報知する期待度演出を実行可能であることを示すフラグである。なお、本実施形態では、先読み回数で設定された総変動時間が、30秒以上である場合に、期待度演出を実行可能であると判別される構成とした。期待度演出フラグ223kは、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される先読み演出選択処理(図63、S1404)のS1525の処理において、先読み回数の総変動時間が30秒以上であると判別された場合(S1524:Yes)、期待度演出フラグ223kがオンに設定される。また、S1531の処理において期待度演出フラグ223kがオンであると判別された場合に(S1531:Yes)、期待度演出フラグ223kがオフに設定される。

30

【0666】

その他のほん実施形態におけるパチンコ機10の電氣的構成については、第1実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。

40

【0667】

＜第3実施形態における音声ランプ制御装置113による制御処理＞

次に、図62～図63を参照して、本第3実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理について説明する。本第3実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221の実行する制御処理は、第1実施形態に対して、コマンド処理(図37、S1311)がコマンド判定処理2(図62、S1330)に変更されている。その他の処理については、第1実施形態と同一の処理が実行される。

【0668】

50

図62を参照して、本第3実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行されるコマンド判定処理2（S1330）について説明する。図62は、このコマンド判定処理2（S1330）を示したフローチャートである。本第3実施形態におけるコマンド判定処理2（図62、S1330）は、第1実施形態におけるコマンド判定処理（図37、S1311）に対して、先読み演出選択処理（図38、S1404）が先読み演出選択処理2（図62、S1420）に変更されている。その他の処理については、第1実施形態と同一であるので、その詳細な説明を省略する。

【0669】

図63を参照して、本第3実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行されるコマンド判定処理2（図62、S1330）内の一処理である先読み演出選択処理2（S1420）について説明する。図63は、この先読み演出選択処理2（S1440）を示したフローチャートである。

10

【0670】

先読み演出選択処理2（図63、S1420）は、先読み開始フラグ223fがオンであるか判別される（S1521）。先読み開始フラグ223fがオンであると判別された場合には（S1521：Yes）、先読み演出開始コマンドが設定される（S1522）。先読み開始フラグ223fがオフに設定される（S1523）。期待度演出を実行可能か、即ち、先読み回数で設定された抽選遊技の総変動時間の合計が30秒以上あるか判別される（S1524）。総変動時間の合計が30秒以上であると判別された場合には（S1524：Yes）、期待度演出フラグ223kがオンに設定される（S1525）。その後、抽出した変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される（S1526）。

20

【0671】

一方、先読み開始フラグ223fがオフであると判別された場合には（S1521：No）、先読み演出フラグ223eがオンであるか判別される（S1527）。先読み演出フラグ223eがオンであると判別された場合には（S1527：Yes）、先読み回数カウンタ記憶エリア223gの先読み回数の値が1減算される（S1528）。先読み回数カウンタの値が0であるか判別される（S1529）。先読み回数カウンタの値が0であると判別された場合には（S1529：No）、先読み回数カウンタの値を初期化して（S1530）、その後、S1531の処理が実行される。

30

【0672】

一方、S1529の処理において、先読み回数カウンタの値が0より大きい値であると判別された場合には（S1529：Yes）、S1531の処理が実行される。S1531の処理では、期待度演出フラグ223kがオンであるか判別される（S1531）。期待度演出フラグ223kがオンであると判別された場合には（S1531：Yes）、期待度演出フラグ223kをオフに設定し（S1532）、期待度演出テーブル222eより期待度を示す組み合わせが選択され、その期待度演出を示す期待度演出の表示用変動パターンコマンドが生成される（S1533）。この表示用変動パターンコマンドは、抽出している変動パターンの変動時間と同じ変動時間で設定され、図59（a）～（c）に示すような、期待度演出の表示を指示するコマンドが設定される。

40

【0673】

一方、S1531の処理において、期待度演出フラグ223kがオフであると判別された場合には（S1531：No）、抽出した変動パターンに基づいて、先読み回数に対応した表示用先読み変動パターンコマンドが設定される（S1534）。

【0674】

このように、先読みの演出が設定され、期待度を報知する演出を実行可能な変動時間がある場合には、期待度演出の表示が実行される。よって、先読み演出であるミッション演出の遊技の興趣をより向上させることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうのを防止できる。

【0675】

50

また、この期待度演出では、複数のアイテムが選択され、そのそれぞれに期待度を示すポイントが付与されている。よって、1つのアイテムが選択されて、それが期待度が低いアイテムであったとしても、大当たりへの期待感を失うことなく、次のアイテムで大当たりへの期待度が高いものが選択されないかと期待して遊技を行うことができる。

【0676】

また、期待度演出において、高い期待度のアイテムが選択されたとしても、その他のアイテムが期待度が低いものが選択されると、遊技者は、その総合的な期待度を判別して、遊技を行うことができる。よって、当否判定結果が外れであるにも関わらず過度な大当たりへの期待を持たせて、遊技を継続させる意欲を削いでしまう不具合を抑制できる。

【0677】

10

なお、本実施形態では、先読み回数のうちの1回の抽選遊技の変動時間を利用して、期待度演出を行うように構成したが、先読み回数の毎変動において、期待度演出を行うように構成してもよい。このように構成することで、先読み回数が多い程、沢山のアイテムが選択され、先読み回数に比例して、遊技者に大当たりへの期待度を高めることができる。

【0678】

＜第4実施形態について＞

本第4実施形態について述べる。本第4実施形態は、第3実施形態の変形例である。第3実施形態では、ポイントが付されたアイテムが選択されると、そのアイテムのポイントが第3図柄表示装置81のインジケータで表示することで遊技者に報知した。しかしながら、本第4実施形態におけるパチンコ機10では、アイテムを選択しても遊技者にそのアイテムが何ポイントであるかを報知せず、これまでに選択されたポイントの合計についても報知しない。

20

【0679】

音声ランプ制御装置113のMPU221が、選択されたアイテムについて、ポイント数を内部的にROM223に記憶して、その値の合計値が所定値以上となった場合、例えば、10ポイント以上となった場合に、変動中の第3図柄の当否判定結果が当たりである場合には、当たりであることを報知する報知音や、予告表示態様（例えば、「大当たり！！」という文字）を第3図柄表示装置81に表示させる。

【0680】

また、合計ポイントが3ポイント以上5ポイント未満である場合には、特定のキャラクタや効果音、ランプ等を点灯させる演出が行われる。3ポイント以上が選択される場合（合計が3ポイント以上）には、スーパーリーチの変動パターンが選択された場合に達成できるように構成しておくことで、遊技者は、そのような報知がされることで、先読み演出でスーパーリーチとなることを識別できる。

30

【0681】

なお、本実施形態では、上記に示したような演出を行ったがその他の演出を実行するように構成してもよい。

【0682】

また、第3実施形態では、先読み演出で複数変動に跨ってその中に、当たりが含まれているかで選択されるポイント（アイテム）が変わるように構成したが、当該変動の当否判定結果や、選択されている変動パターン等に基づいて、アイテムを選択するように構成してもよい。

40

【0683】

また、本実施形態では、アイテムを選択する演出でポイントが付与される構成としたがそれに限らず、通常の変動パターン等で表示される背景を変化する予告や、表示するキャラクタ、コメント予告等のそれぞれにポイントを付与しておき、そのポイント数を変動毎に合計して、所定値以上となった場合にそれぞれ、その合計値に基づいて、専用の演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に様々な予告等の演出が複合されることで、専用の演出がされるのではないかと（例えば、大当たり確定の報知等）と期待をさせることができる。よって、遊技者が、様々な予告等のポイントを予測し

50

て、大当たりの期待度等を予測する楽しみを付与できる。また、遊技を長時間行うことで、各予告のポイント等を正確に判別できるようになり、遊技の面白さを遊技するほどに深めることができる。

【0684】

また、上記実施形態では、まず、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へコマンドが送信され、音声ランプ制御装置113によりコマンドが受信されると、音声ランプ制御装置113において表示制御装置114へ送信すべきコマンドが決定され、その後、音声ランプ制御装置113から表示制御装置114へコマンドが送信されるように構成されている。これに対して、まず、主制御装置110から表示制御装置114へコマンドが送信し、表示制御装置114によりコマンドが受信されたら、表示制御装置114において音声ランプ制御装置113へ送信すべきコマンドを決定させ、その後、表示制御装置114から音声ランプ制御装置113へコマンドを送信するように構成しても良い。

10

【0685】

また、上記実施形態では、画像コントローラ237がキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236へ画像データを転送する処理を実行する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、MPU231が直接キャラクタROM234にアクセスし、キャラクタROM234から画像データを読み出して、常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236へ転送してもよい。そして、この場合、MPU231がキャラクタROM234から読み出した画像データを一旦バッファRAM237aに格納し、次いで、MPU231が、転送先の常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236が未使用であるか否かを判別して、未使用であれば、バッファRAM237aから転送先の常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236へ画像データを転送するようにしてもよい。

20

【0686】

この場合、転送先の常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236が未使用であるか否かの判別は、画像コントローラ237が常駐用ビデオRAM235にアクセスしていること（即ち、使用中であること）を示す常駐用ビデオRAMアクセスフラグ（図示せず）と、画像コントローラ237が通常用ビデオRAM236にアクセスしていること（即ち、使用中であること）を示す通常用ビデオRAMアクセスフラグ（図示せず）とを画像コントローラ237に設け、MPU231が転送先のバッファRAMに対応するアクセスフラグを確認することで行うようにしてもよい。

30

【0687】

或いは、画像コントローラ237と常駐用ビデオRAM235との間で送受信される信号、或いは、画像コントローラ237と通常用ビデオRAM236との間で送受信される信号をMPU231によって監視し、その信号の状態から常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236が未使用であるか否かを確認してもよい。或いは、画像コントローラ237が常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236に対してアクセスを開始する場合や、アクセスを終了する場合に、随時、その情報を画像コントローラ237からMPU231に通知することによって、MPU231はその通知に基づいて常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236が未使用であるか否かを判断してもよい。

40

【0688】

或いは、画像コントローラ237が第3図柄表示装置81を走査する場合に、その走査がブランク期間中であるか否かを、MPU231が画像コントローラ237の駆動状態を確認するか若しくは画像コントローラ237からの通知によって把握し、走査状態がブランク期間にある場合は、各ビデオRAM235、236が未使用中であると判断してもよい。これにより、画像コントローラ237は第3図柄表示装置81の走査状態だけを確認して、未使用中であるか否かを判断するので、その判断を簡単に行うことができる。

【0689】

また、この場合、MPU231は、転送データテーブルバッファ233eに設定された転送データテーブル、又は、表示データテーブルバッファ233dに設定された表示デー

50

タテーブルにおいて、ポインタ233fで示されるアドレスにNullデータではない転送データ情報が存在する場合に、その転送データ情報に従って、キャラクタROM234から画像データを読み出して、通常用ビデオRAM236へ転送する処理を開始するようにしてもよい。ここで、表示データテーブル等に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM236に格納されるように、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って画像データを転送することにより、表示データテーブル等に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオRAM236に格納させておくことができる。そして、その通常用ビデオRAM236に格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

10

【0690】

なお、キャラクタROM234から画像データを読み出して、通常用ビデオRAM236へ転送する処理は、MPU231によって実行される表示メイン処理またはメイン処理のループの中で行うようにしてもよい。これにより、MPU231において、コマンド割込処理やV割込処理といった表示制御装置114における重要な処理が行われていない時間を利用して、画像データの転送処理を実行することができる。また、コマンド割込処理やV割込処理は、表示メイン処理などよりも優先して実行される処理であるので、コマンド割込処理やV割込処理に影響を与えることなく、MPU231が画像データの転送処理

20

【0691】

上記実施形態において、MPU231は、常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236のそれぞれが持つアドレスを用いて、各ビデオRAMを管理するのではなく、常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236とで共通に用いられるアドレス体系の中で、各ビデオRAM毎に異なるアドレス領域を割り当てて、それぞれのビデオRAMを管理してもよい。このようにすれば、MPU231から画像コントローラ237に対して、アクセスしたいビデオRAM（常駐用ビデオRAM235か、通常用ビデオRAM236か）を直接指定することなく、単にアドレスを指定するだけで、そのアドレスで指定された領域が常駐用ビデオRAM235に対するものであるのか、通常用ビデオRAM236に対するものであるのかを画像コントローラ237が判断することができる。即ち、MPU231から画像コントローラ237に対して、アクセスすべきビデオRAMとそのビデオRAMの領域のアドレスとを指定する場合に、単に共通のアドレス体系の中で設定されたアドレスを指定すればよいので、その指定を行う命令の構成を単純化することができる。例えば、MPU231から画像コントローラ237に対して送信され描画リストにおいて、スプライトのデータの格納先を示す情報として、格納RAM種別を含めることなく、単に共通のアドレス体系の中で設定されたアドレスを用いて格納先のアドレスを指定するだけでよいので、その描画リストの構成を単純化することができる。

30

【0692】

上記実施形態では、キャラクタROM234をMPU231と画像コントローラ237の接続される内部バス（バスライン240）に直接接続して設ける場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、キャラクタROM234を画像コントローラ237に直接接続して設けてもよい。また、キャラクタROM234の入出力仕様を、マスクROMの入出力仕様に変換するブリッジ回路を設け、そのブリッジ回路を介してキャラクタROM234を内部バス（バスライン240）または画像コントローラ237に接続して設けてもよい。

40

【0693】

このブリッジ回路を設けることにより、キャラクタROMとして一般的なマスクROMを用いることを前提に設計された既存の画像コントローラ237又は内部バス（バスライン240）をそのまま使用して、NAND型フラッシュメモリ234aにより構成された

50

キャラクタROM 234を接続することができる。尚、キャラクタROM 234が画像コントローラ 237やブリッジ回路を介して接続される場合であっても、MPU 231からキャラクタROM 234に直接アクセスできるように構成してもよい。

【0694】

上記実施形態では、キャラクタROM 234がNAND型フラッシュメモリ 234aで構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、大容量で且つ安価な不揮発性の記憶手段、例えば、ハードディスクなどによって構成されてもよい。このような大容量で且つ安価な記憶手段は、一般的に読み出し速度が遅いが、表示制御装置 114を上記実施形態で説明した構成とすることにより、表示させたい時間に画像を問題なく表示させることができる。

10

【0695】

上記実施形態では、キャラクタROM 234にNOR型ROM 234dを設け、その第1プログラム格納エリア 234d1にMPU 231においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、NAND型フラッシュメモリ 234aよりも高速に読み出し動作が可能な不揮発性の記憶媒体によって構成されたメモリに第1プログラム格納エリアを設けて、そのエリアにMPU 231においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納するようにしてもよい。例えば、NOR型ROM 234dに代えて、FeRAM (Ferroelectric RAM)、MRAM (Magnetoresistive RAM) 又はPRAM (Phase change RAM) などをキャラクタROM 234に設け、それに第1プログラム格納エリアを設けて、MPU 231においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納してもよい。

20

【0696】

また、上記実施形態では、内部バス（バスライン 240）に接続されたNOR型ROM 234dに第1プログラム格納エリア 234d1を設け、そのエリアにMPU 231においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、NAND型フラッシュメモリ 234aよりも高速に読み出し動作が可能な不揮発性の記憶媒体によって構成されたメモリを内部バス（バスライン 240）に接続し、そのメモリに第1プログラム格納エリアを設けて、そのエリアにMPU 231においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納するようにしてもよい。例えば、NOR型ROM 234dに代えて、FeRAM (Ferroelectric RAM)、MRAM (Magnetoresistive RAM) 又はPRAM (Phase change RAM) などを内部バス（バスライン 240）に設け、それに第1プログラム格納エリアを設けて、MPU 231においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納してもよい。

30

【0697】

上記実施形態では、ROMコントローラ 234bにおいて、内部バス（バスライン 240）のアドレスが「0000H」に指定されたことを検知すると、第1プログラム記憶エリア 234d1に記憶されているブートプログラムをバッファRAM 234cへセットした上で、指定されたアドレスに対応するデータ（命令コード）をバッファRAM 234cから読み出して、内部バス（バスライン 240）を介してMPU 231へ出力する場合について説明した。これに対し、ROMコントローラ 234bが電源装置 115から電源が投入されたことを検出すると、ROMコントローラ 234bが第1プログラム記憶エリア 234d1に記憶されているブートプログラムをバッファRAM 234cへセットしておき、次いで、ROMコントローラ 234bにおいて内部バス（バスライン 240）のアドレスが「0000H」に指定されたことを検知すると、指定されたアドレスに対応するデータ（命令コード）をバッファRAM 234cから読み出して、内部バス（バスライン 240）を介してMPU 231へ出力してもよい。この場合、MPU 231がシステムリセ

40

50

ット解除後に内部バス（バスライン240）に対してアドレス「0000H」を指定すると、既にバッファRAM234cに第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムがセットされているか、セットされる途中であるので、キャラクタROM234は、アドレス「0000H」がMPU231によって指定されてからより少ないディレイで対応するデータ（命令コード）を出力することができる。従って、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU231において表示メイン処理の起動を短時間で行うことができる。その結果、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における補助演出部または第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

10

【0698】

また、ROMコントローラ234bは、内部バス（バスライン240）に指定されたアドレスが、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されている制御プログラムを指定するものであると検知すると、第1プログラム記憶エリア234d1から直接、指定されたアドレスに対応するデータ（命令コード）を読み出し、内部バス（バスライン240）を介してMPU231に対して出力するようにしてもよい。これにより、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU231において表示メイン処理の起動を短時間で行うことができる。その結果、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における補助演出部または第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。また、この場合、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されている制御プログラム（ブートプログラム）をバッファRAM234cにセットする処理を行わないようにしてもよい。これにより、キャラクタROM234における電力消費を抑制することができる。

20

【0699】

上記実施形態では、常駐用ビデオRAM235を画像コントローラ237に接続して設ける場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、MPU231とキャラクタROM234と画像コントローラ237とが接続される内部バス（バスライン240）に直接接続して設けてもよい。また、キャラクタROM234が上記ブリッジ回路を介して内部バス（バスライン240）または画像コントローラ237に接続される場合、そのブリッジ回路に常駐用ビデオRAM235を接続して設けてもよい。ブリッジ回路に常駐用ビデオRAM235を接続するように構成すれば、既存の画像コントローラ237又は内部バス（バスライン240）が、常駐用ビデオRAM235を直接接続可能に構成されていなくても、常駐用ビデオRAM235を表示制御装置114に容易に設けることができる。

