

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成21年6月18日(2009.6.18)

【公開番号】特開2001-9108(P2001-9108A)
 【公開日】平成13年1月16日(2001.1.16)
 【出願番号】特願平11-180663
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 【F I】
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成21年4月27日(2009.4.27)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【書類名】明細書
 【発明の名称】遊技機
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

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

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

前記表示用制御手段は、

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

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

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

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

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

【請求項 2】

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

【請求項 3】

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

【請求項 4】

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

【発明の詳細な説明】

【0001】

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

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

【0006】

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

【0007】

【課題を解決するための手段】 この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、複数列において図柄が変動表示される表示手段と、遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて前記図柄の変動表示を行わせる表示用制御手段と、前記表示手段に予め定められた図柄の組み合わせが表示された場合に所定の遊技価値を付与する手段とを備え、前記制御用コマンドには、前記変動表示の変動パターンを示す変動パターンコマンドと、前記変動表示の終了時に前記表示手段に停止表示される停止図柄を決定する場合に使用される停止図柄決定用コマンドとが含まれ、前記表示用制御手段は、前記表示手段に表示される図柄のデータを記憶する記憶手段を備え、前記停止図柄決定用コマンドに基づき前記記憶手段から図柄のデータを読み出し、そのデータに応じた図柄を表示するよう構成され、前記複数列における変動表示の終了時に一の列に複数の図柄を表示させる複数図柄表示手段と、前記停止図柄決定用コマンドに基づいて停止図柄が決定不能である場合に、変動表示の終了時に前記予め定められた図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせを前記表示手段へ表示する図柄表示手段と、少なくとも

一の図柄を決定可能な前記停止図柄決定用コマンドの情報に基づき、その一の図柄を有する列に停止表示される全ての図柄を決定可能とする決定手段と、前記変動パターンコマンドに基づき変動表示を開始する開始手段とを備えている。

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

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

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

【0008】

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

【0009】

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

【0010】

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

【0011】

図2は、かかるパチンコ機Pの電氣的構成を示したブロック図である。パチンコ機Pの主制御基板Cには、演算装置であるMPU11と、そのMPU11により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM12と、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM13とが搭載されている。図9及び図10に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部としてROM12内に記憶されている。

【0012】

RAM13は、送信バッファ13aと、コマンドカウンタ13bとを備えている。送信バッファ13aは、LCDディスプレイ3の変動表示の制御のために、主制御基板Cから表示用制御基板Dへ送信される制御用コマンドを記憶するためのバッファである。制御用コマンドは2バイトで構成されるので、この送信バッファ13aも2バイトで構成される。送信バッファ13aへセット(書き込み)された制御用コマンドは、タイマ割込処理によって、1バイトずつ表示用制御基板Dへ送信される。

【0013】

図3は、LCDディスプレイ3の表示画面を9つの表示領域に分割した様子を示した図である。前記した通り、本実施例の変動表示は、横方向に3分割された3つの表示領域3

a, 3 b, 3 cにおいて、それぞれ矢印A方向へ横方向にスクロールしながら行われる。この横方向に3分割された3つの表示領域3 a, 3 b, 3 cを、縦方向に更に3分割して9つの表示領域3 a 1, . . . , 3 c 3とし、その9つの表示領域3 a 1, . . . , 3 c 3に対して、図3に示すように、それぞれ表示される「図柄1～図柄9」の9つの図柄番号3 2 aが付されている。

【0014】

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

【0015】

図2に示すように、これらMPU 1 1、ROM 1 2、RAM 1 3は、バスライン1 4を介して互いに接続されており、バスライン1 4は、また、入出力ポート1 5にも接続されている。この入出力ポート1 5は表示用制御基板Dや他の入出力装置1 6と接続されている。主制御基板Cは、入出力ポート1 5を介して、表示用制御基板Dや他の入出力装置1 6へ各種コマンドを送り、それら各装置を制御する。なお、主制御基板Cと表示用制御基板Dとの接続は、入力および出力が固定的な2つのバッファ（インバータゲート）1 7, 2 8を介して行われている。よって、主制御基板Cと表示用制御基板Dとの間における制御用コマンドの送受信は、主制御基板Cから表示用制御基板Dへの一方向にのみ行われ、表示用制御基板Dから主制御基板Cへ制御用コマンド等を送信することはできない。

【0016】

表示用制御基板Dは、MPU 2 1と、プログラムROM 2 2と、ワークRAM 2 3と、ビデオRAM 2 4と、キャラクタROM 2 5と、画像コントローラ2 6と、入力ポート2 9と、出力ポート2 7とを備えている。入力ポート2 9の入力にはインバータゲート2 8の出力が接続され、その入力ポート2 9の出力は、MPU 2 1、プログラムROM 2 2、ワークRAM 2 3を接続するバスラインと接続されている。また、出力ポート2 7の入力には画像コントローラ2 6が接続され、その出力ポート2 7の出力にはLCDディスプレイ3が接続されている。

【0017】

表示用制御基板DのMPU 2 1は、主制御基板Cから送信される制御用コマンドに基づいて、LCDディスプレイ3の（変動）表示を制御するためのものであり、プログラムROM 2 2には、このMPU 2 1により実行される各種の制御プログラムが記憶されている。図1 1から図1 5に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部としてプログラムROM 2 2内に記憶されている。また、図7に示すデフォルト図柄のデータも、このプログラムROM 2 2内に記憶されている。

【0018】

ワークRAM 2 3は、MPU 2 1による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグが記憶されるメモリであり、受信バッファ2 3 aと、コマンド受信フラグ2 3 bと、9つの停止図柄1～9メモリ2 3 c～2 3 kと、上段・中段・下段の各図柄差替フラグ2 3 l～2 3 nとを備えている。

【0019】

受信バッファ2 3 aは、主制御基板Cから送信される制御用コマンドを受信するためのバッファである。制御用コマンドは2バイトで構成されるので、受信バッファ2 3 aも同様に2バイトで構成される。コマンド受信フラグ2 3 bは、新たな制御用コマンドが受信バッファ2 3 aへ記憶された場合にオンされるフラグである。コマンド受信フラグ2 3 bがオンされていると、受信バッファ2 3 aに記憶される制御用コマンドが読み出され、その読み出された制御用コマンドに基づいて、LCDディスプレイ3の変動表示の制御が行われる。一旦オンされたコマンド受信フラグ2 3 bは、受信バッファ2 3 aから制御用コ