30

【0700】

上記実施形態では、表示制御装置114に1つの常駐用ビデオRAM235と1つの通常用ビデオRAM236とを設ける場合について説明したが、各種ビデオRAMの数はこれに限定されるものではなく、より多くのビデオRAMを設けてもよい。また、常駐用ビデオRAMを複数設け、それぞれに各種モードなどに応じた画像に対応する画像データを常駐させておき、そのモードに応じて使用する常駐用ビデオRAMを選択するようにしてもよい。

40

【0701】

上記実施形態では、常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236を、1ポート型（入出力ポートが1ポート）のDRAMによって構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、マルチポート型のRAMを用いてもよい。これにより、常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236への書き込みと読み出しを同時に行うことができるので、例えば、通常用ビデオRAM236から画像データを読

50

み出して画像の描画を行いながら、キャラクタROM 234から読み出された画像データを通常用ビデオRAM 236へ書き込む処理を並列処理することができる。よって、画像データの書き込みによって描画処理が遅延するおそれを抑制することができる。

【0702】

また、上記実施形態では、常駐用ビデオRAM 235と通常用ビデオRAM 236とを別のメモリによって構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、1つのRAMを常駐領域と通常領域とに分割し、それぞれの領域に対して、常駐用ビデオRAM 235及び通常用ビデオRAM 236のそれぞれと同一の内容が記憶されるようにしてもよい。尚、1つのRAMで常駐領域と通常領域とを構成する場合、そのメモリの入出力ポートが、常駐領域および通常領域のうち一方の領域によって、読み出し又は書き込み処理で占有されることを防止するため、マルチポート型のRAMを用いるのが望ましい。

10

【0703】

上記実施形態における常駐用ビデオRAM 235に格納される画像データの種別は一例であり、その種別は、第3図柄表示装置81に表示させる画像の内容に応じて適宜設定されるものであってもよい。この場合、主制御装置110または音声ランプ制御装置113から受信した受信コマンドやその他外部からの入力に応じて、即座に第3図柄表示装置81へ表示すべき画像に対応する画像データを少なくとも常駐用ビデオRAM 235へ常駐させるのが好ましい。

【0704】

20

上記実施形態では、キャラクタROM 234に格納された画像データの一部を常駐用ビデオRAM 235へ転送し、常駐させる場合について説明したが、キャラクタROM 234に格納された全ての画像データを常駐用ビデオRAM 235へ転送してもよい。この場合、常駐用ビデオRAM 235に非常駐のキャラクタROM 234に格納された画像データは存在しないので、通常用ビデオRAM 236は、画像コントローラ237による描画によって得られた描画画像データを格納するための専用メモリとして用いてもよい。

【0705】

上記実施形態では、常駐用ビデオRAM 235は、電源投入中、上書きされずにその内容が保持され続ける場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、主制御装置110または音声ランプ制御装置113から受信したコマンドに基づき、第3図柄表示装置81に表示させる画像を大きく異ならせる場合など、所定の契機に基づいて、常駐用ビデオRAM 235に常駐させる画像データを上書きして更新するようにしてもよい。この場合、第3図柄表示装置81に表示させる画像を変更する間、移行期間として所定の移行画像を表示させてもよい。また、その移行画像に対応する画像データは、電源投入時に常駐用ビデオRAM 235に格納され、その他の常駐用画像が更新されるときにも更新されずに常駐用ビデオRAM 235に保持され続けるようにしておいてもよい。また、その移行画像を表示させている間に、MPU 231が直接キャラクタROM 234にアクセスして新たに常駐すべき画像データを読み出し、その読み出した画像データを、バッファRAM 237aを介して、常駐用ビデオRAM 235の未使用中（即ち、移行画像に対応する画像データが読み出されていない期間中）に転送するようにしてもよい。或いは、その移行画像を表示させている間に、MPU 231が画像コントローラ237に対して新たに常駐すべき画像データの転送指示（転送データ情報）を送信し、画像コントローラ237が、その転送指令（転送データ情報）に従ってキャラクタROM 234から常駐すべき画像データを読み出し、バッファRAM 237aを介して、常駐用ビデオRAM 235の未使用中（即ち、移行画像に対応する画像データが読み出されていない期間中）に転送するようにしてもよい。

30

40

【0706】

また、常駐用ビデオRAM 235を更新する場合、予め移行画像に対応する画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送しておき、通常用ビデオRAM 236に格納された画像データを用いて移行画像を第3図柄表示装置81に表示さ

50

せもよい。そして、その移行画像が表示されている間に、MPU231が直接キャラクタROM234にアクセスして、新たに常駐すべき画像データを読み出し、その読み出した画像データを、バッファRAM237aを介して転送するようにしてもよい。或いは、MPU231より常駐すべき画像データの転送指示を受けた画像コントローラ237がキャラクタROM234にアクセスして、新たに常駐すべき画像データを読み出し、その読み出した画像データを、バッファRAM237aを介して転送するようにしてもよい。移行画像を表示させている間に、常駐用ビデオRAM235の内容を更新することにより、遊技者に違和感を持たせることなく、その常駐用ビデオRAM235の更新を行うことができる。

【0707】

上記実施形態において、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データを全て常駐した後、停電解消時に常駐用ビデオRAM235のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を記憶させておき、電源投入後に表示制御装置114のMPU231で実行される表示メイン処理またはメイン処理の中で、電源投入時主画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送開始する前に、RAM判定値を確認し、そのRAM判定値が正常な値であれば、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データが正常に格納され続けていることを意味するので、常駐用ビデオRAM235への画像データの転送を非実行とするように構成してもよい。この場合、簡易画像表示フラグをオフにすることで、常駐用ビデオRAM235への画像データの転送を非実行となるようにしてもよい。これにより、瞬停の発生によって、表示制御装置114にシステムリセットが入力され、MPU231によって表示メイン処理またはメイン処理の実行が開始された場合であっても、常駐用ビデオRAM235のデータが正常に格納されている場合は、無駄にキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に画像データが転送されるのを防ぐことができ、停電復帰にかかる時間を短縮することができる。特に、キャラクタROM234は、読み出し速度の遅いキャラクタROM234aによって構成されているので、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に画像データを転送する場合には長い時間を要する。これに対し、本変形例のように常駐用ビデオRAM235にRAM判定値を記憶させることで、瞬停などにより常駐用ビデオRAM235のデータが正常に残っている場合は、その画像データの転送に要する時間を短縮できるので、第3図柄表示装置81に対して、即座に通常の演出画像を表示させることができる。よって、遊技者に即座に遊技を開始させることができる。なお、RAM判定値は、例えば常駐用ビデオRAM235に記憶される画像データのチェックサム値であってもよい。また、このRAM判定値に代えて、常駐用ビデオRAM235の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりデータの有効性を判断するようにしても良い。

【0708】

上記実施形態では、バッファRAM237aを画像コントローラ237内に設ける場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、画像コントローラ237の外に設けてもよい。例えば、バッファRAMを単独で構成し、内部バス（バスライン240）に直接接続するように構成してもよい。また、キャラクタROM234が上記ブリッジ回路を介して内部バス（バスライン240）または画像コントローラ237に接続される場合、そのブリッジ回路内にバッファRAMを設けてもよい。更に、そのバッファRAMを有するブリッジ回路に常駐用ビデオRAM235が直接接続されてもよい。この場合、ブリッジ回路に接続されたキャラクタROM234から、ブリッジ回路に設けられたバッファRAMを介して、常駐用ビデオRAM235へ画像データを転送できるので、データ信号のやりとりが多い内部バス（バスライン240）に影響されることなく、効率的に転送を行うことができる。

【0709】

上記実施形態では、バッファRAM237aの記憶容量を、NAND型フラッシュメモリ234aの1ブロック分とする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、適宜設定されるものであってもよい。例えば、第3図柄表示装置81が有する

10

20

30

40

50

表示画面の走査期間のうち、実際の画像が表示される表示領域以外の走査領域であるブランク領域上を走査している期間（ブランク期間）中に、バッファRAM 237aから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ画像データの転送が完了できる程度のデータ容量を、バッファRAM 237aの記憶容量としてもよい。これにより、バッファRAM 237aから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236への画像データへの転送は、このブランク期間に生じる各ビデオRAM 235、236の未使用期間を利用することで、確実に行うことができる。

【0710】

上記実施形態では、バッファRAM 237aを1つ設ける場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、バッファRAMを2つまたはそれ以上設けてもよい。この場合、一のバッファRAMにキャラクタROM 234から読み出された画像データを格納している間に、別のバッファRAMから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ格納された画像データを転送するように構成してもよい。また、1つのバッファRAMの中で領域を2つ又はそれ以上に分割し、一の領域にキャラクタROM 234から読み出された画像データを格納している間に、画像データが格納されている別の領域から常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ、その画像データを転送するように構成してもよい。いずれの場合であっても、キャラクタROM 234から読み出された画像データのバッファRAMへの書き込みと、バッファRAMに書き込まれた画像データの常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236への転送とを並列して処理できるので、その処理にかかる時間を短縮できる。

【0711】

上記実施形態では、電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入後にキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aへ転送する場合について説明したが、この電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入後にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送してもよい。これにより、通常用ビデオRAM 236に格納された電源投入時主画像に対応する画像データを用いて、電源投入時主画像を表示させながら、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ常駐すべき画像データを転送することができる。そして、この間、常駐用ビデオRAM 235からは画像データが読み出されないで、常駐用ビデオRAM 235の使用状態を監視することなく、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ画像データを転送できるので、その画像データの転送を早く完了させることができると共に、処理の簡素化を図ることができる。

【0712】

同様に、上記実施形態では、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入後にキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送する場合について説明したが、この電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入後にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送してもよい。これにより、通常用ビデオRAM 236に格納された電源投入時主画像や電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて、第3図柄表示装置81に電源投入時画像を表示させながら、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ常駐すべき画像データを転送することができる。そして、この間、常駐用ビデオRAM 235からは画像データが読み出されないで、常駐用ビデオRAM 235の使用状態を監視することなく、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ画像データを転送できるので、その画像データの転送を早く完了させることができると共に、処理の簡素化を図ることができる。

【0713】

上記実施形態では、電源投入時主画像に対応する画像データをキャラクタROM 234からバッファRAM 237aを介して常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aへ転送する場合について説明したが、電源投入時主画像に対応する画像データ

を転送する間は、常駐用ビデオRAM 235から画像データの読み出しが行われないので、電源投入時主画像に対応する画像データをキャラクタROM 234からバッファRAM 237aを介さずに常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aへ直接転送してもよい。また、電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入後にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送し、通常用ビデオRAM 236に格納された電源投入時主画像に対応する画像データを用いて電源投入時主画像を表示させることなどにより、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ常駐すべき画像データを転送する間、常駐用ビデオRAM 235から画像データの読み出しが行われな
10
いように構成されている場合は、常駐すべき画像データをキャラクタROM 234からバッファRAM 237aを介さずに常駐用ビデオRAM 235へ直接転送してもよい。これにより、バッファRAM 237aを介さずに、より早く画像データの転送を終えることができる。

【0714】

同様に、上記実施形態では、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データをキャラクタROM 234からバッファRAM 237aを介して常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送する場合について説明したが、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを転送する間は、常駐用ビデオRAM 235から画像データの読み出しが行われ
20
ないので、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データをキャラクタROM 234からバッファRAM 237aを介さずに常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ直接転送してもよい。また、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入後にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送し、通常用ビデオRAM 236に格納された電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて第3図柄表示装置81に電源投入時画像を表示させることなどにより、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ常駐すべき画像データを転送する間、常駐用ビデオRAM 235から画像データの読み出しが行われな
30
いように構成されている場合は、常駐すべき画像データをキャラクタROM 234からバッファRAM 237aを介さずに常駐用ビデオRAM 235へ直接転送してもよい。これにより、バッファRAM 237aを介さずに、より早く画像データの転送を終えることができる。

【0715】

上記実施形態では、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合に、音声ランプ制御装置113により背面画像変更コマンドや枠ボタン操作コマンドが生成され、表示制御装置114によってその背面画像変更コマンドや枠ボタン操作コマンドに基づき、第3図柄表示装置81に表示される背面画像やスーパーリーチの演出態様を変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信したコマンドの内容に基づいて、遊技機10の遊技状態を把握し、その遊技状態に応じて、例えば、遊技状態の変更にあわせて、背面画像変更コマンドや遊技状態コマンドを生成してもよい。これにより、表示制御装置114では、その背面画像変更コマンドや遊技状態コマンドに基づき、遊技状態に応じて背面画像やス
40
ーパーリーチの演出態様を変更することができる。また、表示制御装置114が直接遊技機10の遊技状態を把握し、その遊技状態に応じて、背面画像やスーパーリーチの演出態様を変更してもよい。そして、変更後の背面画像、または、変更後の演出態様のスーパーリーチに対応する背面画像の少なくとも一部の範囲に対応する画像データが常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235cに常駐されることによって、その常駐された範囲から、その背面画像を、背面画像エリア235cに常駐された画像データを用いて即座に表示させることができる。

【0716】

また、表示制御装置114は、表示データテーブル、転送データテーブル、追加データ
50
テーブルや合成データテーブルの規定に従って背面画像を変更してもよい。この場合、変

更後の背面画像に対応する画像データは、転送データテーブル、合成データテーブルや表示データテーブルに記載された転送データ情報に従って、キャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ予め転送されるように構成してもよい。ここで、転送データテーブル、合成データテーブルや表示データテーブルに記載された転送データ情報によって背面画像の画像データを転送する場合、元々の背面画像が格納された通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aのサブエリアに新たな背面画像が格納されるように転送データテーブルの転送データ情報を規定してもよいし、元々の背面画像が格納された通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aのサブエリアとは別のエリアに新たな背面画像が格納されるように転送データテーブルの転送データ情報を規定してもよい。後者の場合、背面画像を遊技者によって選択されて表示されていた元の背面画像に戻す際に、改めて元の背面画像に対応する画像データを転送する必要があるないので、表示制御装置114の処理負荷の増大を抑制することができる。

10

【0717】

また、上記実施形態では、振動センサの出力信号を音声ランプ制御装置113に入力し、音声ランプ制御装置113にて振動エラーが検出された場合、エラーコマンドを表示制御装置114へ送信することにより、表示制御装置114にて第3図柄表示装置81へ即座に警告画像を表示させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振動センサの出力信号を主制御装置110へ入力し、主制御装置110にて振動エラーを検出して、主制御装置110からそのエラーを通知するエラーコマンドを音声ランプ制御装置113および表示制御装置114のいずれかへ送信するようにしてもよい。そして、音声ランプ制御装置113に対してエラーコマンドが送信される場合は、音声ランプ制御装置113がそのエラーコマンドを受けて、表示制御装置114へ更にそのエラーを通知するエラーコマンドを送信するようにしてもよい。

20

【0718】

一方、振動センサの出力信号を表示制御装置114に入力し、表示制御装置114にて振動エラーの有無を検出するように構成してもよい。そして、振動エラーが検出された場合、エラー発生フラグをオンにし、更に、振動エラーに対応するエラー判別フラグをオンすることによって、表示設定処理（図38参照）においてエラー発生フラグがオンであることを判別した場合に警告画像設定処理（図39参照）を実行することで、第3図柄表示装置81へ即座に警告画像を表示させてもよい。この場合、これにより、音声ランプ制御装置113から表示制御装置114へのエラーコマンドの送受信が不要となるため、より早く警告画像を第3図柄表示装置81へ表示させることができる。

30

【0719】

また、上記実施形態では、振動センサが遊技板13の裏面に取り付けられている場合について説明したが、振動センサに代えて、若しくは、振動センサと共に、磁石センサが遊技板13の裏面に取り付けられてもよい。この磁石センサは、磁石などの磁界によって球の流れが変えられ、意図的に入球口への入球が行われることを抑制するために、遊技板に加えられた磁界を検出するためのセンサであり、磁石センサの出力信号は、主制御装置110、音声ランプ制御装置113および表示制御装置114のいずれかに入力されるようにしてもよい。そして、磁石センサの出力信号が主制御装置110に入力される場合は、その磁石センサの出力信号に基づき主制御装置110によって遊技板13に磁界が加えられたと判断されると、その磁界エラーを伝えるエラーコマンドが主制御装置110から音声ランプ制御装置113経由で、または、直接、表示制御装置114に対して送信されるようにしてもよい。また、磁石センサの出力信号が音声ランプ制御装置113に入力される場合は、その磁石センサの出力信号に基づき音声ランプ制御装置113によって遊技板13に磁界が加えられたと判断されると、その磁界エラーを伝えるエラーコマンドが音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して送信されるようにしてもよい。そして、表示制御装置113の常駐用ビデオRAM 235のエラーメッセージ画像エリア235fには、磁界エラーを第3図柄表示装置81の表示によって報知するためのエラーメッセージ画像に対応する画像データが常駐されるように構成し、主制御装置110又は音

40

50

声ランプ制御装置 113 から磁界エラーを伝えるエラーコマンドを受信すると、表示制御装置 113 は、第 3 図柄表示装置 81 にその警告画像を表示するようにしてもよい。また、磁石センサの出力信号が表示制御装置 110 に入力される場合は、その磁石センサの出力信号に基づき表示制御装置 114 によって遊技板 13 に磁界が加えられたと判断されると、表示制御装置 113 は、エラー発生フラグをオンすると共に、磁界エラーに対応するエラー種別フラグをオンに設定することで、第 3 図柄表示装置 81 にその警告画像を表示するようにしてもよい。これにより、表示制御装置 114 は、主制御装置 110 又は音声ランプ制御装置 113 からのエラーコマンドを受信し、或いは、磁石センサからの出力信号に基づいて、磁界エラーの発生を把握すると、キャラクタ ROM 234 を NAND 型フラッシュメモリ 234a で構成した場合であっても、常駐用ビデオ RAM 235 のエラーメッセージ画像エリア 235f に常駐されているエラーメッセージ画像を用いて、遅滞なく磁界エラーを報知するエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。よって、遊技者により遊技板に対して磁界が加えられると、第 3 図柄表示装置 81 によるエラーメッセージ画像の表示によって、その磁界エラーが即座に報知されるので、遊技者に対して不正な行動を抑止させることができる。

10

【0720】

一の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容を追加データテーブル又は表示データテーブルによって規定する場合、その追加データテーブル又は表示データテーブルでは、第 3 図柄表示装置 81 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、20 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間において、色調を変化させるスプライトの種別と、そのスプライトにおける変化後の色調を指定する色情報とを規定するものであってもよい。そして、MPU 231 は、表示データテーブルバッファ 452d に設定された表示データテーブルに規定される追加描画内容においてポインタ 233f により示されるアドレスに色調を変化させるスプライトの種別と、そのスプライトにおける変化後の色調を指定する色情報とが規定されていた場合、表示データテーブルバッファ 233d に設定された表示データテーブルに規定される描画内容においてポインタ 233f により示されるアドレスに規定された対応のスプライト種別の色情報を、表示データテーブルの追加描画内容により規定された色情報に置き換えて、描画リストを作成するようにしてもよい。これにより、画像コントローラ 237 では、追加データテーブルによって規定された色情報に基づいて、そのスプライトの色調を変化させながら画像の描画を行うことができる。

20

30

【0721】

また、一の演出において表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が表示データテーブルによって規定される場合、その表示データテーブルでは、第 3 図柄表示装置 81 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、20 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間において、置き換え対象のスプライト種別と、新たに表示すべきスプライト種別と、その新たに表示すべきスプライトの描画情報とを規定するものであってもよい。そして、MPU 231 は、表示データテーブルバッファ 452d に設定された表示データテーブルに規定される追加描画内容において、ポインタ 233f により示されるアドレスに、置き換え対象のスプライト種別と、新たに表示すべきスプライト種別と、その新たに表示すべきスプライトの描画情報とが規定されていた場合、表示データテーブルバッファ 233d に設定された表示データテーブルに規定される描画内容において、ポインタ 233f により示されるアドレスに規定された各種スプライトのうち、置き換え対象のスプライトに代えて、新たに表示すべきスプライト種別と、そのスプライトの描画情報とを描画リストに含めるようにしてもよい。これにより、画像コントローラ 237 では、新たに表示すべきスプライトを含む画像の描画を行うことができる。

40

【0722】

また、上記実施形態では、表示データテーブルにおいて、その表示データテーブルに規定された描画内容に従って画像を描画する場合に必要な画像データの転送データ情報

50

を含める場合について説明したが、それに加えて、表示データテーブルに規定された追加描画内容に従って画像を描画する場合に必要な画像データの転送データ情報（追加転送データ情報）を含めてもよい。この場合、追加転送データ情報は、各アドレス毎に、その追加表示可能な演出を識別するための識別情報（「追加演出1」、「追加演出2」・・・等）に対応付けて、追加描画内容と共にまたは追加描画内容とは別個に規定されるものであってもよい。そして、MPU231は、追加して表示すべき演出を決定すると、その決定された演出に対応する識別情報に対応付けられた追加描画内容と追加転送データ情報とを含めて、描画リストを作成するように構成してもよい。

【0723】

これにより、画像コントローラ237では、描画リストに従って、追加描画内容に従った描画で用いられるスプライトの画像データを、その画像データが用いられる前に予め通常用ビデオRAM236に転送しておくことができる。よって、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM234を構成しても、追加して表示すべき演出を容易に且つ確実に第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、表示データテーブルに規定された追加転送データ情報を用いることによって、追加描画内容に基づく画像の描画を指示しながら、必要な画像データを通常用ビデオRAM236へ転送しておくことができるので、追加描画内容によって多くのスプライトの描画を指定することができる。よって、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM234を構成しても、多種態様な演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。

【0724】

上記実施形態では、遊技者にスーパーリーチを選択させる変動パターンに対応する表示テーブルにおいて、遊技者により選択され得る全てのスーパーリーチに対応する描画内容を表示データテーブル内に規定しておき、遊技者によって選択されたスーパーリーチに対応する描画内容だけを特定する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、選択されたスーパーリーチに対応する描画内容を、表示データテーブルに追記するようにしてもよい。これによって、遊技者により選択されたスーパーリーチの描画内容を容易に特定することができる。また、表示データテーブルに全てのスーパーリーチに対応する描画内容を規定しておく必要がないので、表示データテーブルのデータサイズが大きくなることを抑制できる。

【0725】

上記実施形態では、表示データテーブルに、描画内容と、転送データ情報とを含める場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、表示データテーブルには、描画内容と転送データ情報とを規定し、追加して表示すべき演出の追加描画内容は、追加データテーブルに規定してもよい。この場合、ワークRAM233には、追加データテーブルバッファを設け、追加して表示すべき演出が決定された場合に、その演出に対応する追加データテーブルを追加データテーブルバッファに設定するようにしてもよい。また、その追加データテーブルは、追加描画内容だけでなく、その追加描画内容に従って行われる画像の描画に必要な画像データの転送データ情報（追加転送データ情報）を含めて規定するものであってもよい。これにより、追加データテーブルを用いて追加して表示すべき演出の描画内容と、その描画に必要な画像の転送データ情報とを特定することができるので、追加データテーブルおよび追加用転送データテーブルからそれぞれ描画内容と転送データ情報とを特定する場合と比較して、その特定に要する処理の負荷を軽くすることができる。

【0726】

上記実施形態では、表示制御装置114において、表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターン毎に表示データテーブルを用意する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、変動演出を、例えば、「変動立ち上げ」、「高速変動」、「予告演出」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」といった各要素毎に表示データテーブルを用意し、表示用変動パターンコマンドに示される変動パターンに応じて

その変動演出に必要な要素を特定した上で、その特定された変動演出に必要な用紙に対応する表示データテーブルを1つにまとめて、その変動パターンに対応する最終定期的な表示データテーブルを生成するようにしてもよい。「変動立ち上げ」、「高速変動」、「ノーマルリーチ」などは、それぞれの変動パターンに共通した表示が行われる場合が多い。よって、このように変動演出を要素化し、それぞれの要素に対応して表示データテーブルを用意することで、データテーブルを効率的に持たせることができる。

【0727】

上記実施形態では、表示データテーブルおよび転送データテーブルで、共通のポインタ233fを用いて、そのポインタ233fによって示されるアドレスから描画内容や転送データ情報を特定する場合について説明したが、それぞれのデータテーブルに対して、ポインタを用意してもよい。

10

【0728】

上記実施形態では、画像コントローラ237が、描画処理を終了する1フレーム分の画像の表示間隔毎（上記実施形態では20ミリ秒毎）に、V割込信号をMPU231に対して送信する場合について説明したが、画像コントローラ237は、第3図柄表示装置81を駆動して1フレーム分の画像を表示させる度に、このV割込信号をMPU231に対して送信するようにしてもよい。第3図柄表示装置81の駆動は、常に1フレーム分の画像を常に等時間間隔（20ミリ秒間隔）で表示されるように行われるので、1フレーム分の画像の表示毎にV割込信号を送信することで、その時間間隔を計時しなくても正確に保つことができる。

20

【0729】

上記実施形態では、画像コントローラ237は、MPU231から送信される描画対象バッファ情報に基づいて、描画した画像を展開すべきフレームバッファを特定すると共に、もう一方のフレームバッファから先に展開された画像情報を読み出して、第3図柄表示装置81に送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、画像コントローラ237が、描画リストを受信する毎に、描画した画像を展開すべきフレームバッファを交互に選択するようにし、その選択されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像情報を読み出して、第3図柄表示装置81に送信するようにしてもよい。また、画像コントローラ237が、第3図柄表示装置81に1フレーム分の画像情報を送信する度に、描画した画像を展開すべきフレームバッファと、第3図柄表示装置81に対して画像情報を出力するフレームバッファとを入れ替えるようにしてもよい。

30

【0730】

上記実施形態では、確定表示演出に対応する確定表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに設定された後、その確定表示演出が終了するまでに、音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110より変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）及びデモコマンド（表示用デモコマンド）のいずれも受信しなかった場合は、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する場合について説明したが、これを、再び確定表示演出に対応する確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定するようにしてもよい。また、この場合、音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110より変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）及びデモコマンド（表示用デモコマンド）のいずれかが受信されるまで、確定表示演出が終了するたびに、確定表示演出に対応する確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに再設定するようにしてもよい。これにより、主制御装置110から変動パターンコマンド又はデモコマンドを受信するまで、第3図柄表示装置81に確定表示演出を表示させ続けることができる。

40

【0731】

上記実施形態では、デモ演出が、背面画像を変化させると共に「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄を停止表示させるものである場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、数字の付された主図柄または数字の付さ

50

れていない主図柄からなる第3図柄を、半透明状態で停止表示させるものであってもよい。また、第3図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第3図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させるものであってもよい。

【0732】

上記実施形態では、表示制御手段114において、電源投入後にまず電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送し、その転送完了後に電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させてから、残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示制御手段114において、電源投入後にまず電源投入時主画像に対応する画像データのみをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aへ転送し、その転送完了後に電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させてから、電源投入時変動画像に対応する画像データを含む常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するようにしてもよい。これにより、電源投入時主画像を電源投入後により早く第3図柄表示装置81へ表示させることができるので、遊技者やホール関係者、又は、製造時の工場等における動作チェックにおいて、パチンコ機10が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐ

10

20

【0733】

また、この場合、MPU231が、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア235bへの転送完了を監視するようにしてもよい。これにより、電源投入時変動画像エリア235bに電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されて以降に、音声ランプ制御装置113より表示用変動パターンコマンドを受信すれば、その表示用変動パターンコマンドに基づき、電源投入時変動画像エリア235bに格納された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて、簡易的な変動表示を第3図柄表示装置81に表示させることができる。なお、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア235bへの転送は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させた直後に行うのが望ましい。これにより、電源投入時変動画像による変動表示をより早く行えるようにすることができる。

30

【0734】

上記実施形態において、表示データテーブルおよび転送データテーブルは、20ミリ秒を1単位として表した時間に対応して、その時間に描画すべき画像の内容（描画内容）や、その時間に転送すべき画像データの情報（転送データ情報）を規定する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、所定の時間間隔毎に表示内容を規定するものであればよい。この所定の時間間隔は、第3図柄表示装置81のフレームレートにあわせて設定するようにしてもよい。例えば、第3図柄表示装置81のフレームレートが30fps、即ち、第3図柄表示装置81が、1秒間に30フレームの画像を表示するものである場合は、第3図柄表示装置81は1/30秒毎に1フレームの画像が表示されるので、表示データテーブルは、1/30秒間隔毎に表示内容を規定するものにしてもよい。

40

【0735】

また、表示データテーブルにおいて、所定の時間間隔毎に規定される描画すべきスプライト種別として、そのスプライト種別そのものを指示するのではなく、そのスプライト種別に対応する画像データが格納されたキャラクタROM234のアドレスを規定するものであってもよい。表示制御装置114では、第3図柄表示装置81に表示すべきスプライト種別に対応する画像データをキャラクタROM234から読み出すため、各スプライト種別に対応付けて、そのスプライト種別の画像データが格納されたキャラクタROM234のアドレスを管理している。よって、表示データテーブルにおいて、所定の時間間隔毎

50

に規定される表示内容として、そのスプライト種別に対応する画像データが格納されたキャラクタROM 234のアドレスを規定すれば、各スプライト種別に対応付けて、スプライトを特定する情報とキャラクタROM 234のアドレスとの両方を管理する必要がなくなるため、処理負担の軽減を図ることができる。

【0736】

上記実施形態では、表示制御装置 114のワークRAM 233に格納画像データ判別フラグ 233 iを設け、スプライト毎に、対応する画像データが通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア 236 aに格納されているか否かを記憶させる場合について説明したが、これに代えて、画像格納エリア 236 aに格納されているスプライト種別を示す情報をワークRAM 233に記憶させてもよい。この場合、MPU 231は、所定のスプライト種別の画像データを転送指示する場合に、ワークRAM 233に記憶された画像格納エリア 236 aに格納されているスプライト種別を示す情報を参照して、その所定の画像データが既に画像格納エリア 236 aに格納されているか否かを判別し、格納されていなければ、その所定のスプライト種別の画像データの転送指示を設定してもよい。また、MPU 231は、所定のスプライト種別の画像データの転送指示を設定した場合、その転送指示が設定されたスプライト種別を示す情報をワークRAM 233に格納すると共に、そのスプライト種別の画像データが格納される画像格納エリア 236 aのサブエリアに格納されていたスプライト種別を示す情報を消去するようにしてもよい。

【0737】

上記実施形態では、キャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ所定のスプライト種別の画像データを転送する際に、格納画像データ判別フラグ 233 iに基づいて、そのスプライト種別の画像データが通常用ビデオRAM 236に格納されているか否かを判断し、通常用ビデオRAM 236に、その所定のスプライト種別の画像データが格納されていれば、その転送処理を非実行とする処理を、MPU 231が行う場合について説明したが、この処理を、画像コントローラ 237が行うようにしてもよい。この場合、画像コントローラ 237に設けられたワークRAMに、格納画像データ判別フラグ 233 iと同等のフラグを用意して、各スプライト毎に、対応する画像データが通常用ビデオRAM 236に格納されているかどうかを記憶させてもよい。また、画像コントローラ 237に設けられたワークRAMに、通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア 236 aに格納されているスプライト種別を記憶させるようにしてもよい。なお、この場合、MPU 231は、キャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236への所定のスプライト種別の画像データの転送が必要であれば、通常用ビデオRAM 236における画像データの格納状態に関わらず、画像コントローラ 237に対して、その画像データの転送データ情報を送信するようにしてもよい。

【0738】

上記実施形態では、複数の背面画像のうち、「背面A」に対応する画像データのみを常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア 235 cに常駐させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、2以上の背面画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア 235 cに常駐させるようにしてもよい。例えば、一部のスーパーリーチで用いられる背面画像の画像データを常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア 235 cに常駐させてもよい。特に、出現頻度が高い又は高いと予想されるスーパーリーチの背面画像を常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア 235 cに常駐させることにより、キャラクタROM 737から通常用ビデオRAM 536への画像データの転送処理が実行される回数を抑制することができる。

【0739】

上記実施形態では、転送データテーブル又は表示データテーブルによって、ポインタ 233 fで示されるアドレスに対応付けて画像データの転送指令が規定され、MPU 231は、その表示ポインタにより規定される所定の時間にその転送指令で指示された画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送するように画像コントローラ 237を制御する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく

、表示データテーブルの先頭に、その表示データテーブルにおいて必要となるスプライト種別に関する情報を記載し、MPU 231は、その表示データテーブルの先頭に記載された情報に基づいて、必要な画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送するように画像コントローラ 237を制御してもよい。若しくは、音声ランプ制御装置 113から受信したコマンドに基づき、MPU 231がそのコマンドに対応して第3図柄表示装置 81に表示すべきスプライト種別を判断して、その画像種別の画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送するように画像コントローラ 237を制御してもよい。

【0740】

上記実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Z1～Z3を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Z1～Z3をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Z1～Z3をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画

10

【0741】

上記実施形態では、主制御装置 110において特別図柄保留球数カウンタ 203cの値(N)が更新される度(即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ)に、保留球数コマンドを主制御装置 110から音声ランプ制御装置 113へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置 110において特別図柄保留球数カウンタ 203cの値(N)が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置 110から音声ランプ制御装置 113へ送信する。また、音声ランプ制御装置 113では、主制御装置 110より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄保留球数カウンタ 223bの値を1減らすように構成する。これにより、主制御装置 110が音声ランプ制御装置 113へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置 113が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置 110および音声ランプ制御装置 113の制御的負担を軽減することができる。

20

【0742】

上記実施形態においては、第1入球口 64への入賞および第2入球口 67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定してもよい。また、第1入球口 64への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置 81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様(例えば、色や点灯パターン)にして表示するようにしてもよく、第1図柄表示装置 37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

30

【0743】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置 81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

40

【0744】

また、本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機(通称、2回権利物、3回権利物と称される)として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞

50

装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、スロットマシンやパチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【0745】

パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップスイッチの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【0746】

また、上記に記載した各実施形態および変形例等の一部または全部を組み合わせて実施してもよい。

20

【0747】

以下に、本発明の遊技機に加えて、上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【0748】

<特徴A群>

始動条件の成立に基づいて、第1情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記第1情報に基づいて遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による当否判定結果を示す複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示する表示制御手段と、前記当否判定手段により当たりと判定された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記始動条件の成立に基づいて、前記動的表示される前記識別図柄のうち、少なくとも1つの図柄列に、前記識別図柄が示す前記当否判定結果に関する情報をその識別図柄で表示されるよりも前に報知する付与図柄を決定する付与図柄決定手段と、その付与図柄決定手段により決定された付与図柄を所定の契機に基づいて、対応する前記図柄列に付与して前記表示手段に表示する付与図柄表示制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機A1。

30

【0749】

遊技機A1によれば、始動条件の成立に基づいて、第1情報が取得手段により取得される。その取得手段により取得された第1情報に基づいて遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による当否判定結果を示す複数の図柄列で構成された識別図柄が表示手段により表示される。その表示手段に識別図柄が表示制御手段により動的表示される。当否判定手段により当たりと判定された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。始動条件の成立に基づいて、動的表示される識別図柄のうち、少なくとも1つの図柄列に表示される識別図柄に、識別図柄が示す当否判定結果に関する情報をその識別図柄で表示されるよりも前に報知する付与図柄が付与図柄決定手段により決定される。その付与図柄決定手段により決定された付与図柄を所定の契機に基づいて、対応する図柄列に付与して付与図柄表示制御手段により表示手段に表示される。これにより、識別図柄の図柄列に付与される付与図柄により、識別図柄で表示される当否判定結果に関する情報をその識別図柄で表示されるよりも前に判別することができる。よって、識別図柄が動的表示されている間にも、識別図柄に付与される付与図柄に

40

50

遊技者は興味を持つことができる。従って、遊技に早期に飽きてしまうのを抑制できるという効果がある。

【0750】

遊技機A1において、前記表示制御手段は、抽選開始条件の成立に基づいて、前記識別図柄を動的表示開始させ、所定時間経過後に、予め定められた順で前記識別図柄の図柄列を停止表示させるものであり、前記付与図柄表示制御手段は、前記識別図柄が前記当否判定結果が当たりであることを示す組み合わせのうち、1つの図柄以外が揃った状態で停止表示されたリーチ表示態様の図柄列の少なくとも1つに前記付与図柄を付与して表示するものであることを特徴とする遊技機A2。