マンドを読み出す際にオフされる。

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

用意されている。

【0026】

なお、変動パターン指定コマンド31によって指定される変動表示の制御は、その変動パターン指定コマンド31を受信した表示用制御基板Dによって行われるので、表示用制御基板Dの制御プログラムの内容を変更することにより、同一コードの変動パターン指定コマンド31に対する変動表示の内容を変更することができる。即ち、主制御基板Cの制御プログラムを変更することなく、表示用制御基板Dの制御プログラムを変更するだけで、変動表示の内容を変更することができるのである。

【0027】

図5(a)は、停止図柄指定コマンド32のコマンドコードと、そのコマンドコードによって指定される図柄番号32aとの対応関係を示した図である。前記した通り、各図柄番号32aには、図3に示す各表示領域3a1～3c3がそれぞれ対応付けされている。また、図5(b)は、20種類の図柄コード32bと図柄名32cとの対応関係を示した図である。

【0028】

停止図柄指定コマンド32は、変動パターン指定コマンド31で指定された変動パターンの変動表示の終了時に、LCDディスプレイ3の各表示領域3a1～3c3にそれぞれ停止表示される図柄を指定するためのコマンドである。停止図柄指定コマンド32は、変動パターン指定コマンド31が送信され変動表示が開始された後に、LCDディスプレイ3の9つの表示領域3a1～3c3のそれぞれに対して、主制御基板Cから表示用制御基板Dへ送信される。

【0029】

この停止図柄指定コマンド32は、変動パターン指定コマンド31と同様に2バイトで構成されている。停止図柄指定コマンド32の1バイト目には、図柄1～9の表示領域3a1～3c3を指定するコマンドコードがセットされる。図5(a)に示すように、停止図柄指定コマンド32の1バイト目のコマンドコードが「90H」であれば図柄1の表示領域3a1が、「A0H」であれば図柄2の表示領域3b1が、・・・、「B2H」であれば図柄9の表示領域3c3が、それぞれ指定される。停止図柄指定コマンド32の2バイト目には、1バイト目のコマンドコードで指定した図柄1～9の表示領域3a1～3c3に停止表示される図柄の図柄コード32bがセットされる。即ち、図5(b)に示すように、停止表示される図柄が「タコ」である場合には「10H」が、「ハリセンボン」である場合には「11H」が、・・・、「サメ(2)」である場合には「23H」が、それぞれ停止図柄指定コマンド32の2バイト目のコードとしてセットされる。

【0030】

表示用制御基板Dは、停止図柄指定コマンド32を受信すると、実行中の変動パターンを考慮した上で、停止図柄指定コマンド32で指定された図柄コード32bの図柄で変動表示が終了するように、変動中の図柄を差し替える。この図柄の差し替えは、変動表示が高速変動されている場合に限って行われるので、遊技者に図柄の差し替えが行われたことを気づかれることがない。

【0031】

図5(b)に示すように、各図柄にはすべて異なった図柄コード32bが付与されている。特に、図柄名32c「サメ(1)」と「サメ(2)」とは、LCDディスプレイ3に全く同じ図柄として表示されるが、図5(b)に示すように、両図柄には「13H」と「23H」との異なった図柄コード32bが付与されている。同様に、図柄名32c「貝(1)」～「貝(10)」も、LCDディスプレイ3に全く同じ図柄として表示されるが、図5(b)に示すように、「19H」～「22H」の異なった図柄コード32bが付与されている。

【0032】

図6は、かかる上段・中段・下段の各段の仮想図柄リール41～43の構成を模式的に示した図である。図6(a)には、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aで変動表

示される上段の仮想図柄リール４１の構成が模式的に図示されている。図６（ａ）に示すように、上段の仮想図柄リール４１には、１８種類の図柄が「貝（９）」、「カニ」、「貝（８）」、・・・、「タコ」の順に配列されており、最終の「タコ」の図柄の次には、先頭の図柄に戻って「貝（９）」、「カニ」、「貝（８）」、・・・の各図柄が配列される。上段の仮想図柄リール４１は、かかる図柄の配列順に、ＬＣＤディスプレイ３の上段の表示領域３ａで変動表示される。

【００３３】

同様に、図６（ｃ）には、ＬＣＤディスプレイ３の下段の表示領域３ｃで変動表示される下段の仮想図柄リール４３の構成が模式的に図示されている。図６（ｃ）に示すように、下段の仮想図柄リール４３には、上段の仮想図柄リール４１の配列と全く逆の配列で、１８種類の図柄が「タコ」、「貝（１）」、「ハリセンボン」、・・・、「貝（９）」の順に配列されている。最終の「貝（９）」の図柄の次には、先頭の図柄に戻って「タコ」、「貝（１）」、「ハリセンボン」、・・・の各図柄が配列される。下段の仮想図柄リール４３は、かかる図柄の配列順に、ＬＣＤディスプレイ３の下段の表示領域３ｃで変動表示される。

【００３４】

図６（ｂ）には、ＬＣＤディスプレイ３の中段の表示領域３ｂで変動表示される中段の仮想図柄リール４２の構成が模式的に図示されている。図６（ｂ）に示すように、中段の仮想図柄リール４２には、下段の仮想図柄リール４３の配列の最後尾に「サメ（２）」、「貝（１０）」の２種類の図柄を加えた合計２０種類の図柄が順に配列されている。上段および下段の仮想図柄リール４１、４３の場合と同様に、最終の「貝（１０）」の図柄の次には、先頭の図柄に戻って「タコ」、「貝（１）」、「ハリセンボン」、・・・の各図柄が配列される。中段の仮想図柄リール４２は、かかる図柄の配列順に、ＬＣＤディスプレイ３の中段の表示領域３ｂで変動表示される。