【0751】

遊技機A2によれば、遊技機A1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抽選開始条件の成立に基づいて、識別図柄が表示制御手段により動的表示開始される。そして、所定時間経過後に、予め定められた順で識別図柄の図柄列が表示制御手段により停止表示される。付与図柄表示制御手段は、識別図柄が当否判定結果が当たりであることを示す組み合わせのうち、1つの図柄以外が揃った状態で停止表示されたリーチ表示態様の図柄列の少なくとも1つに付与図柄が付与図柄表示制御手段により付与して表示される。これにより、リーチ表示態様となっていることから、遊技者は、識別図柄で表示される当否判定結果に関わる情報が、当たりであるか、付与図柄で示されている情報のどちらかであることを容易に判別できる。よって、遊技者により分かり易く遊技を行わせることができるという効果がある。

【0752】

遊技機A1または遊技機A2において、前記付与図柄は、前記識別図柄が予め定められた特定の識別図柄で停止表示されることを報知するものであることを特徴とする遊技機A3。

【0753】

遊技機A3によれば、遊技機A1または遊技機A2の奏する効果に加え、付与図柄は、識別図柄が予め定められた特定の識別図柄で停止表示されることが付与図柄により報知されるので、遊技者に予め識別図柄の停止表示態様を報知して、分かり易くすることができるという効果がある。

【0754】

遊技機A1から遊技機A3のいずれかにおいて、前記特典遊技には、第1特典遊技と、その第1特典遊技とは遊技者に有利となる利益が異なる第2特典遊技とが少なくとも設定され、前記付与図柄は、前記第1特典遊技が実行されることを示す識別図柄が表示されなかった場合に、前記第2特典遊技が実行されることを示す前記特定の識別図柄が表示されることを報知するものであることを特徴とする遊技機A4。

【0755】

遊技機A4によれば、遊技機A1から遊技機A3のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1特典遊技と、その第1特典遊技とは遊技者に有利となる利益が異なる第2特典遊技とが少なくとも特典遊技として設定される。付与図柄は、第1特典遊技が実行されることを示す識別図柄が表示されなかった場合に、第2特典遊技が実行されることを示す特定の識別図柄が表示されることが付与図柄により報知される。これにより、遊技者は、次に行われる特典遊技の種別の候補を付与図柄により事前に判別することができる。よって、遊技者は、実行される特典遊技に備えることができ、より安心して遊技を行うことができるという効果がある。

【0756】

遊技機A4において、前記特典遊技の開始に基づいて、遊技媒体が入賞可能な入賞手段と、その入賞手段に遊技媒体が前記入賞手段に入賞したことに基づいて、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、前記第2特典遊技中に特典表示態様を前記表示手段に表示する特典表示態様表示手段と、前記第2特典遊技で遊技媒体の入賞に基づいて、前記特典表示態様の表示態様を可変させるように設定する可変設定手段と、を有するもので

10

20

30

40

50

あることを特徴とする遊技機 A 5。

【0757】

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の開始に基づいて、遊技媒体が入賞可能な入賞手段に遊技媒体が入賞手段に入賞したことに基づいて、遊技者に有利となる特典が特典付与手段により付与される。第 2 特典遊技中に特典表示態様が特典表示態様表示手段により表示手段に表示される。第 2 特典遊技で遊技媒体の入賞に基づいて、特典表示態様の表示態様を可変させるように可変設定手段により設定される。これにより、第 2 特典遊技で入賞手段に遊技球が入賞したことを遊技者に報知できる。よって、遊技者は、より入賞手段に遊技球をより入賞させようと遊技を行うことができ、遊技者の遊技に対する意欲を向上させることができるという効果がある。

10

【0758】

遊技機 A 1 において、遊技の制御を実行する主制御手段と、その主制御手段から出力される制御信号に基づいて、遊技の制御を実行する従制御手段と、前記主制御手段は、前記取得手段により取得された前記第 1 情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記第 1 情報が記憶される毎に、その第 1 情報に基づいた入賞信号を前記第 1 情報の当否判定結果を示す識別図柄が動的表示されるよりも前に生成し、前記従制御手段に対して出力する入賞信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記主制御手段から受信した前記入賞信号に基づく入賞情報を記憶する入賞情報記憶手段と、その入賞情報記憶手段に記憶された前記入賞情報に基づいて、当否判定結果を判別する従当否判別手段と、その従当否判別手段による判別結果に基づいて、前記識別図柄が動的表示を開始する前に、前記表示手段に表示する前記当否判定結果に基づいた演出表示態様を決定する演出表示態様決定手段と、を有し、前記付与図柄は、当たりを示す前記識別図柄が停止表示されなかった場合に、前記演出表示態様決定手段により決定された前記演出表示態様が前記表示手段に表示されることを報知するものであることを特徴とする遊技機 A 6。

20

【0759】

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の制御が主制御手段により実行される。その主制御手段から出力される制御信号に基づいて、遊技の制御が従制御手段により実行される。主制御手段では、取得手段により取得された第 1 情報が記憶手段により記憶される。その記憶手段に第 1 情報が記憶される毎に、その第 1 情報に基づいた入賞信号が前記入賞信号生成手段により第 1 情報の当否判定結果を示す識別図柄が動的表示されるよりも前に生成される。また、その生成された入賞信号が従制御手段に対して入賞信号生成手段により出力される。従制御手段では、主制御手段から受信した入賞信号に基づく入賞情報が入賞情報記憶手段により記憶される。その入賞情報記憶手段に記憶された入賞情報に基づいて、当否判定結果が従当否判別手段により判別される。その従当否判別手段による判別結果に基づいて、識別図柄が動的表示を開始する前に、表示手段に表示する当否判定結果に基づいた演出表示態様が演出表示態様決定手段により決定される。付与図柄は、当たりを示す識別図柄が停止表示されなかった場合に、演出表示態様決定手段により決定された演出表示態様が表示手段に表示されることが付与図柄により報知される。これにより、付与図柄により、その後、動的表示を開始する識別図柄に対する演出表示態様について遊技者に知らせることができる。よって、遊技者は、事前に表示される演出表示態様について知ることができ、その演出表示態様の開始をより楽しみに遊技を行うことができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

30

40

【0760】

<特徴 B 群>

音楽データが記憶された記憶手段と、その記憶手段より音楽データを読み出して音楽の再生処理を実行する再生制御手段と、その再生制御手段により再生された音信号に基づく音を出力する音出力手段と、を有した遊技機において、前記音出力手段の出力を所定条件の成立に基づいて禁止する禁止手段を有し、前記再生制御手段は、禁止手段による禁止が

50

解除される場合に、前記禁止手段により禁止されている期間のうち少なくとも一部の期間分、音楽データを再生させた位置で音楽データを再生するものであることを特徴とする遊技機 B 1。

【0761】

遊技機 B 1 によれば、音楽データが記憶された記憶手段より音楽データを読み出して音楽の再生処理が再生制御手段により実行される。その再生制御手段により再生された音信号に基づく音が音出力手段により出力される。音出力手段の出力が所定条件の成立に基づいて禁止手段により禁止される。再生制御手段は、禁止手段による禁止が解除される場合に、禁止手段により禁止されている期間のうち少なくとも一部の期間分、音楽データを再生させた位置で音楽データが再制御手段により再生される。これにより、音の出力が禁止手段により禁止された後にも、音楽データを再生手段により禁止されている期間のうち少なくとも一部の期間分再生させた位置より再生されるので、進行された音楽を楽しむことができる。よって、音楽のうち、同じ部分が繰り返し再生されるような不具合を抑制でき、音楽データのいろんな部分について、遊技者に聞かせることができる。従って、遊技者のマンネリ感を低減させ、早期に遊技に飽きてしまうのを防止できるという効果がある。

10

【0762】

遊技機 B 1 において、前記再生制御手段は、前記禁止手段により前記音出力手段の出力が禁止されている間にも、前記音楽データを再生し続ける再生継続手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B 2。

【0763】

20

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、再生手段では、禁止手段により音出力手段の出力が禁止されている間にも、音楽データにより再生継続手段により再生し続けられるので、遊技者に音楽データのいろいろな部位を聞かせることができるという効果がある。

【0764】

遊技機 B 1 において、前記再生制御手段が前記音楽データの再生を開始することに基づいて、再生進度をカウントするカウント手段を有し、前記禁止手段による禁止が解除されたことに基づいて、前記再生制御手段は、前記カウント手段のカウント値に対応する音楽データを再生処理するものであることを特徴とする遊技機 B 3。

【0765】

30

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、再生制御手段が音楽データの再生を開始することに基づいて、再生進度がカウント手段によりカウントされる。記禁止手段による禁止が解除されたことに基づいて、前記カウント手段のカウント値に対応する音楽データが再生手段により再生処理される。これにより、禁止手段により禁止が解除された場合に、音楽データの再生位置を容易に判別することができる。よって、音楽データの再生に関わる制御不可を軽減させることができるという効果がある。

【0766】

遊技機 B 3 において、前記音出力手段より出力される音に対応する歌詞データに基づく歌詞を表示可能な表示手段と、その表示手段に前記カウント手段のカウント値に対応する前記歌詞データに基づいた歌詞を表示させる歌詞表示制御手段と、を有することを特徴とする遊技機 B 4。

40

【0767】

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音出力手段より出力される音に対応する歌詞データに基づく歌詞が表示手段に表示される。その表示手段にカウント手段のカウント値に対応する歌詞データに基づいた歌詞が歌詞表示制御手段により表示される。よって、容易に出力される音と歌詞とを一致させることができるという効果がある。

<特徴 C 群>

始動条件の成立に基づいて、抽選情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得

50

された前記抽選情報に基づいて遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による当否判定結果に基づいた演出が表示される表示手段と、その表示手段に前記演出を動的表示する表示制御手段と、前記当否判定手段により当たりと判定されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記当否判定手段の当否判定結果に基づいて、その当否判定結果に基づく特別情報を遊技者に報知するか否かを決定するための数値情報を選択する数値情報選択手段と、その数値情報選択手段により選択された数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、その数値情報記憶手段に記憶された前記数値情報の合計が所定の基準値以上である場合に、前記特別情報を遊技者に報知する報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機C 1。

10

【0768】

遊技機C 1によれば、始動条件の成立に基づいて、抽選情報が取得手段により取得される。その取得手段により取得された抽選情報に基づいて遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による当否判定結果に基づいた演出が表示手段により表示される。その表示手段に演出が表示制御手段により動的表示される。当否判定手段により当たりと判定されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。当否判定手段の当否判定結果に基づいて、その当否判定結果に基づく特別情報を遊技者に報知するか否かを決定するための数値情報が数値情報選択手段により選択される。その数値情報選択手段により選択された数値情報が数値情報記憶手段により記憶される。その数値情報記憶手段に記憶された数値情報の合計が所定の基準値以上である場合に、特別情報が報知手段により遊技者に報知される。これにより、数値情報の合計が所定の基準値以上となると、特別情報が遊技者に報知されるので、ランダムな契機で遊技者に特別情報を報知することができる。よって、遊技者に新鮮味のある遊技演出を提供することができるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうのを抑制できるという効果がある。

20

【0769】

遊技機C 1において、前記表示制御手段は、前記数値情報選択手段により前記数値情報が選択される毎に、その数値情報に対応する示唆表示態様を前記表示手段に表示するものであることを特徴とする遊技機C 2。

【0770】

遊技機C 2によれば、遊技機C 1の奏する効果に加え、表示制御手段は、数値情報選択手段により数値情報が選択される毎に、その数値情報に対応する示唆表示態様が表示制御手段により表示手段に表示されるので、数値情報選択手段により選択された数値情報について、遊技者は示唆表示態様により予測することができ、より遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

【0771】

遊技機C 1またはC 2において、前記演出は、前記当否判定結果を示す識別情報が少なくとも含まれ、前記特別情報は、前記識別情報が前記当否判定結果を示す表示態様で前記表示手段に表示されるよりも前に、前記報知手段により報知するものであることを特徴とする遊技機C 3。

40

【0772】

遊技機C 3によれば、遊技機C 1または遊技機C 2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否判定結果を示す識別情報が演出に少なくとも含まれている。特別情報は、識別情報が当否判定結果を示す表示態様で表示手段に表示されるよりも前に、報知手段により特別情報によって報知される。これにより、遊技者は、特別情報によって、当否判定結果をより早期に判別することができる。よって、特別情報が報知されることを遊技者に期待させることができ、遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【0773】

遊技機C 1から遊技機C 3のいずれかにおいて、複数の異なる前記特別情報が記憶され

50

た特別情報記憶手段を有し、前記所定の基準値には、複数の基準値が予め設定されているものであり、前記報知手段は、前記複数の基準値のうち、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報の合計値が越える最も大きな基準値に基づいて、前記特別情報記憶手段より一の前記特別情報を選択して報知するものであることを特徴とする遊技機 C 4。

【0774】

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 1 から遊技機 C 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の異なる特別情報が特別情報記憶手段により記憶される。所定の基準値には、複数の基準値が予め所定の基準値として設定されている。複数の基準値のうち、数値情報記憶手段に記憶された数値情報の合計値が越える最も大きな基準値に基づいて、特別情報記憶手段より一の特別情報が選択され、報知手段により報知される。これにより、数値情報の合計値によって、異なる特別情報を報知することができる。よって、遊技者に多様な特別情報を報知することができ、その多様な遊技の演出により遊技者が早期に飽きてしまうのを抑制できるという効果がある。

10

【0775】

遊技機 C 1 から遊技機 C 4 のいずれかにおいて、前記数値情報選択手段により選択された数値情報に基づく選択情報を遊技者に報知する選択情報報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機 C 5。

【0776】

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 1 から遊技機 C 4 のいずれかの奏する効果に加え、数値情報選択手段により選択された数値情報に基づく選択情報が選択情報報知手段により遊技者に報知されるので、遊技者は、選択された数値情報を判別することができ、当否判定結果以外にも興味を持って遊技を行わせることができるという効果がある。

20

【0777】

遊技機 C 1 から C 5 のいずれかにおいて、前記表示手段に表示する前記演出を複数の前記演出から一の前記演出を前記当否判定結果に基づいて選択する演出選択手段を有し、前記複数の演出には、それぞれ、前記数値情報の最大値が予め定められており、前記数値情報選択手段は、一の前記当否判定結果に基づいて、複数の前記数値情報を前記演出選択手段により選択された前記演出に設定されている前記数値情報の最大値以内で前記数値情報をそれぞれ選択するものであることを特徴とする遊技機 C 6。

【0778】

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 1 から遊技機 C 5 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示手段に表示する演出を複数の演出から一の演出が当否判定結果に基づいて演出選択手段により選択される。複数の演出には、それぞれ、数値情報の最大値が予め定められている。数値情報選択手段は、一の当否判定結果に基づいて、複数の数値情報を演出選択手段により選択された演出に設定されている数値情報の最大値以内で数値情報がそれぞれ数値情報選択手段により選択される。これにより、演出選択手段により選択される演出の内容に合わせて、数値情報の上限値を定めることができる。よって、演出の内容に合わせて特別情報が表示されるかを制御することができるという効果がある。

30

【0779】

前記各遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 Z 1。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された入賞口に入賞（又は入賞口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

40

【0780】

前記各遊技機は、スロットマシンであることを特徴とする遊技機 Z 2。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に

50

識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【0781】

前記各遊技機は、パチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Z3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

＜その他＞

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、所定の図柄を表示装置で所定時間の間、変動表示させた後、抽選結果を示す図柄で停止表示させる抽選遊技が実行される。所定の図柄が変動中に、抽選結果を遊技者に報知する予告図柄等が表示される（例えば、特許文献1：特開2012-223600号公報）。

この種のパチンコ機において、さらに、遊技の興趣を向上させた遊技の演出が求められていた。本技術的思想は、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、遊技の興趣を向上させて、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうのを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想1の遊技機は、始動条件の成立に基づいて、抽選情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記抽選情報に基づいて遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による当否判定結果に基づいた演出が表示される表示手段と、その表示手段に前記演出を動的表示する表示制御手段と、前記当否判定手段により当たりと判定されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記当否判定手段の当否判定結果に基づいて、その当否判定結果に基づく特別情報を遊技者に報知するか否かを決定するための数値情報を選択する数値情報選択手段と、その数値情報選択手段により選択された数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、その数値情報記憶手段に記憶された前記数値情報の合計が所定の基準値以上である場合に、前記特別情報を遊技者に報知する報知手段と、を有するものである。

＜効果＞

技術的思想1記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づいて、抽選情報が取得手段により取得される。その取得手段により取得された抽選情報に基づいて遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による当否判定結果に基づいた演出が表示手段により表示される。その表示手段に演出が表示制御手段により動的表示される。

当否判定手段により当たりと判定されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。当否判定手段の当否判定結果に基づいて、その当否判定結果に基づく特別情報を遊技者に報知するか否かを決定するための数値情報が数値情報選択手段により選択される。その数値情報選択手段により選択された数値情報が数値情報記憶手段により記憶される。その数値情報記憶手段に記憶された数値情報の合計が所定の基準値以上である場合に、特別情報が報知手段により遊技者に報知される。

これにより、数値情報の合計が所定の基準値以上となると、特別情報が遊技者に報知さ

10

20

30

40

50

れるので、ランダムな契機で遊技者に特別情報を報知することができる。よって、遊技者に新鮮味のある遊技演出を提供することができるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうのを抑制できるという効果がある。

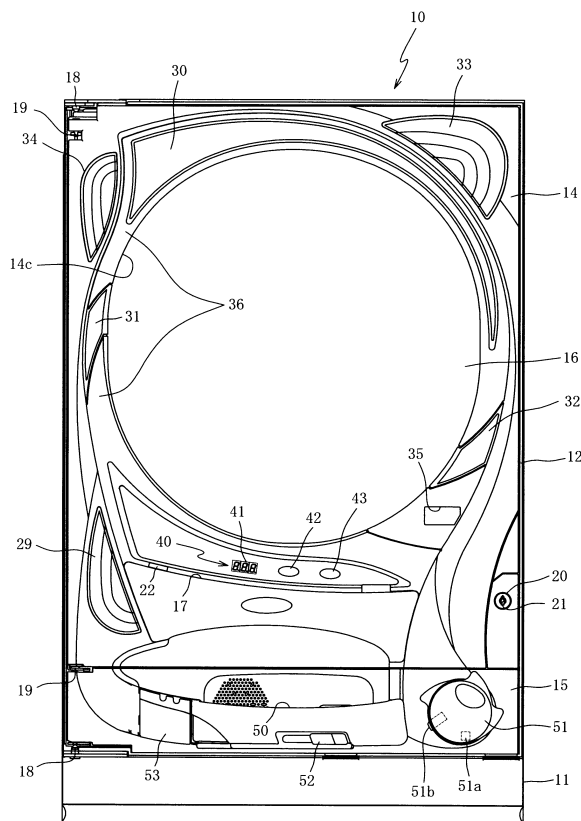
【符号の説明】

【0782】

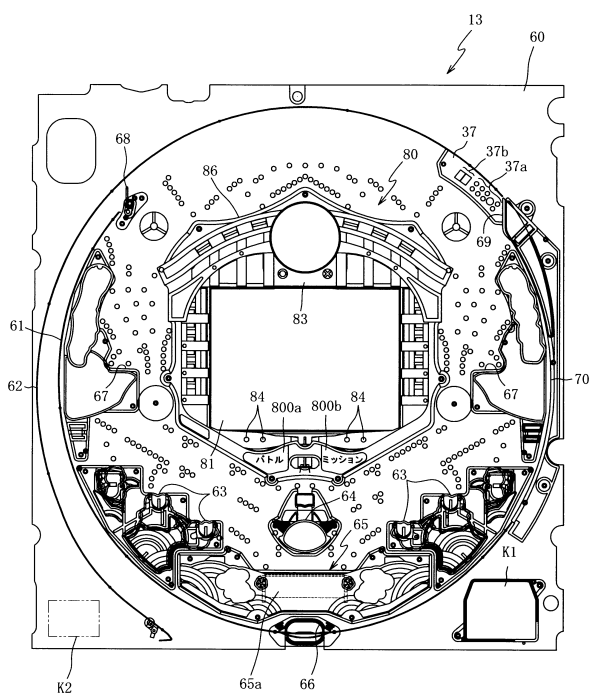
10	パチンコ機（遊技機）
81	第3図柄表示装置（表示手段）
114	表示制御装置（表示制御手段）
S306	判定手段
S1004	特典遊技実行手段
S2206	付与図柄決定手段

10

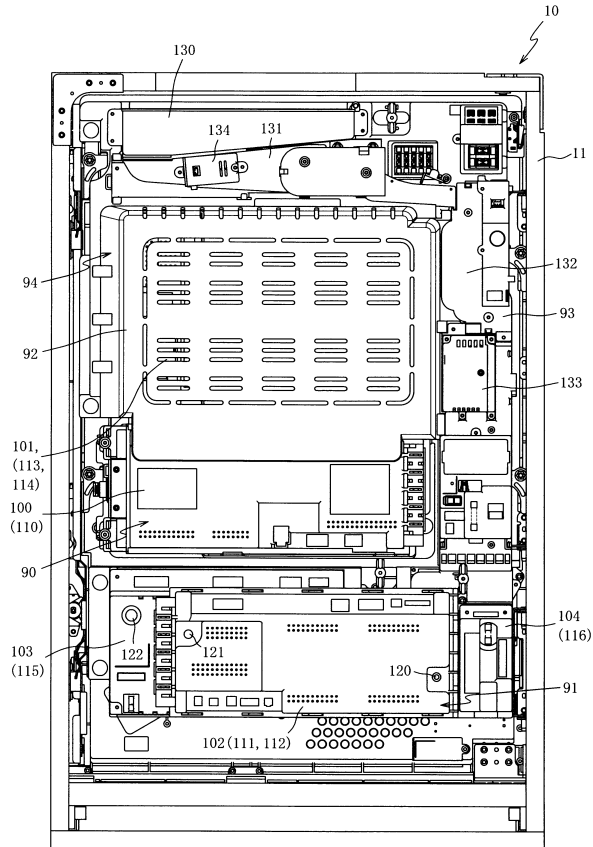
【図1】



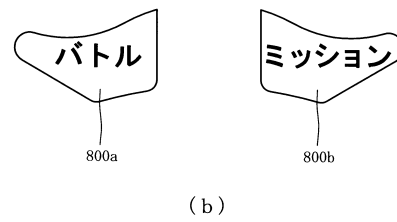
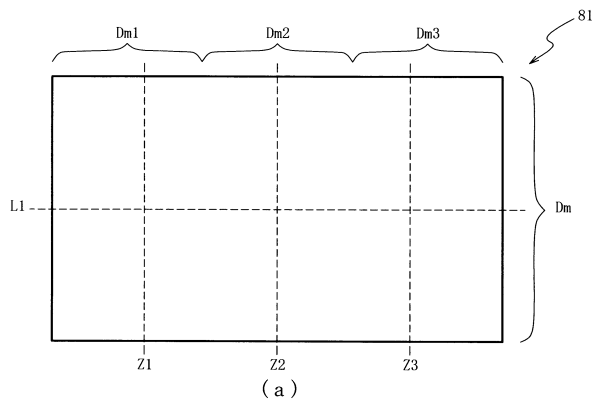
【図2】



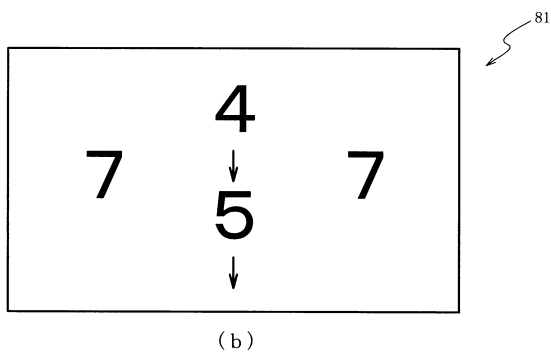
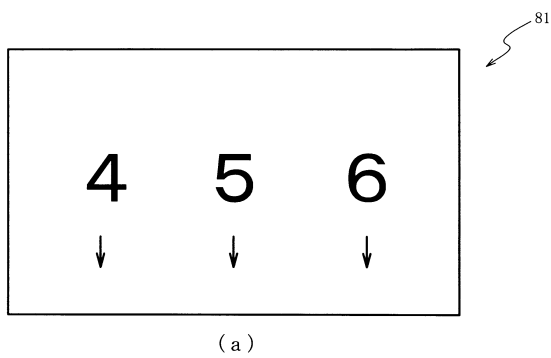
【図 3】



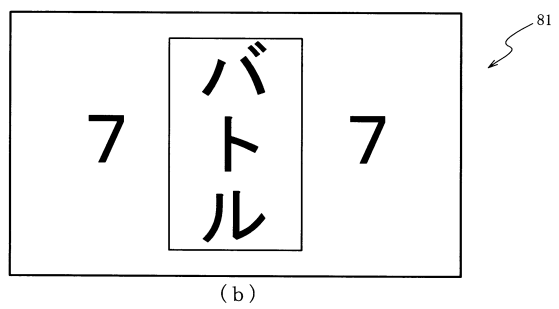
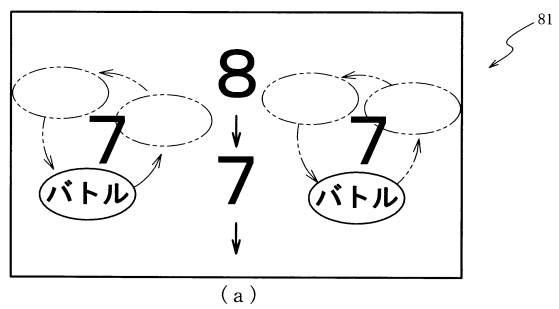
【図 4】



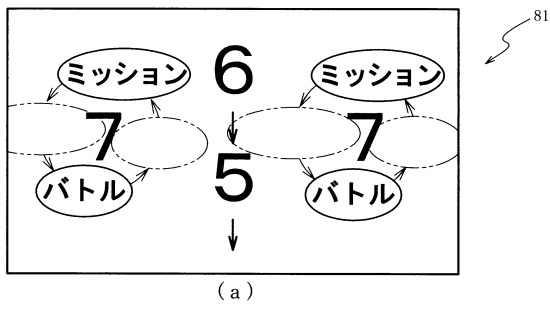
【図 5】



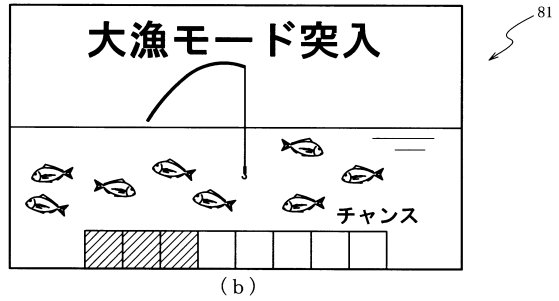
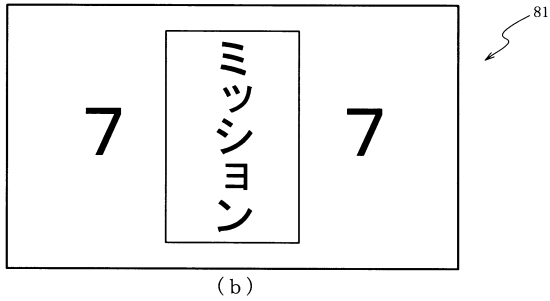
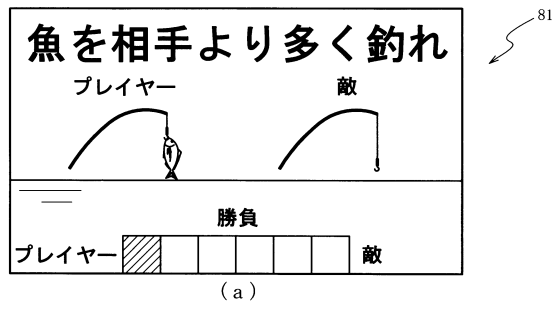
【図 6】



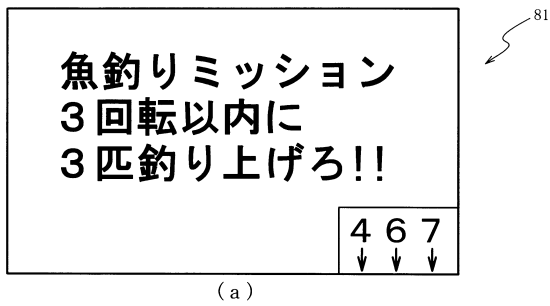
【図 7】



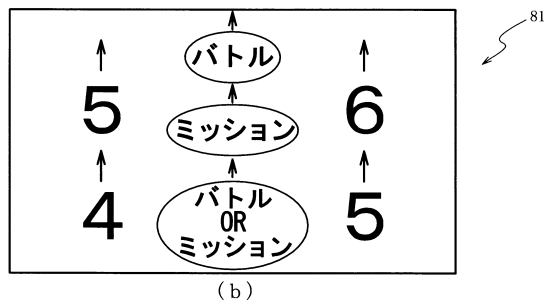
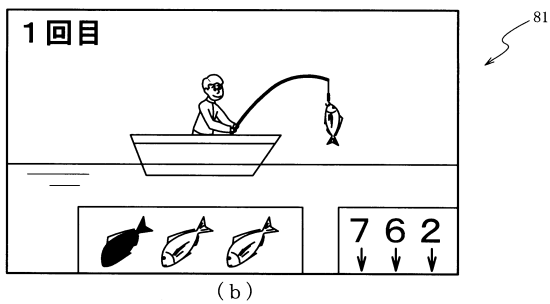
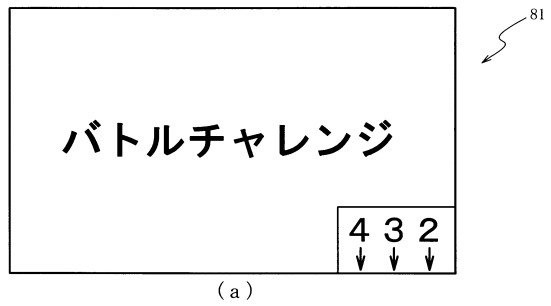
【図 8】



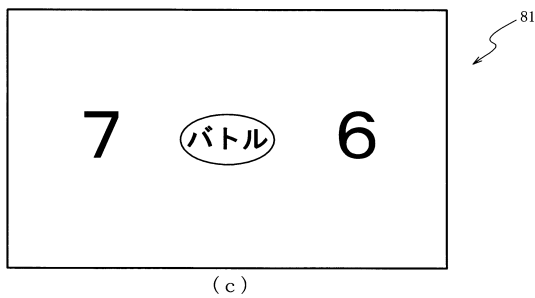
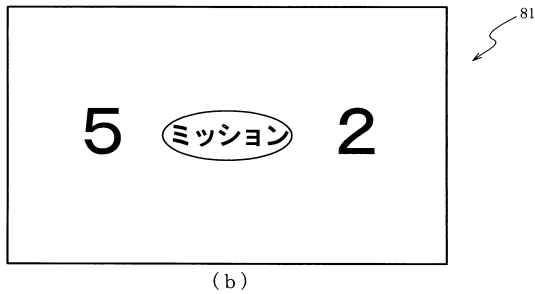
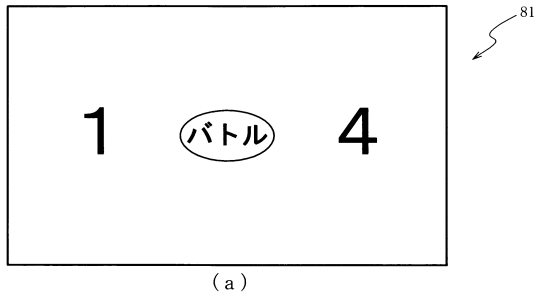
【図 9】



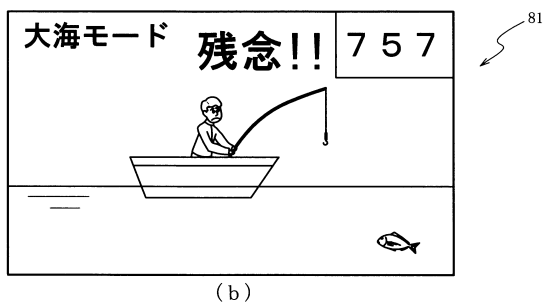
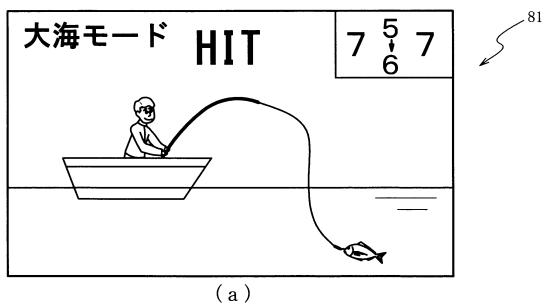
【図 10】



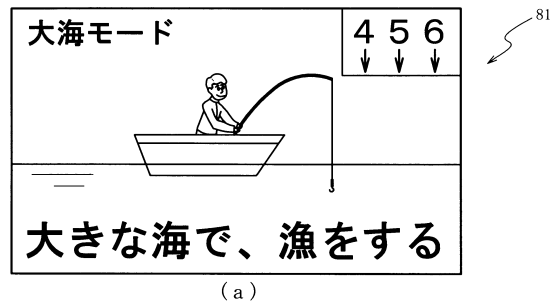
【図 1 1】



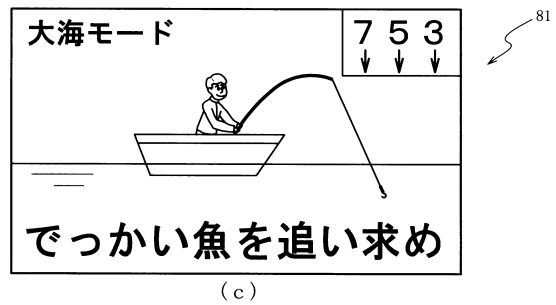
【図 1 3】



【図 1 2】

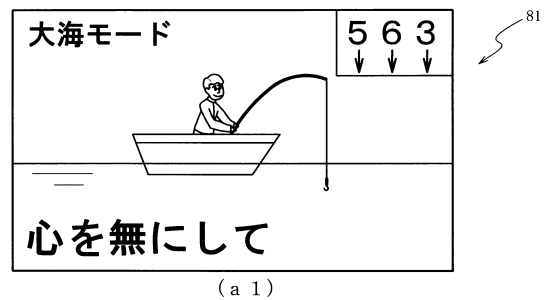


スピーカ出力：大きな海で、漁をする♪
(b)



スピーカ出力：でっかい♪
(d)

【図 1 4】



スピーカ出力：心をもににして♪
(a 2)

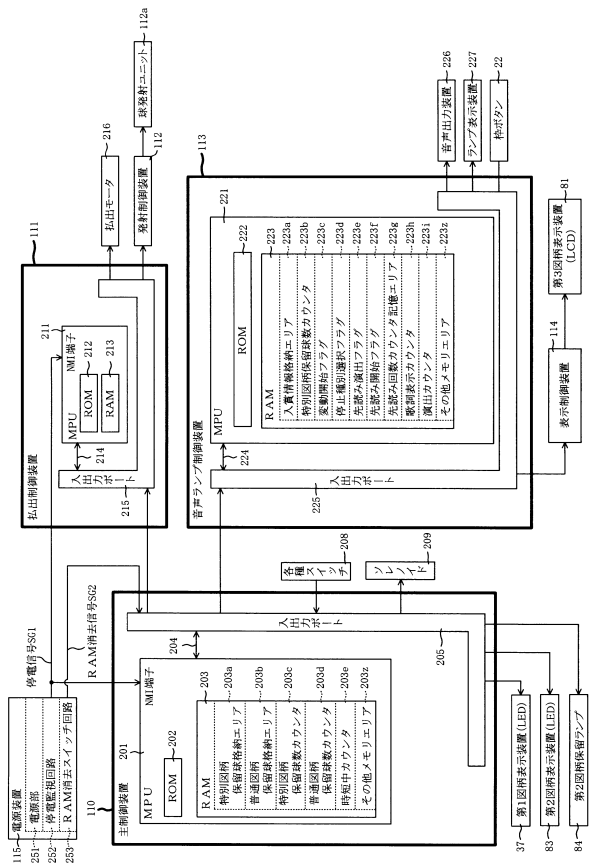
楽曲 大きな海で漁をする。でっかい魚を追い求め、
スピーカ出力 |—————|—————|
出力期間 無出力期間