【００３５】

従って、９つの表示領域３ａ１～３ｃ３のそれぞれに対して、主制御基板Ｃから表示用制御基板Ｄへ送信される停止図柄指定コマンド３２に一部の欠落があっても、各段（上段・中段・下段）について、それぞれ１以上の停止図柄指定コマンド３２が正常に受信できていれば、欠落した停止図柄指定コマンド３２の図柄コード３２ｂを算出することができる。即ち、すべての図柄について異なった図柄コード３２ｂを付与すると共に、仮想図柄リール４１～４３（図６参照）の配列を固定することにより、主制御基板Ｃから表示用制御基板Ｄへ送信される停止図柄指定コマンド３２に一部の欠落があっても、その欠落した停止図柄指定コマンド３２の図柄コード３２ｂを算出して、正常な変動表示（および変動表示終了時における停止表示）を行わせることができるのである。

図７は、本実施例で使用されるデフォルト図柄を模式的に示した図である。デフォルト図柄とは、停止図柄指定コマンド３２によって停止図柄を指定することができない場合に、本来の停止図柄に代わって停止図柄として使用される図柄である。例えば、停止図柄指定コマンド３２の送受信時に何らかのエラーが発生して、停止図柄を全く指定することができない場合などに使用される。

【００３６】

前記したように、仮想図柄リール４１～４３の配列は固定されており、その各仮想図柄リール４１～４３を構成する図柄には、それぞれ異なった図柄コード３２ｂが付与されている（図６参照）。よって、停止図柄指定コマンド３２の送受信時に何らかのエラーが発生しても、上段・中段・下段の各表示領域３ａ、３ｂ、３ｃのそれぞれにおいて、少なくとも１つの停止図柄を正常に受信できれば、その段の他の停止図柄をすべて算出することができるのである。

【００３７】

しかしながら、１の段の３つの停止図柄のすべてを受信できない場合や、１の段の２つ又は３つの停止図柄を受信できてもその図柄の配列が仮想図柄リール４１～４３の配列と一致しない場合には、１の停止図柄の図柄コード３２ｂからその段の他の停止図柄の図柄

コード 3 2 b を算出することはできない。このように、停止図柄指定コマンド 3 2 により指定されない停止図柄（未指定の停止図柄）や、誤って指定された停止図柄（誤指定の停止図柄）がある場合であって、その未指定又は誤指定の停止図柄の算出が不可能である場合に、未指定又は誤指定の停止図柄に代わって停止図柄として使用されるのがデフォルト図柄である。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

デフォルト図柄は、大入賞口5の開放を伴う大当たり表示ではなく、ハズレ表示を構成する図柄の組み合わせとされている。よって、停止図柄指定コマンド 3 2 の送受信時に何らかのエラーが発生し、本来の停止図柄に代えてデフォルト図柄を使用する場合、変動表示の終了時にLCDディスプレイ3に停止表示されるのはハズレ表示となり、大当たり表示にはならない。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

このようにデフォルト図柄をハズレ図柄（ハズレ表示となる図柄）で構成することにより、停止図柄指定コマンド 3 2 の送受信時において何らかのエラーが発生しても、遊技者を満足させつつ、遊技を継続することができるのである。

【 0 0 4 3 】

図8は、図柄停止コマンド 3 3 のコマンドコードと、そのコマンド内容とを示した図である。図柄停止コマンド 3 3 は、指定した図柄番号 3 2 a の表示領域 3 a 1～3 c 3 で変動表示されている図柄を停止表示（確定）させるためのコマンドである。表示用制御基板Dが図柄停止コマンド 3 3 を受信すると、その図柄停止コマンド 3 3 によって指定される表示領域 3 a 1～3 c 3 に停止図柄指定コマンド 3 2 によって既に指定されている停止図柄が停止表示され、その表示領域 3 a 1～3 c 3 の図柄が確定する。即ち、図柄停止コマンド 3 3 で指定された表示領域 3 a 1～3 c 3 の変動表示が終了する。図柄停止コマンド 3 3 によって、9つすべての表示領域 3 a 1～3 c 3 の図柄が確定すると、変動パターン指定コマンド 3 1 によって開始された一連の変動表示が終了する。

【 0 0 4 4 】

表示用制御基板Dは、変動パターン指定コマンド 3 1 と停止図柄指定コマンド 3 2 との内容を考慮しつつ、変動表示終了のタイミングで停止図柄指定コマンド 3 2 によって指定された図柄が該当する表示領域 3 a 1～3 c 3 に表示されるように、変動表示の高速変動中に予め図柄の差し替えを行っている。しかも、主制御基板Cは、変動パターン指定コマ

ンド 3 1 で指定した変動表示の変動パターンが終了するタイミングを見計らって、図柄停止コマンド 3 3 を表示用制御基板 D へ送信するように制御している。よって、図柄停止コマンド 3 3 による図柄の停止表示（確定）は、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに行われる。

【0045】

なお、主制御基板 C からの図柄停止コマンド 3 3 の送信タイミングが遅れた結果、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定した変動パターンが終了したにも拘わらず、表示用制御基板 D で図柄停止コマンド 3 3 を受信できない場合には、表示用制御基板 D は、停止図柄指定コマンド 3 2 で指定された停止図柄を該当する表示領域 3 a 1 ～ 3 c 3 内で行きつ戻りつさせた表示、いわゆる左右にブラブラさせた表示を継続する（図 1 6 参照）。そして、主制御基板 C から図柄停止コマンド 3 3 を受信すると、停止図柄指定コマンド 3 2 で指定された停止図柄を該当する表示領域 3 a 1 ～ 3 c 3 の中央に停止表示し、その表示領域 3 a 1 ～ 3 c 3 の図柄を確定する。

【0046】

一方、主制御基板 C からの図柄停止コマンド 3 3 の送信タイミングが速まった結果、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定した変動パターンの終了前であるにも拘わらず、表示用制御基板 D が図柄停止コマンド 3 3 を受信した場合には、表示用制御基板 D は、変動パターンの終了前であっても、既に停止図柄指定コマンド 3 2 で指定されている停止図柄を該当する表示領域 3 a 1 ～ 3 c 3 の中央に停止表示し、その表示領域 3 a 1 ～ 3 c 3 の図柄を確定する。