楽曲 俺は漁をする。荒波が来ても、あきらめない。
スピーカ出力 |—————|—————|
無出力期間

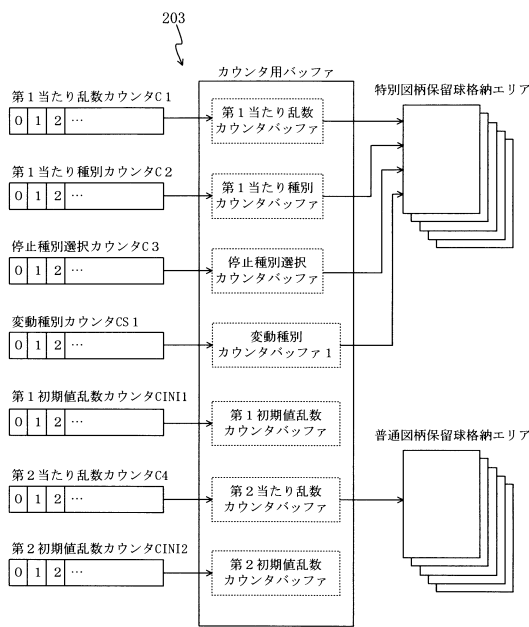
楽曲 心をもにしていた一人。
スピーカ出力 |—————|
出力期間

(b)

【図 15】



【図 16】



【図 17】

(a)

第1当たり種別カウンタ (0~99)	
大当たりA (16R確変大当たり)	0~20
大当たりB (16R確変特殊大当たり) (大漁ボーナス)	21~50
大当たりC (2R確変大当たり) (釣りバトル)	51~59
大当たりD (16R通常大当たり)	60~80
大当たりE (16R通常特殊大当たり)	81~99

(b)

第2当たり乱数カウンタ (0~239)	
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	5~28
高確率時用の普通図柄乱数テーブル	5~204

(c)

ROM	202
大当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b

(d)

ROM	222
先読み抽選テーブル	222a
先読み回数決定テーブル	222b

【図 18】

変動パターン選択テーブル

当否判定結果	保留個数	大当たり種別	変動種別カウンタCS1	変動パターン	変動時間 (ms)
当たり	-	大当たりA、D	0~50	ノーマル大当たり変動パターン	30000
		大当たりB	51~198	スーパーリーチ変動パターン	60000
		大当たりC	-	特殊大当たり変動パターンB	30000
		大当たりC	-	特殊大当たり変動パターンC	30000
外れ	0~2個	-	-	短時間外れ変動パターン	10000
			0~70	長時間外れ変動パターン	20000
			71~150	スーパーリーチ外れ変動パターン	30000
			151~198	スーパーリーチ外れ変動パターン	60000
	3個~4個	-	0~70	短時間外れ変動パターン	10000
			71~130	長時間外れ変動パターン	20000
			131~170	スーパーリーチ外れ変動パターン	30000
			171~198	スーパーリーチ外れ変動パターン	60000
外れ	-	-	-	小当たり専用変動パターン	30000
				小当たり専用変動パターン	30000

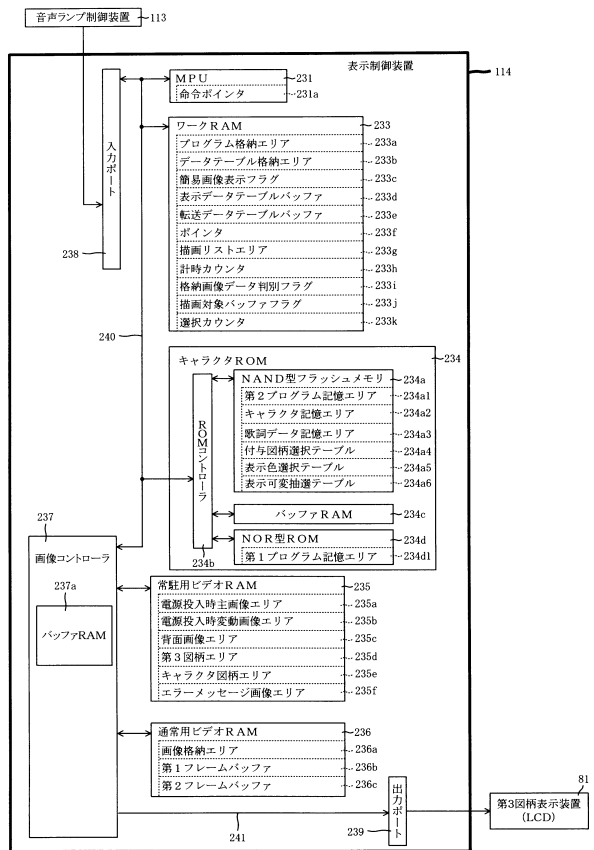
【図 19】

入賞コメント		保留球数	演出カウンタ	判定結果
外れ	当たり	1～2	0～50	先読みあり
			51～199	先読みなし
		3～4	0～100	先読みあり
			101～199	先読みなし
外れ	外れ	-	0～30	先読みあり
			31～199	先読みなし

(a)

入賞コメント	保留球数	演出カウンタ			
		先読み1回	先読み2回	先読み3回	先読み4回
外れ	1	0～199	-	-	-
	2	0～150	151～199	-	-
	3	0～100	101～150	151～199	-
	4	0～80	81～120	121～150	151～199

【図 20】



【図 2 1】

付与図柄選択テーブル234a4

大当たり種別	選択カウンタ	付与図柄
大当たりA、D	0～100	ミッション
	101～150	バトル
	151～199	バトル ミッション
大当たりB、C、E	0～100	バトル
	101～199	バトル ミッション

【图 2 2】

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 図柄 1 : 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 α ブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
	図柄 2 : ... : 付与図柄 1 : ... : 歌詞表示 : ...
	エフェクト 1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 α ブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
	エフェクト 2 : ... : キャラクタ 1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 α ブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
	キャラクタ 2 : ... : :
0002H	:
0003H	:
	:
02EH	End

表示色選択テーブル234a5

当否判定	選択カウンタ	表示色
当たり	0～100	白色
	101～160	赤色
	161～199	金色
外れ	0～169	白色
	170～199	赤色
	—	金色

表示可変抽選テーブル234a6

大当たり種別	選択カウンタ	表示可変データ
大当たり B、E	0～49	0
	50～130	1
	131～180	2
	181～199	MAX
大当たり C、小当たり	0～150	0
	151～198	1
	199	2

【図 2 3】

転送データテーブル

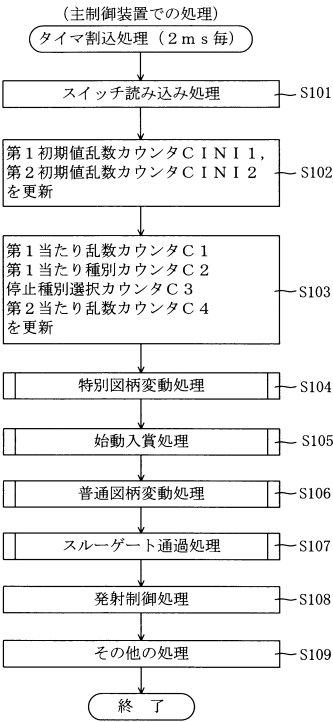
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図 2 4】

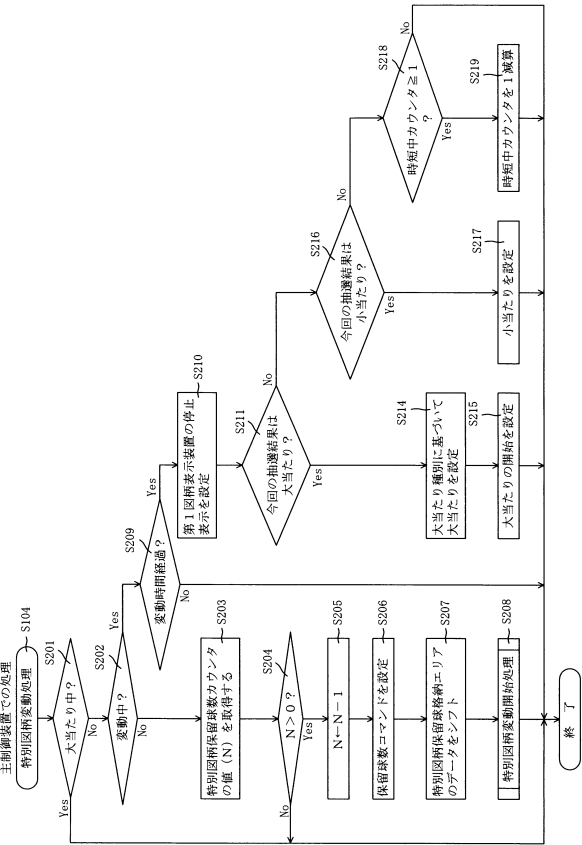
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	⋮
図柄 2	⋮
...	⋮
付与図柄 1	⋮
...	⋮
歌詞表示	⋮
エフェクト 1	⋮
エフェクト 2	⋮
...	⋮
キャラクタ 1	⋮
キャラクタ 2	⋮
...	⋮
保留球数図柄 1	⋮
...	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス

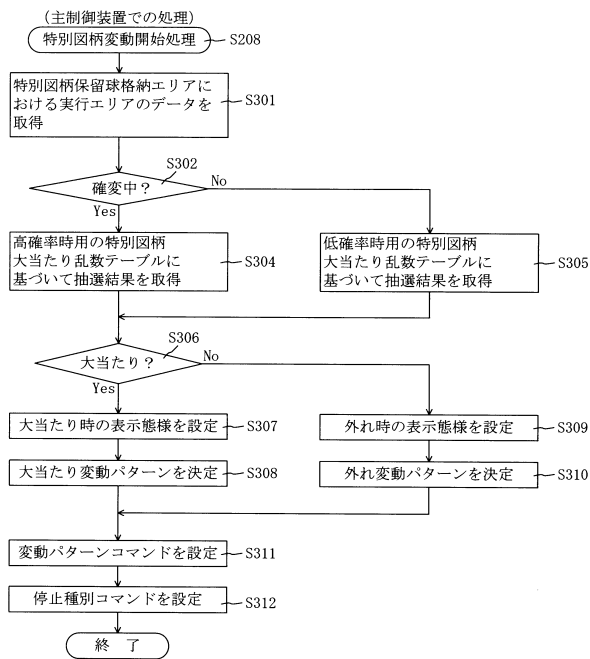
【図 2 5】



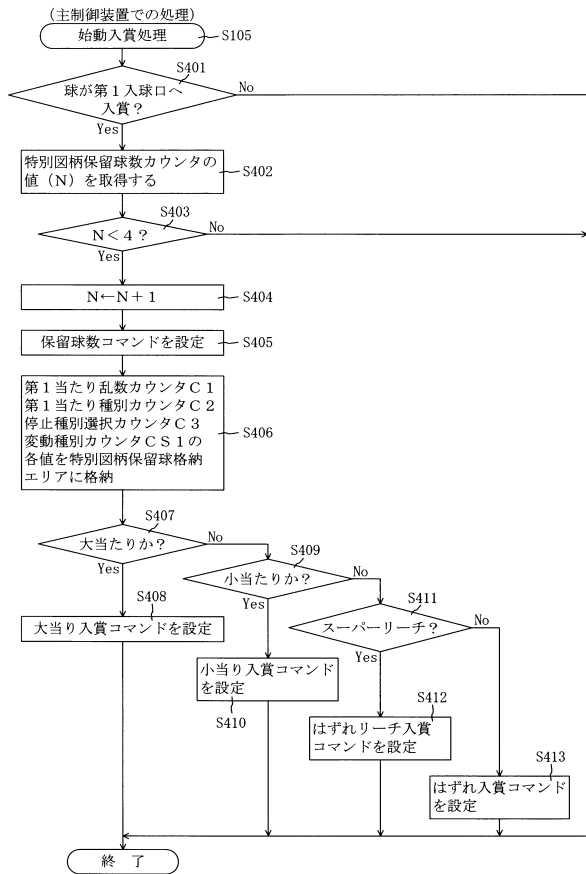
【図 2 6】



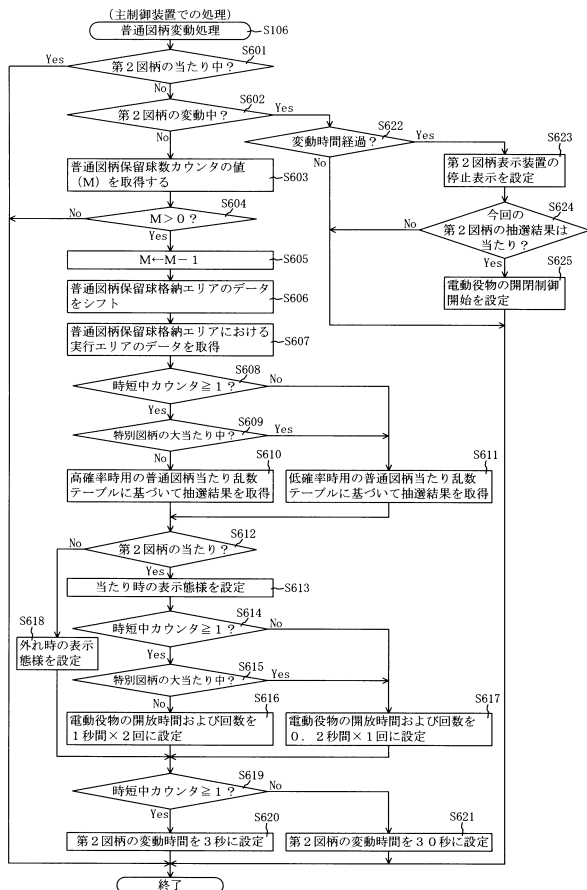
【図 27】



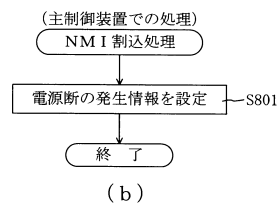
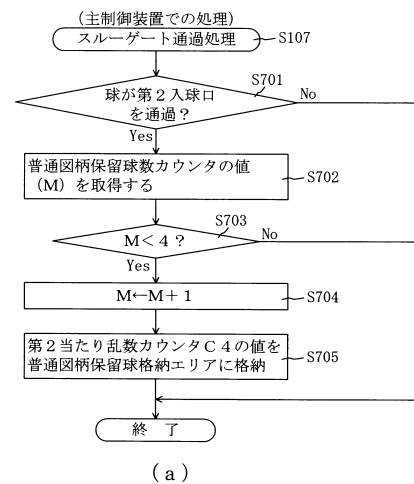
【図 28】