【0047】

図柄停止コマンド 3 3 には、9 つの表示領域 3 a 1 ～ 3 c 3 の図柄を個別に確定させる 9 種類のコマンドと、9 つの表示領域 3 a 1 ～ 3 c 3 の図柄をすべて一度に確定させる 1 種類のコマンドと、上段・中段・下段の 3 段に分かれた 3 つの表示領域 3 a, 3 b, 3 c の図柄を各段毎に個別に確定させる 3 種類のコマンドとがあり、合計 13 種類のコマンドが用意されている。このうち、スクロールの単位となる上段・中段・下段の各段毎に、3 つずつの図柄を一度に確定させる図柄停止コマンド 3 3（（1）「80H, 0BH」,（2）「80H, 0CH」,（3）「80H, 0DH」）を用いれば、制御によって LCD ディスプレイ 3 の表示上に表される仮想図柄リール 4 1 ～ 4 3 のスクロールを、実際の図柄リールのスクロールと同じように行わせるができ、遊技者の興味を一層向上させることができる。

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

S 3 の処理ではタイマ割込の設定を行う（S 3）。ここで設定されるタイマ割込としては、LCD ディスプレイ 3 の変動表示を制御する制御用コマンドを表示用制御基板 D へ送

信するためのストローブ信号を発生させるタイマ割込などがある。タイマ割込の設定後は、各割込を許可状態とする（S 4）。割込の許可後は、特別図柄変動処理（S 1 5）や、表示データ作成処理（S 1 7）、ランプ・情報処理（S 1 8）などにより、前回のリセット割込処理において更新された出力データを一度に各ポートへ出力するポート出力処理を実行する（S 5）。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

表示データ作成処理（S 1 7）では、図柄の変動表示以外にLCDディスプレイ3に表示されるデモデータや、7セグメントLEDの表示データなどが作成され、ランプ・情報処理（S 1 8）では、保留球のランプデータをはじめ、各種のランプデータが作成される。効果音処理（S 1 9）では、遊技の状況に応じた効果音データが作成される。なお、これらの表示データおよび効果音データは、前記したポート出力処理（S 5）やタイマ割込

処理によって各装置へ出力される。

【0056】

効果音処理（S19）の終了後は、次のリセット割込処理が発生するまでの残余時間の間、S10と同一の処理である図柄カウンタ更新処理（S20）が繰り返し実行される。S1～S19の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するので、次のリセット割込処理が発生するまでの残余時間は、一定の時間ではない。よって、かかる残余時間を使用して図柄カウンタ更新処理（S20）を繰り返し実行することにより、停止図柄をランダムに変更することができる。

【0057】

図10は、図9におけるリセット割込処理の特別図柄変動処理（S15）内で実行されるコマンド設定処理を示したフローチャートである。このコマンド設定処理は、LCDディスプレイ3の変動表示を制御する制御用コマンドである変動パターン指定コマンド31、停止図柄指定コマンド32、図柄停止コマンド33を、主制御基板Cから表示用制御基板Dへ送信するために、各コマンド31～33を送信バッファ13aへ書き込む（セットする）ための処理である。

【0058】

コマンド設定処理では、まず、変動表示の状態が状態チェックフラグによってチェックされる（S31）。チェックの結果、変動表示の開始であれば（S31：変動開始）、変動パターン指定コマンド31を送信バッファ13aへ書き込み（S32）、コマンドカウンタ13bの値を「1」として（S33）、この処理を終了する。送信バッファ13aへ書き込まれた変動パターン指定コマンド31は、前記した通り、S3の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1バイトずつ表示用制御基板Dへ送信される。

【0059】

S31の処理において、状態フラグをチェックした結果、図柄の変動表示中であれば（S31：変動表示中）、コマンドカウンタ13bの値が「9」以下であるか否かを調べる（S34）。コマンドカウンタ13bの値が「9」以下であれば（S34：Yes）、そのコマンドカウンタ13bの値に対応する停止図柄指定コマンド32の1バイト目を送信バッファ13aの上位バイトへ書き込む（S35）。図5（a）に示す対応関係に基づいて、例えば、コマンドカウンタ13bの値が「1」であれば「90H」が、コマンドカウンタ13bの値が「2」であれば「A0H」が、・・・、コマンドカウンタ13bの値が「9」であれば「B2H」が、それぞれ送信バッファ13aの上位バイトへ書き込まれる。

【0060】

更に、コマンドカウンタ13bの値に対応する停止図柄の図柄コード32bを送信バッファ13aの下位バイトへ書き込む（S36）。例えば、コマンドカウンタ13bの値が「1」であれば図柄1（3a1）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード32bが、コマンドカウンタ13bの値が「2」であれば図柄2（3b1）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード32bが、・・・、コマンドカウンタ13bの値が「9」であれば図柄9（3c3）の表示領域に停止表示される図柄の図柄コード32bが、それぞれ図5（b）に示す対応関係に基づいて、送信バッファ13aの下位バイトへ書き込まれる。ここで、停止図柄として「タコ」の図柄が指定される場合には「10H」の図柄コード32bが、「ハリセンボン」の図柄が指定される場合には「11H」の図柄コード32bが、・・・、「サメ（2）」の図柄が指定される場合には「23H」の図柄コード32bが、それぞれ指定される。

【0061】

S35およびS36の処理によって、2バイトの停止図柄指定コマンド32を送信バッファ13aへ書き込んだ後は、コマンドカウンタ13bの値を「1」加算して（S37）、この処理を終了する。なお、送信バッファ13aへ書き込まれた停止図柄指定コマンド32は、変動パターン指定コマンド31の場合と同様に、S3の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1バイトずつ表示用制御基板Dへ送信される。

【0062】

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

【0063】

S31の処理において、状態フラグをチェックした結果、変動表示の終了のタイミングであれば（S31：変動表示終了）、9つの表示領域3a1～3c3の全図柄を一度に停止表示（確定）させる図柄停止コマンド33（80H, 0AH）を送信バッファ13aへ書き込み（S38）、この処理を終了する。送信バッファ13aへ書き込まれた図柄停止コマンド33は、変動パターン指定コマンド31の場合と同様に、S3の処理で設定されるタイマ割込処理により、1バイトずつ表示用制御基板Dへ送信される。この図柄停止コマンド33が表示用制御基板Dへ送信されることにより、変動パターン指定コマンド31によって開始された一連の変動表示が終了する。

【0064】

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

【0065】

図11は、表示用制御基板Dの受信割込処理で実行されるコマンド受信処理のフローチャートである。このコマンド受信処理は、主制御基板Cから表示用制御基板Dへ制御用コマンドが送信されると実行される。まず、主制御基板Cから送信され表示用制御基板Dで受信した制御用コマンドを受信バッファ23aへ書き込み（S41）、更に、コマンド受信フラグ23bをオンして（S42）、新たな制御用コマンドが受信バッファ23aに記憶されていることを示して、この処理を終了する。

【0066】

図12は、表示用制御基板Dのメイン処理の中で実行される変動表示処理のフローチャートである。変動表示処理では、主制御基板Cから受信した制御用コマンドに基づいて、変動表示の制御が行われる。

【0067】

まず、コマンド受信フラグ23bがオンされているか否かを確認する（S51）。コマンド受信フラグ23bがオンされていれば（S51：Yes）、これをオフした後に（S52）、受信バッファ23aの上位バイトに記憶されているデータにより制御用コマンドの種類を確認する（S53）。受信バッファ23aに記憶される制御用コマンドの上位バイトが「C0H」または「C1H」であれば、その制御用コマンドは変動パターン指定コマンド31である。よって、かかる場合には（S53：変動パターン指定コマンド）、全ての停止図柄1～9メモリ23c～23kの内容を0クリアし（S54）、上段・中段・下段の各図柄差替フラグ23l～23nをオフにした後（S55）、その変動パターン指定コマンド31に応じた変動表示をLCDディスプレイ3上で開始する（S56）。

【0068】

一方、S53の処理において、受信バッファ23aに記憶される制御用コマンドの上位バイトが「90H～92H」、「A0H～A2H」または「B0H～B2H」のいずれかであれば、その制御用コマンドは停止図柄指定コマンド32である。よって、かかる場合には（S53：停止図柄指定コマンド）、その停止図柄指定コマンド32の2バイト目のコマンドである図柄コード32bを対応する停止図柄1～9メモリ23c～23kへ書き込む（S57）。図5（a）（b）に示すように、例えば、受信バッファ23aに記憶される停止図柄指定コマンド32が「90H, 14H」であれば、「90H」に対応する停

止図柄 1 メモリ 2 3 c に、「1 4 H (エビの図柄)」の図柄コード 3 2 b が書き込まれる。また、受信バッファ 2 3 a に記憶される停止図柄指定コマンド 3 2 が「B 2 H, 2 1 H」であれば、「B 2 H」に対応する停止図柄 9 メモリ 2 3 k に、「2 1 H (貝の図柄)」の図柄コード 3 2 b が書き込まれる。

【0069】

S 5 3 の処理において、受信バッファ 2 3 a に記憶される制御用コマンドの上位バイトが「8 0 H」であれば、その制御用コマンドは図柄停止コマンド 3 3 である。よって、かかる場合には (S 5 3 : 図柄停止コマンド)、その図柄停止コマンド 3 3 で指定された図柄番号 3 2 a の表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄を確定し (S 5 8)、その表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 へ該当する図柄を停止表示する。

【0070】

例えば、「8 0 H, 0 A H」の図柄停止コマンド 3 3 が受信バッファ 2 3 a に記憶されていれば、9 つすべての表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 の図柄を一度に確定し、停止表示する。また、「8 0 H, 0 C H」の図柄停止コマンド 3 3 が受信バッファ 2 3 a に記憶されていれば、中段の表示領域 3 b に表示される 3 つの図柄 2, 5, 8 を一度に確定し、停止表示する。

【0071】

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

【0072】

S 5 1 の処理においてコマンド受信フラグ 2 3 b がオフされている場合や (S 5 1 : N o)、S 5 6, S 5 7, S 5 8 の各処理の実行後は、変動表示の状況に応じて、上段・中段・下段の各図柄差替処理 (S 5 9 ~ S 6 1)、変動表示継続処理 (S 6 2) および変動表示の制御のための他の各処理を実行し (S 6 3)、その後、この変動表示処理を終了する。

【0073】

図 1 3 は、図 1 2 の変動表示処理の中で実行される上段図柄差替処理のフローチャートである。上段図柄差替処理 (S 5 9) は、LCD ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a で行われる変動表示が、主制御基板 C から送信された停止図柄指定コマンド 3 2 により指定された停止図柄で終了するように、その上段の表示領域 3 a で変動中の図柄を差し替えるための処理である。この図柄の差し替えは、変動表示が高速に行われている場合に限り行われる。

【0074】

なお、停止図柄指定コマンド 3 2 の送受信時に何らかのエラーが発生して、停止図柄指定コマンド 3 2 を表示用制御基板 D で正常に受信できない場合、即ち、停止図柄指定コマンド 3 2 により指定されない停止図柄 (未指定の停止図柄) や、誤って指定された停止図柄 (誤指定の停止図柄) がある場合には、その未指定又は誤指定の停止図柄に対応する正規の停止図柄の図柄コード 3 2 b が算出され、その算出された図柄コード 3 2 b が未指定又は誤指定の停止図柄の図柄コード 3 2 b として確定され、その確定された図柄コード 3 2 b に基づいて図柄の差し替えが行われる。

【0075】

上段図柄差替処理では、まず、上段図柄差替済フラグ 2 3 1 によって、既に図柄の差し替えが行われたか否かをチェックする (S 7 0)。上段図柄差替済フラグ 2 3 1 がオンであれば (S 7 0 : Y e s)、既に、LCD ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a で変動表示されている図柄の差し替えは済んでいるので、この場合には、そのまま上段図柄差替処理を終了する。