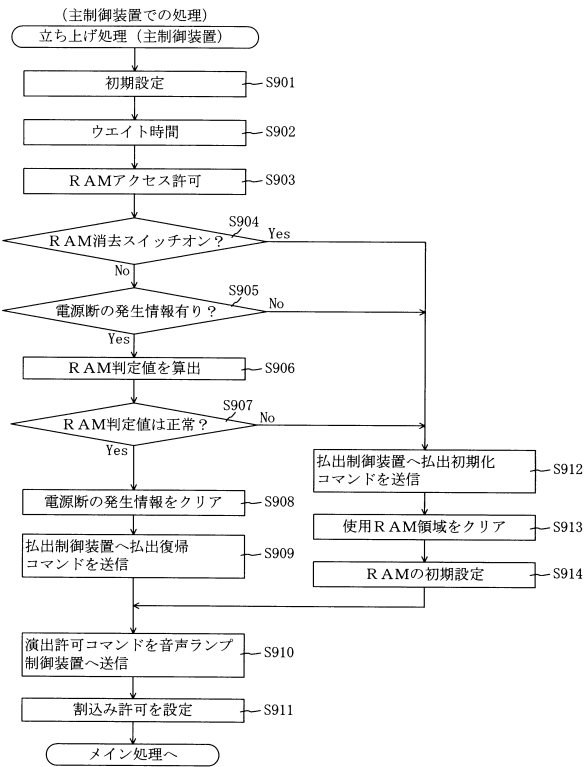
【図 29】



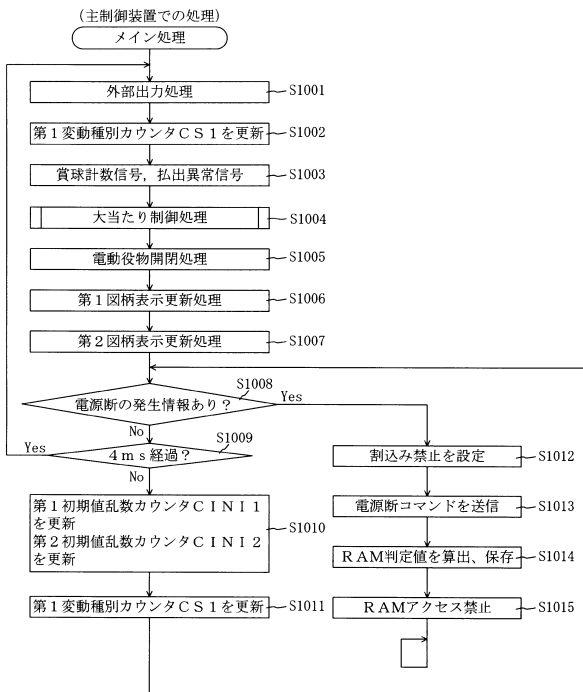
【図 30】



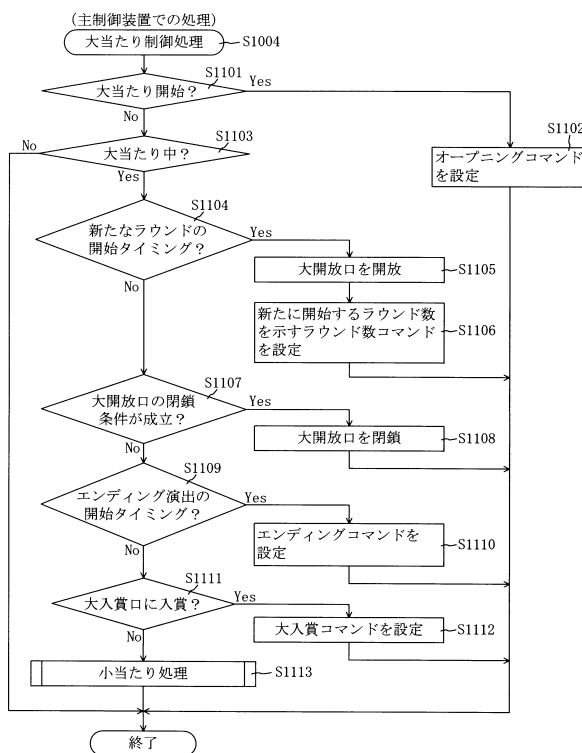
【図 3 1】



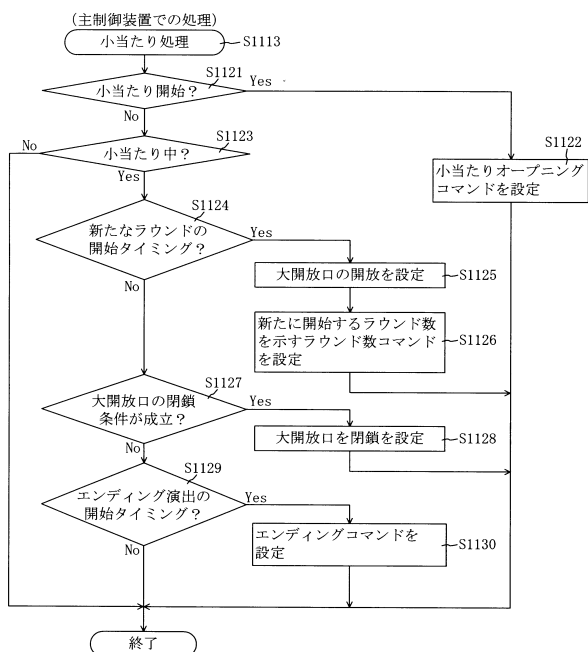
【図 3 2】



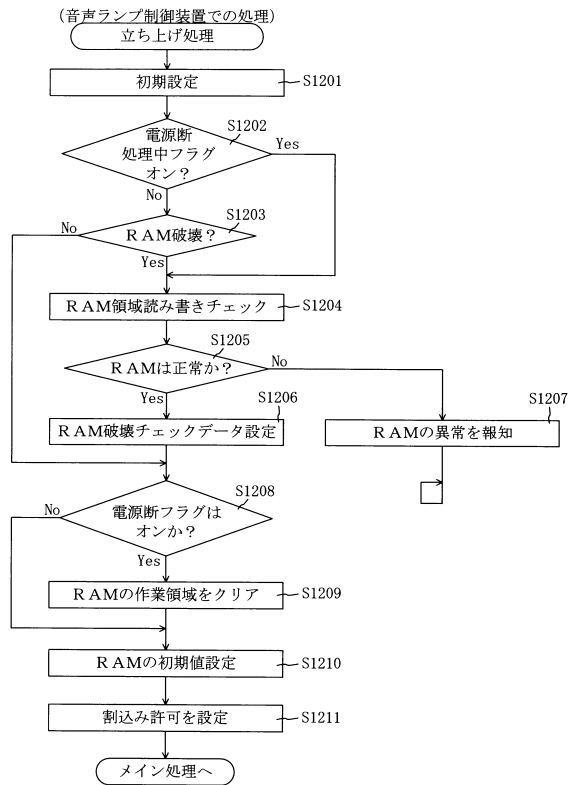
【図 3 3】



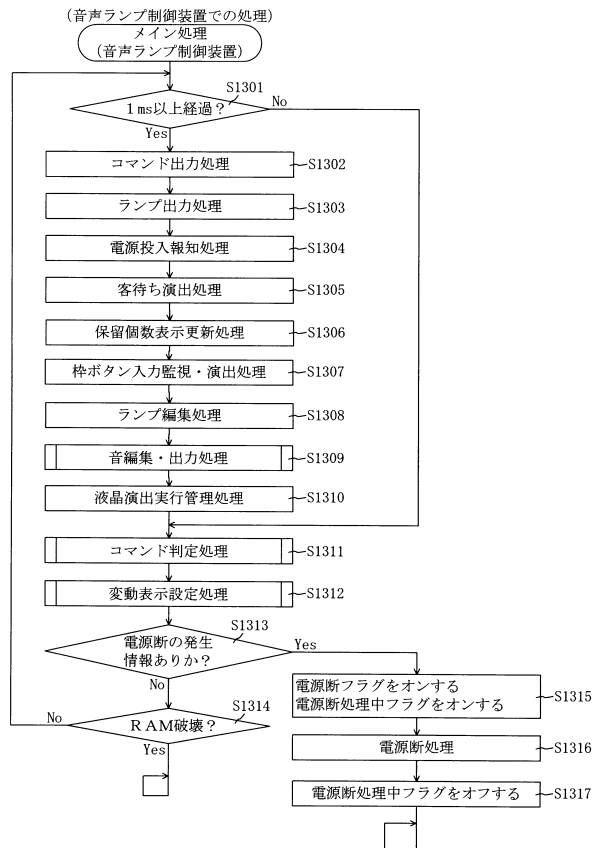
【図 3 4】



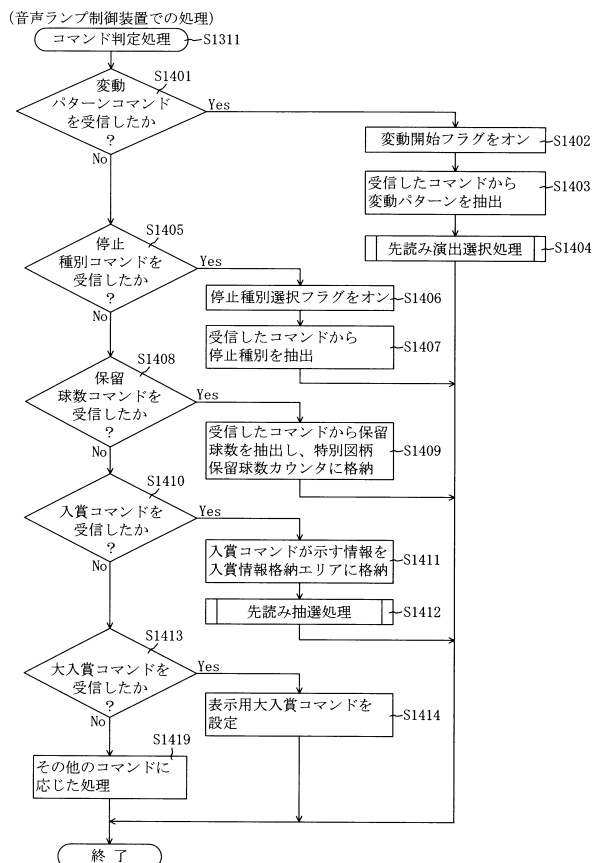
【図 35】



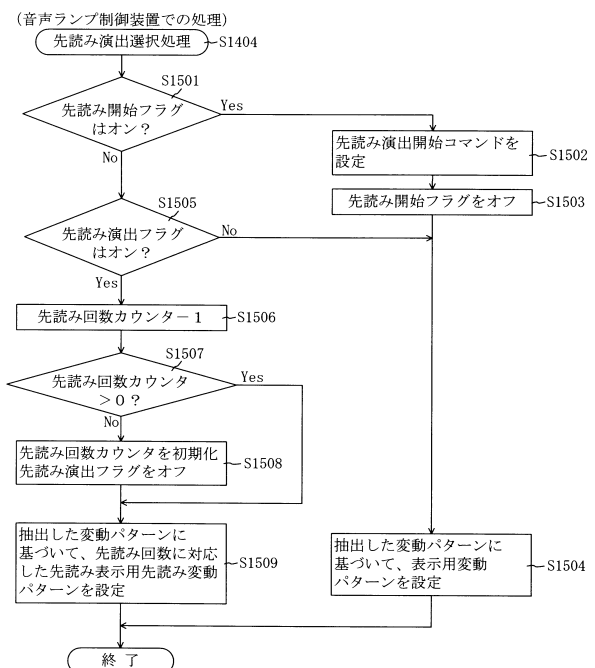
【図 36】



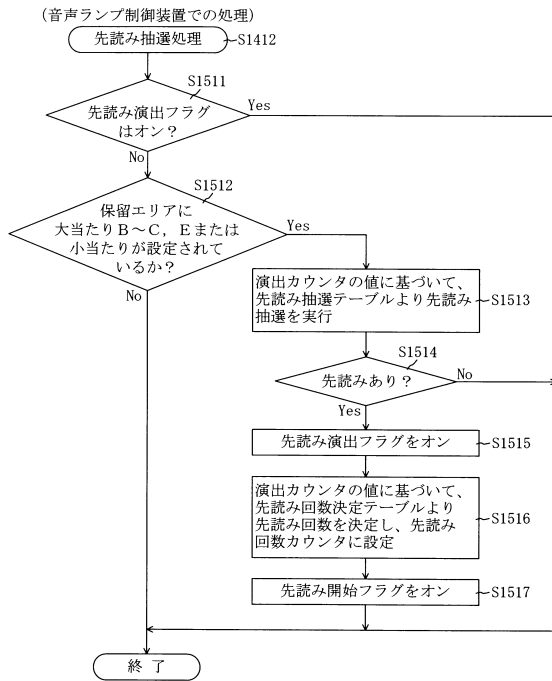
【図 37】



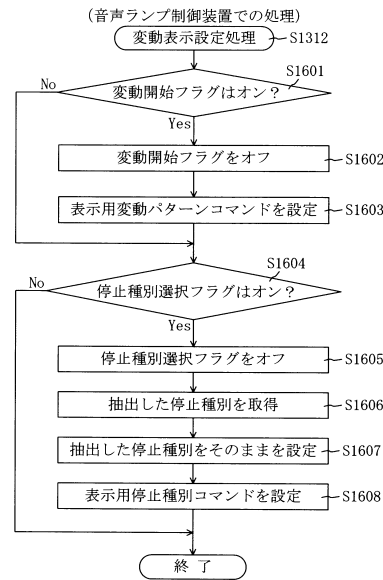
【図 38】



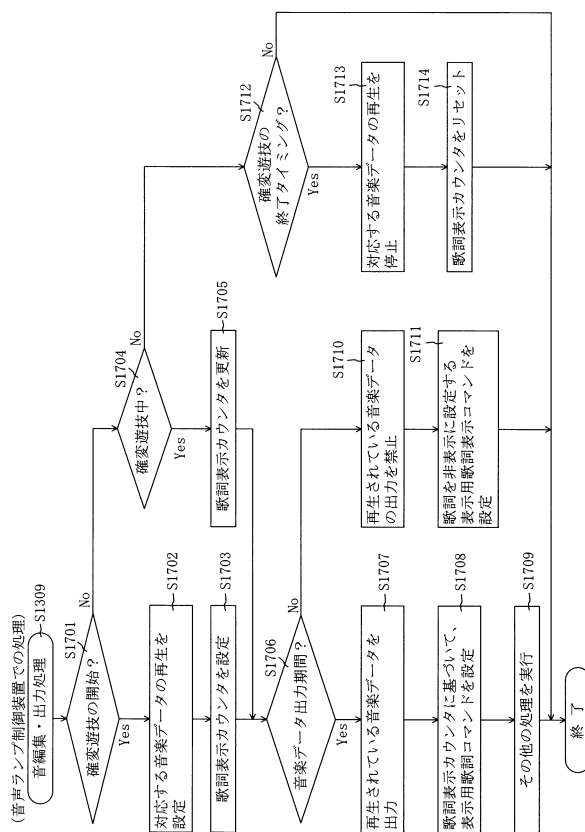
【図 39】



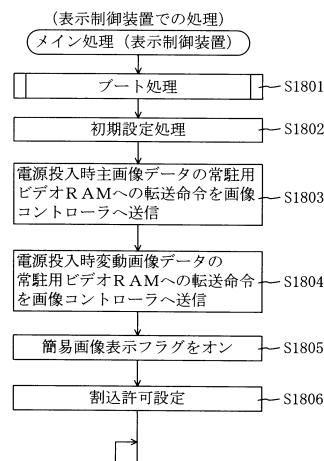
【図 40】



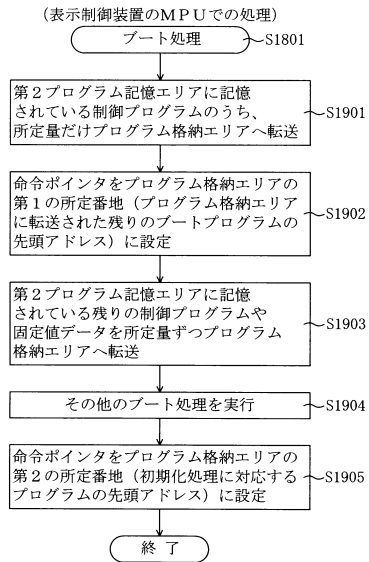
【図 41】



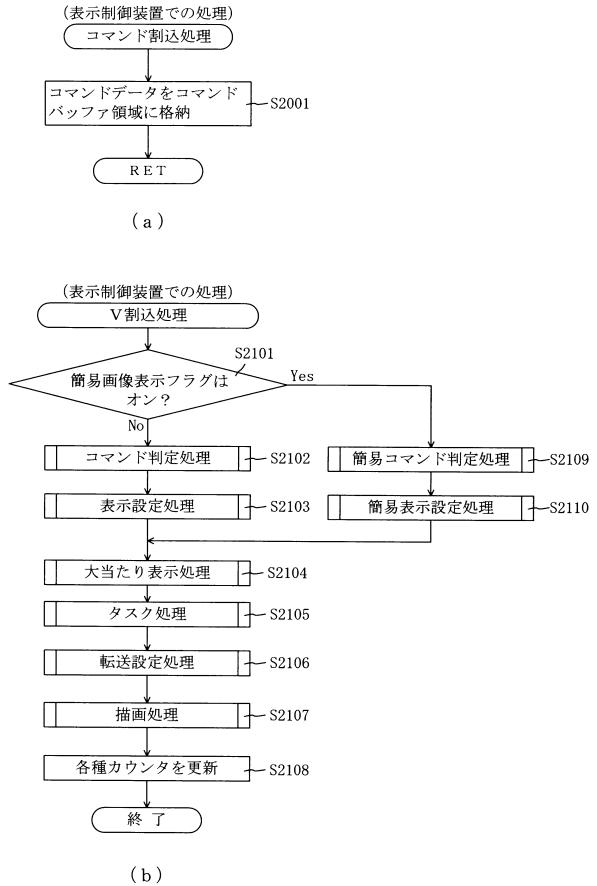
【図 42】



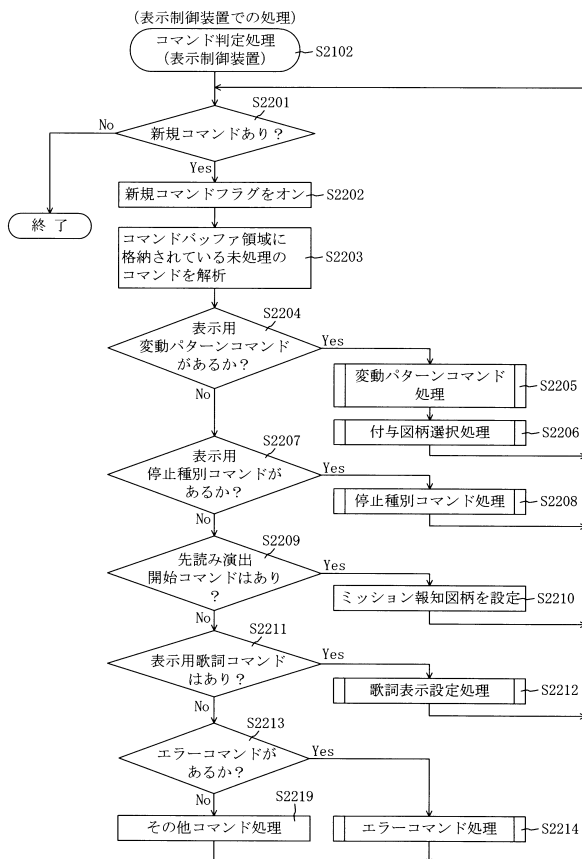
【図 4 3】



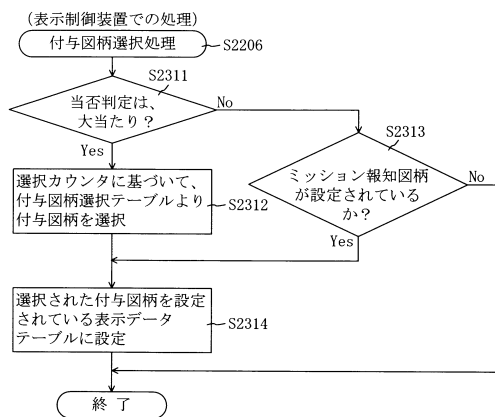
【図 4 4】



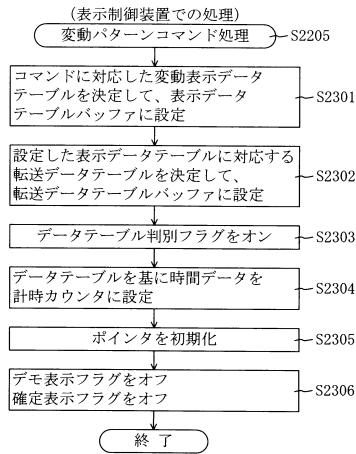
【図 4 5】



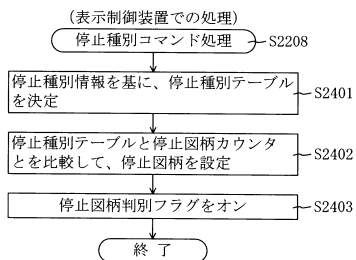
【図 4 6】



【図 47】

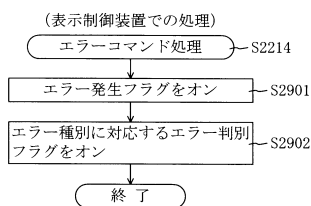


(a)

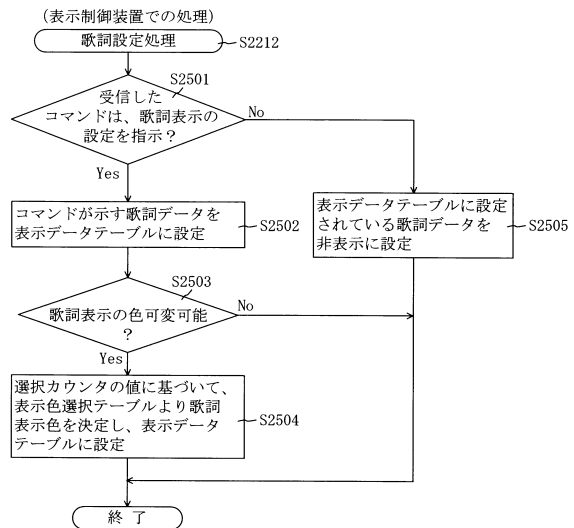


(b)

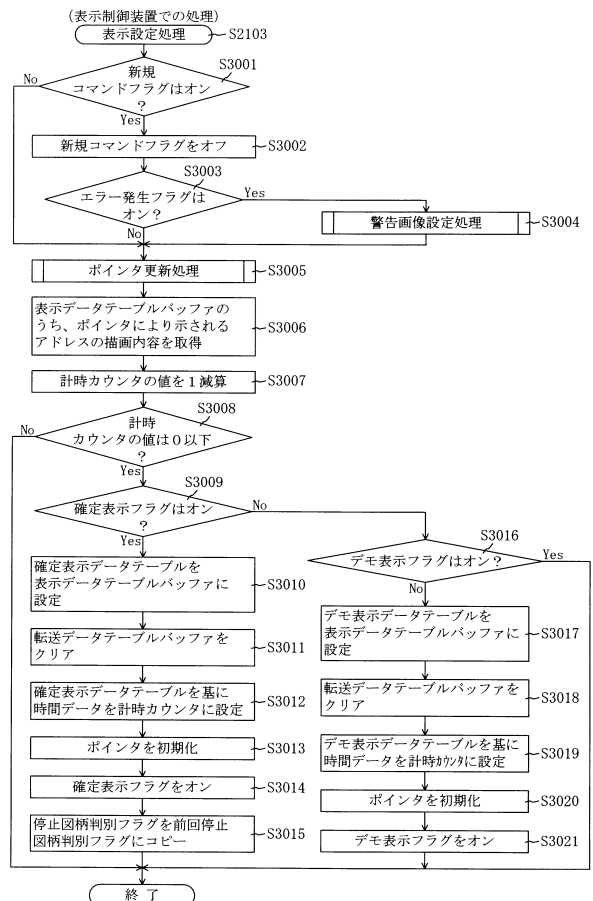
【図 49】



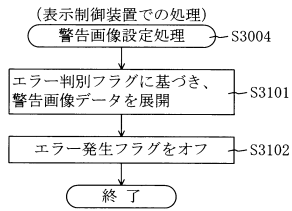
【図 48】



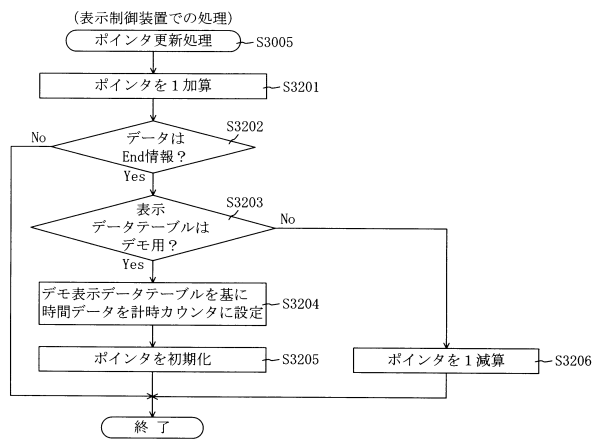
【図 50】



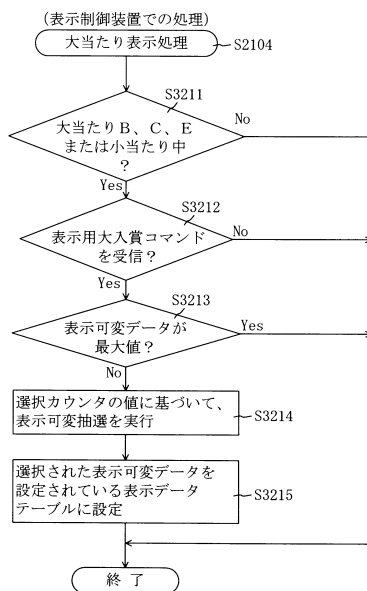
【図 5 1】



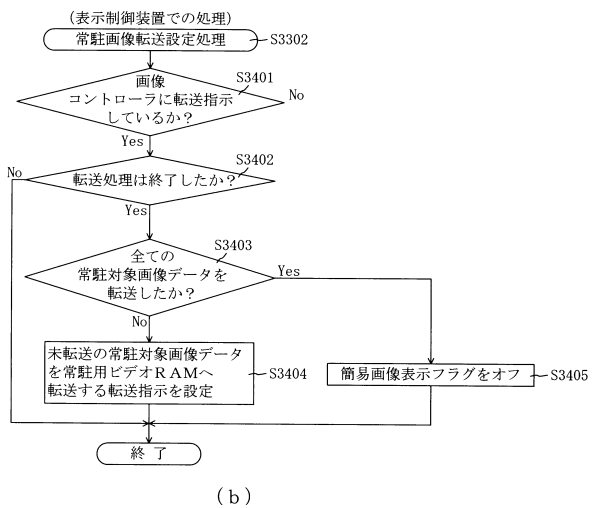
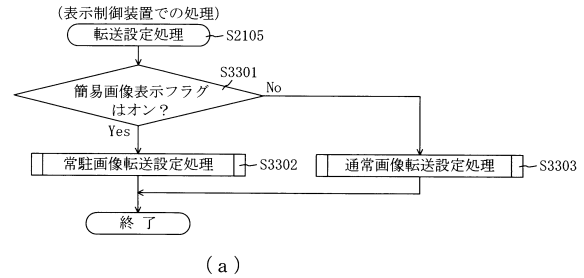
【図 5 2】



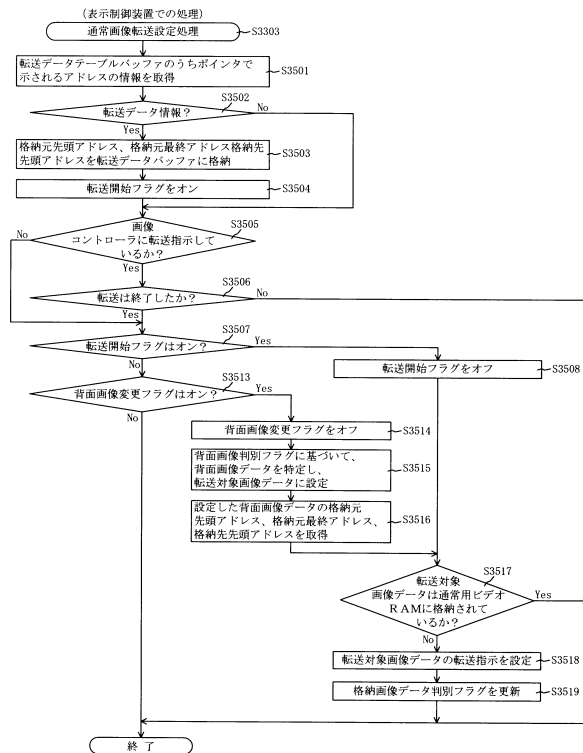
【図 5 3】



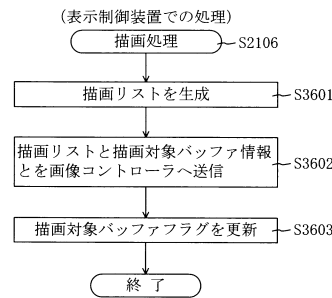
【図 5 4】



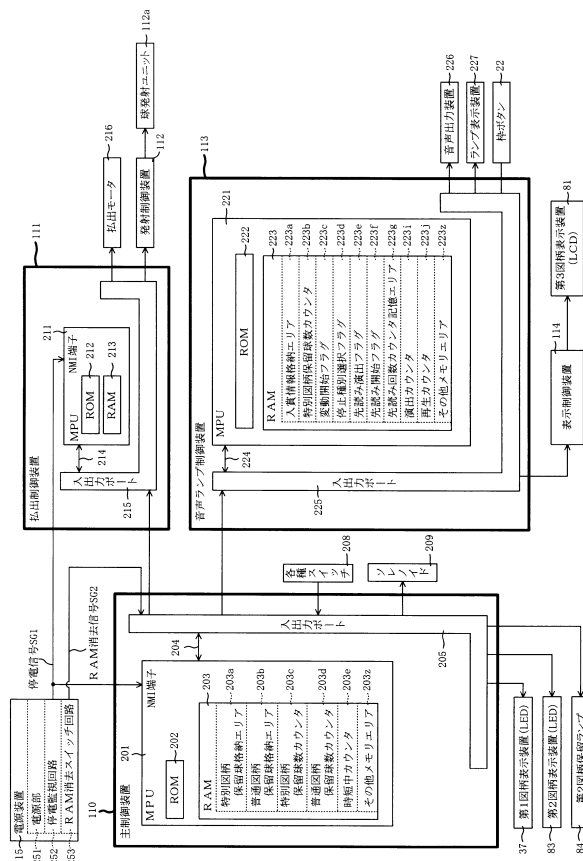
【図 55】



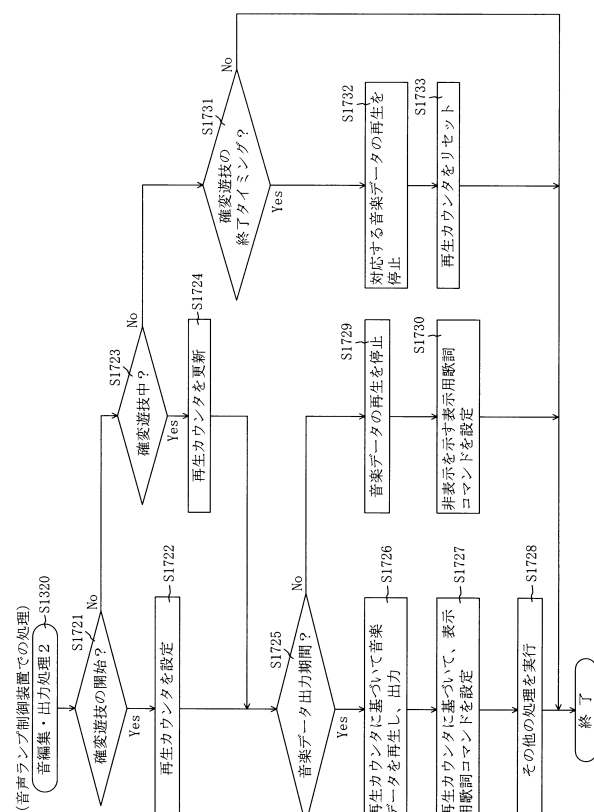
【図 56】



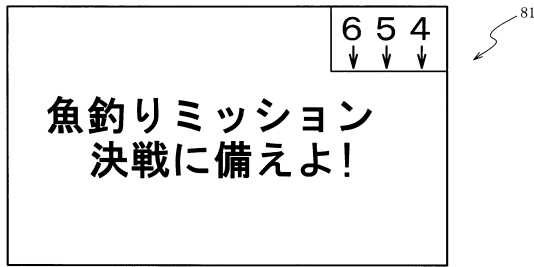
【図 57】



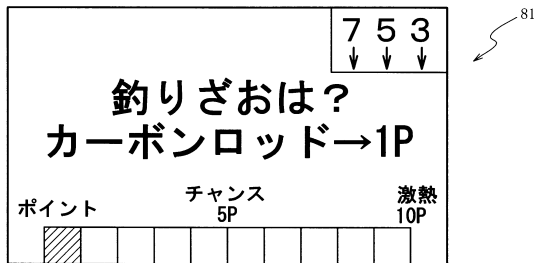
【図 58】



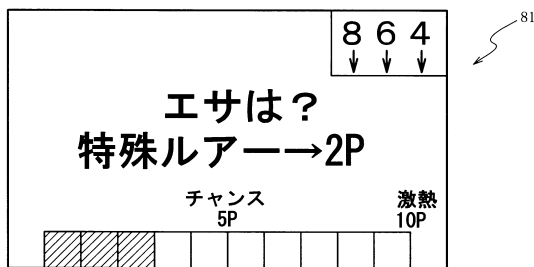
【図 59】



(a)



(b)



(c)

【図 61】

期待度演出データ

戦略パターン	ポイント		
	1 p t	2 p t	3 p t
釣り竿	カーボン	特殊カーボン	特注カーボン
エサ	エビ	特殊ルアー	秘伝のエサ
船	ボート	漁船	クルーザー
リール	手巻き	小型電動	大型電動

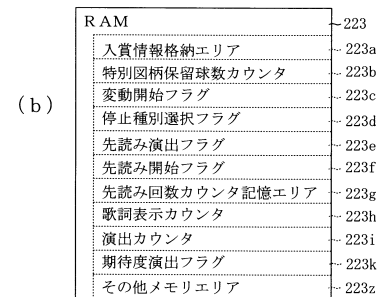
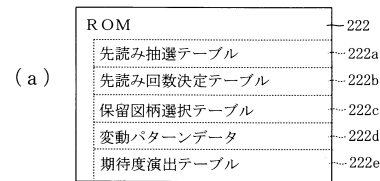
(a)

期待度演出テーブル

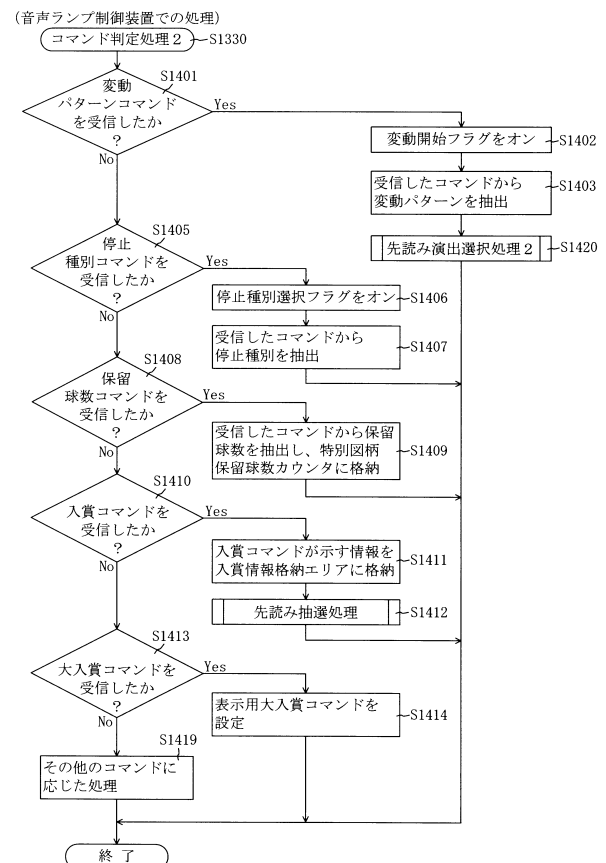
当否判定結果	演出カウンタ	p t	組み合わせ
当たり	0～20	4 p t	1-1-1-1
	21～50	5 p t	1-1-2-1
	51～80	6 p t	1-2-2-1
	81～110	7 p t	3-1-1-2
	111～150	8 p t	1-2-3-2
	151～170	9 p t	2-3-2-2
	171～190	10 p t	3-3-3-1
	191～196	11 p t	3-3-3-2
196～199	12 p t	3-3-3-3	
外れ	0～70	4 p t	1-1-1-1
	71～150	5 p t	1-1-2-1
	151～170	6 p t	1-2-2-1
	171～190	7 p t	3-1-1-2
	191～196	8 p t	1-2-3-2
	197～199	9 p t	2-3-2-2
	—	10 p t	3-3-3-1
	—	11 p t	3-3-3-2
—	12 p t	3-3-3-3	

(b)

【図 60】

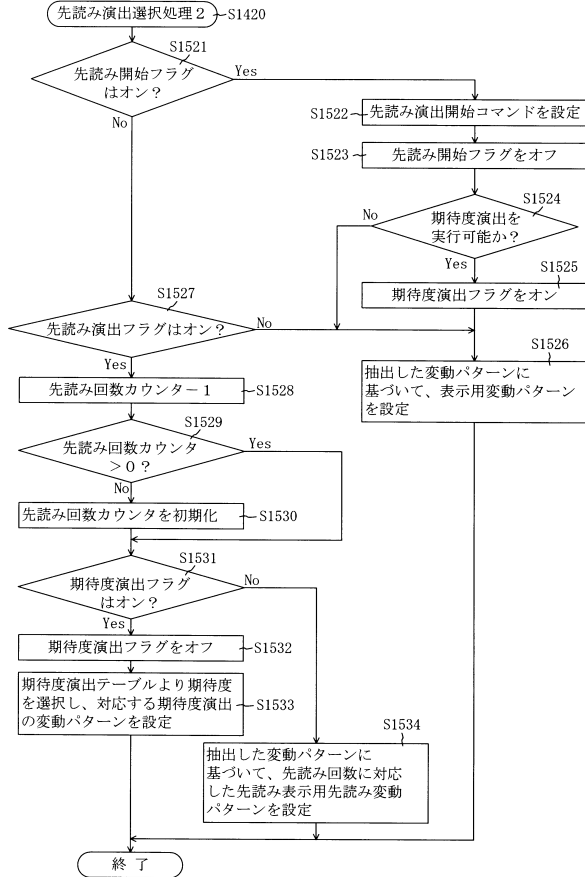


【図 62】



【図 6 3】

(音声ランプ制御装置での処理)



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-016350 (JP, A)
特開2012-210323 (JP, A)
特開2007-228991 (JP, A)
特開2008-161577 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02