【0076】

上段図柄差替済フラグ 2 3 1 がオフであれば (S 7 0 : N o)、変動表示の終了時に上

段の表示領域 3 a に停止表示される 3 つの停止図柄の図柄コード 3 2 b を記憶する 3 つの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i のうちに、「0」を記憶するものがあるかどうかを調べる (S 7 1)。「0」を記憶するものがある場合には (S 7 1: Yes)、未だ停止図柄指定コマンド 3 2 により指定されていない停止図柄 (未指定の停止図柄) が存在するので、さらに、上段図柄の高速変動終了前 X m s (m s: ミリ秒) 以内かどうかを調べる (S 7 2)。図柄の差し替えは、遊技者に違和感を抱かせることなく行う必要があるので、高速変動の最中に行わなければならない。よって、上段図柄の高速変動終了前 X m s 以内であれば (S 7 2: Yes)、未指定の停止図柄があっても、後述する S 7 3 ~ S 7 8 および S 8 3 ~ S 8 5 の各処理によって、強制的に図柄の差し替え処理を実行する。なお、上段図柄の高速変動終了前 X m s 以内でなければ (S 7 2: No)、そのままこの処理を終了する。

【0077】

S 7 3 の処理では、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i のうち「0」を記憶するものが (未指定の停止図柄が)、いくつあるかを調べる (S 7 3)。「0」を記憶するものが 2 個ある場合には (S 7 3: 2 個)、「0」以外を記憶する 1 つの停止図柄メモリの図柄コード 3 2 b から、「0」を記憶する 2 つの停止図柄メモリの図柄コード 3 2 b を算出し (S 7 4)、その算出した図柄コード 3 2 b を「0」を記憶する 2 つの停止図柄メモリへそれぞれ書き込んで (S 7 5)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i の内容を確定する。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

一方、S 7 6 の処理において、「0」以外を記憶する 2 つの停止図柄メモリに記憶される図柄コード 3 2 b の配列が誤っている場合 (誤指定の停止図柄がある場合) (S 7 6: No)、或いは、S 7 3 の処理において、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i のすべてが「0」を記憶する場合、即ち、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i のすべての停止図柄の図柄コード 3 2 b が未指定である場合には (S 7 3: 3 個)、正規の図柄コード 3 2 b を算出することができない。よって、これらの場合には、デフォルト図柄差替処理を実行し (S 8 3)、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示される停止図柄を、図 7 に示すデフォルト図柄に差し替えるのである。なお、デフォルト図柄差替処理 (S 8 3) については後述する。

【0081】

S 7 1 の処理において、いずれの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i にも「0」を記憶するものがない場合には (S 7 1: No)、未指定の停止図柄は存在しな

い。よって、この場合には、図 6 (a) に示す上段の仮想図柄リール 4 1 の配列に基づいて、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i に記憶される図柄コード 3 2 b の配列が正しいか否かを調べる (S 7 9)。図柄コード 3 2 b の配列が正しい場合には (S 7 9: Yes)、上段の 3 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 に対する 3 つの停止図柄指定コマンド 3 2 がすべて正常に受信されているので、かかる場合には処理を S 8 4 へ移行する。

【0082】

一方、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i に記憶される図柄コード 3 2 b の配列が誤っている場合には (S 7 9: No)、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i に記憶される 3 つの図柄コード 3 2 b のうち、いずれか 2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しいかどうかを調べる (S 8 0)。2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しいければ (S 8 0: Yes)、その配列の正しい 2 つの図柄コード 3 2 b から、残りの 1 つの誤指定の図柄コード 3 2 b を算出し (S 8 1)、算出した図柄コード 3 2 b を対応する停止図柄メモリへ書き込んで (S 8 2)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i の内容を確定する。

【0083】

S 8 0 の処理において、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i に記憶される 3 つの図柄コード 3 2 b のうち、いずれの 2 つの図柄コード 3 2 b の配列も誤っていれば (誤指定の停止図柄が 2 以上あれば) (S 8 0: No)、正規の図柄コード 3 2 b を算出することができない。よって、かかる場合には、デフォルト図柄差替処理を実行し (S 8 3)、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3 a 1 ~ 3 c 3 に停止表示される停止図柄を、図 7 に示すデフォルト図柄に差し替えるのである。なお、デフォルト図柄差替処理 (S 8 3) については後述する。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

なお、上段・中段・下段のいずれかの図柄差替処理 (S 5 9 ~ S 6 1) で、デフォルト図柄差替処理 (S 8 3) が実行された場合には、全ての段の図柄がデフォルト図柄に差し替えられ、全ての図柄の差し替えが終了する。

【0087】

図 1 4 は、上段・中段・下段の各図柄差替処理 (S 5 9 ~ S 6 1) の中で実行されるデフォルト図柄差替処理のフローチャートである。このデフォルト図柄差替処理は (S 8 3)、停止図柄メモリに記憶されている図柄コード 3 2 b から、停止図柄指定コマンド 3 2 による未指定又は誤指定の停止図柄の図柄コード 3 2 b を算出できない場合に実行さ

れる処理である。

【0088】

デフォルト図柄差替処理では、まず、上段の表示領域3 aについて図柄の差し替えが行われ(S100)、次に、中段の表示領域3 bについて(S110)、最後に、下段の表示領域3 cについて(S120)、それぞれ図柄の差し替えが行われる。

【0089】

上段の表示領域3 aについての図柄の差し替えでは(S100)、図7に示すデフォルト図柄に基づいて、まず、停止図柄1メモリ23 cへ「貝(3)」の図柄コード32 b「1BH」を書き込み(S101)、ついで停止図柄4メモリ23 fへ「カメ」の図柄コード32 b「12H」を書き込み(S102)、更に停止図柄7メモリ23 iへ「貝(2)」の図柄コード32 b「1AH」を書き込む(S103)。その後、S101からS103の各処理によって書き込んだ停止図柄1, 4, 7メモリ23 c, 23 f, 23 iの内容に応じて変動中の上段の図柄を差し替え(S104)、上段図柄差替済フラグ23 lをオンする(S105)。

【0090】

中段の表示領域3 bについての図柄の差し替えでは(S110)、同様に図7に示すデフォルト図柄に基づいて、まず、停止図柄2メモリ23 dへ「貝(3)」の図柄コード32 b「1BH」を書き込み(S111)、停止図柄5メモリ23 gへ「サメ(1)」の図柄コード32 b「13H」を書き込み(S112)、停止図柄8メモリ23 jへ「貝(4)」の図柄コード32 b「1CH」を書き込む(S113)。その後、S111からS113の各処理によって書き込んだ停止図柄2, 5, 8メモリ23 d, 23 g, 23 jの内容に応じて変動中の中段の図柄を差し替え(S114)、中段図柄差替済フラグ23 mをオンする(S115)。

【0091】

下段の表示領域3 cについての図柄の差し替えでは(S120)、まず、停止図柄3メモリ23 eへ「貝(9)」の図柄コード32 b「21H」を書き込み(S121)、停止図柄6メモリ23 hへ「タコ」の図柄コード32 b「10H」を書き込み(S122)、停止図柄9メモリ23 kへ「貝(1)」の図柄コード32 b「19H」を書き込む(S123)。その後、S121からS123の各処理によって書き込んだ停止図柄3, 6, 9メモリ23 e, 23 h, 23 kの内容に応じて変動中の下段の図柄を差し替え(S124)、下段図柄差替済フラグ23 nをオンする(S125)。このデフォルト図柄差替処理により、LCDディスプレイ3の上段・中段・下段の各表示領域3 a～3 cについての図柄の差し替えがすべて終了する。

【0092】

図15は、図12に示す変動表示処理の中で実行される変動表示継続処理のフローチャートである。変動表示継続処理は(S62)、変動表示の終了タイミングが到来したにも拘わらず、表示用制御基板Dで図柄停止コマンド33を受信できない場合に、その図柄停止コマンド33を受信するまでの間、停止図柄指定コマンド32により指定されている停止図柄を行きつ戻りつさせた移動表示を行って、変動表示を継続させる処理である。この変動表示継続処理による変動表示の継続は、上段の表示領域3 a, 中段の表示領域3 b, 下段の表示領域3 cについて、それぞれ別々に行われる。

【0093】

変動表示継続処理では、まず、上段の表示領域3 aについて、変動表示の継続処理が行われる(S160)。上段の表示領域3 a1～3 a3について、変動表示の終了タイミングが到来したにも拘わらず(S161:Yes)、変動表示が終了していなければ(S162:No)、その上段の表示領域3 a1～3 a3に停止表示されるはずの停止図柄、即ち、停止図柄指定コマンド32によって指定された停止図柄を、図柄の変動方向(図柄のスクロール方向、即ち、図3の矢印A方向及び反矢印A方向)に対して行きつ戻りつさせた移動表示を、上段の表示領域3 a1～3 a3において行う(S163)。

【0094】

ここで、図 1 3 に示す上段図柄差替処理 (S 5 9) により、変動パターン指定コマンド 3 1 で指定された変動表示の終了のタイミングでは、停止図柄指定コマンド 3 2 により指定された停止図柄は、その停止図柄が停止表示されるべき表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 に表示されるように、高速変動中に図柄の差し替えが行われている。よって、かかる移動表示への移行を違和感無くスムーズに行うことができる。

【0095】

一方、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 について、変動表示の終了タイミングが到来していなかったり (S 1 6 1 : N o) 、或いは、変動表示の終了タイミングが到来していても (S 1 6 1 : Y e s) 、既に変動表示が終了していれば (S 1 6 2 : Y e s) 、S 1 6 3 の処理をスキップする。

【0096】

次に、中段の表示領域 3 b について、変動表示の継続処理が行われる (S 1 7 0) 。中段の表示領域 3 b 1 ~ 3 b 3 について、変動表示の終了タイミングが到来したにも拘わらず (S 1 7 1 : Y e s) 、変動表示が終了していなければ (S 1 7 2 : N o) 、その中段の表示領域 3 b 1 ~ 3 b 3 に停止表示されるはずの停止図柄、即ち、停止図柄指定コマンド 3 2 によって指定された停止図柄を、図柄の変動方向 (図柄のスクロール方向、即ち、図 3 の矢印 A 方向及び反矢印 A 方向) に対して行きつ戻りつさせた移動表示を、中段の表示領域 3 b 1 ~ 3 b 3 において行う (S 1 7 3) 。

【0097】

一方、中段の表示領域 3 b 1 ~ 3 b 3 について、変動表示の終了タイミングが到来していなかったり (S 1 7 1 : N o) 、或いは、変動表示の終了タイミングが到来していても (S 1 7 1 : Y e s) 、既に変動表示が終了していれば (S 1 7 2 : Y e s) 、S 1 7 3 の処理をスキップする。

【0098】

更に、下段の表示領域 3 c について、変動表示の継続処理が行われる (S 1 8 0) 。下段の表示領域 3 c 1 ~ 3 c 3 について、変動表示の終了タイミングが到来したにも拘わらず (S 1 8 1 : Y e s) 、変動表示が終了していなければ (S 1 8 2 : N o) 、その下段の表示領域 3 c 1 ~ 3 c 3 に停止表示されるはずの停止図柄、即ち、停止図柄指定コマンド 3 2 によって指定された停止図柄を、図柄の変動方向 (図柄のスクロール方向、即ち、図 3 の矢印 A 方向及び反矢印 A 方向) に対して行きつ戻りつさせた移動表示を、下段の表示領域 3 c 1 ~ 3 c 3 において行う (S 1 8 3) 。

【0099】

一方、下段の表示領域 3 c 1 ~ 3 c 3 について、変動表示の終了タイミングが到来していなかったり (S 1 8 1 : N o) 、或いは、変動表示の終了タイミングが到来していても (S 1 8 1 : Y e s) 、既に変動表示が終了していれば (S 1 8 2 : Y e s) 、S 1 8 3 の処理をスキップする。

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

このように移動表示が行われている間は、常に、停止図柄が該当する表示領域3a1～3c3の付近に表示されている。よって、図柄停止コマンド33を受信することにより、即座に、移動表示を止めて、停止図柄を該当する表示領域3a1～3c3に停止表示させても、遊技者には図柄がスムーズに移動したように見えるので、移動表示から停止表示へ違和感無く移行することができるのである。

【0103】

次に、図17及び図18のタイミングチャートを参照して、上述の説明に基づく変動表示のタイミングについて説明する。まず、図17を参照して、9つ全ての図柄を一度に停止表示（確定）させる場合のタイミングについて説明する。主制御基板Cから表示用制御基板Dへ変動パターン指定コマンド31が送信されると、図柄1（3a1）～図柄9（3c3）の全ての図柄について変動表示が開始される。この変動パターン指定コマンド31に続いて、高速変動の最中に、停止図柄指定コマンド32が9つの表示領域3a1～3c3に対して順に送信される。停止図柄指定コマンド32が表示用制御基板Dによって受信されると、その停止図柄指定コマンド32により指定される停止図柄に合わせて、高速変動中に図柄の差し替えが行われる。

【0104】

その後、変動パターン指定コマンド31で指定された変動パターンで、表示用制御基板Dによって変動表示が継続され、変動表示の終了タイミングで、主制御基板Cから表示用制御基板Dへ、9つの全図柄を一度に停止表示（確定）させる図柄停止コマンド33（80H，0AH（図8参照））が送信される。この図柄停止コマンド33が表示用制御基板Dにより受信されると、変動パターン指定コマンド31によって開始された一連の変動表示が終了する。変動表示の終了後は、所定時間の経過により、各表示領域3a1～3c3に停止表示されている停止図柄指定コマンド32で指定した停止図柄の表示が別の表示に切り替えられる。

【0105】

なお、前記した通り、変動表示の終了タイミングが到来しても、表示用制御基板Dが図柄停止コマンド33を受信できない場合には、その図柄停止コマンド33を受信するまでの間、停止図柄指定コマンド32により指定された停止図柄を、図柄の変動方向（図柄のスクロール方向、即ち、図3の矢印A及び反矢印A方向）に対して、行きつ戻りつさせた移動表示を継続する（図16参照）。

【0106】

逆に、変動表示の終了タイミングが到来する前に、表示用制御基板Dが図柄停止コマンド33を受信した場合には、変動パターン指定コマンド31で指定された変動表示の終了タイミングが到来していなくても、停止図柄指定コマンド32により指定された停止図柄を、指定された表示領域3a1～3c3へ、即座に、停止表示する。かかる制御により、図柄停止コマンド33の送信（受信）タイミングに合わせて、変動表示を終了させることができるのである。

【0107】

次に、図18のタイミングチャートを参照して、上段、下段、中段の順に、9つの図柄を3図柄ずつ停止表示（確定）させる場合のタイミングについて説明する。停止図柄指定コマンド32の送信までは、図17のタイミングと同様に行われ、高速変動中に図柄の差し替えが行われる。

【0108】

変動表示終了のタイミングで、主制御基板Cから表示用制御基板Dへ、まず、上段の表示領域3aに表示される図柄を停止表示（確定）させる図柄停止コマンド33が送信される（80H，0BH（図8参照））。この図柄停止コマンド33が表示用制御基板Dにより受信されると、上段の図柄1，4，7が停止表示（確定）する（図3参照）。次に、下段の表示領域3cに表示される図柄を停止表示（確定）させる図柄停止コマンド33が送信され（80H，0DH（図8参照））、下段の図柄3，6，9が停止表示（確定）する

(図 3 参照)。更に、中段の表示領域 3 b に表示される図柄を停止表示 (確定) させる図柄停止コマンド 3 3 が送信され (8 0 H, 0 C H (図 8 参照))、中段の図柄 2, 5, 8 が確定する (図 3 参照)。以上 3 つの図柄停止コマンド 3 3 により、変動パターン指定コマンド 3 1 によって開始された一連の変動表示が終了する。

【0109】

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

【0110】

以上説明したように、本実施例のパチンコ機 P によれば、変動パターン指定コマンド 3 1 によって一連の変動パターンを一度に指定することができるので、変動表示の状態が変化する各ポイント毎に主制御基板 C から制御用コマンドを送信する必要がない。よって、主制御基板 C による変動表示の制御負担を軽減することができると共に、変動表示の制御のために主制御基板 C に搭載されるプログラム容量やデータ容量を減少させて、主制御基板 C のプログラム開発を容易にすることができる。

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

図19は、図9におけるリセット割込処理の特別図柄変動処理（S15）内で実行される第2実施例のコマンド設定処理を示したフローチャートである。このコマンド設定処理は、LCDディスプレイ3の変動表示を制御する制御用コマンドである変動開始コマンド30、変動パターン指定コマンド31、停止図柄指定コマンド32、図柄停止コマンド33を、主制御基板Cから表示用制御基板Dへ送信するために、各コマンド30～33を送信バッファ13aへ書き込む（セットする）ための処理である。

【0117】

コマンド設定処理では、まず、変動表示の状態が状態チェックフラグによってチェックされる（S130）。チェックの結果、変動表示の開始であれば（S130：変動開始）、変動開始コマンド30を送信バッファ13aへ書き込み（S131）、コマンドカウンタ13bの値を「0」として（S132）、この処理を終了する。送信バッファ13aへ書き込まれた変動開始コマンド30は、図9のS3の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1バイトずつ表示用制御基板Dへ送信される。

【0118】

S130の処理において、状態フラグをチェックした結果、図柄の変動表示中であれば（S130：変動表示中）、コマンドカウンタ13bの値が「0」である否かを調べる（S133）。コマンドカウンタ13bの値が「0」であれば（S133：Yes）、変動表示の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド31を送信バッファ13aへ書き込み（S134）、コマンドカウンタ13bの値を「1」として（S135）、この処理を終了する。送信バッファ13aへ書き込まれた変動パターン指定コマンド31は、図9のS3の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1バイトずつ表示用制御基板Dへ送信される。

【0119】

S133の処理において、コマンドカウンタ13bの値が「0」でなければ（S133：No）、更に、コマンドカウンタ13bの値が「9」以下である否かを調べる（S136）。コマンドカウンタ13bの値が「9」以下であれば（S136：Yes）、そのコマンドカウンタ13bの値に対応する停止図柄指定コマンド32の1バイト目を送信バッファ13aの上位バイトへ書き込み（S137）、コマンドカウンタ13bの値に対応する停止図柄の図柄コード32bを送信バッファ13aの下位バイトへ書き込んで（S138）、表示用制御基板Dへ送信する停止図柄指定コマンド32をセットする。

【0120】

その後は、コマンドカウンタ13bの値に「3」を加算し（S139）、加算後の値が「9」以下であれば（S140：Yes）、この処理を終了する。一方、加算後の値が「9」以下でなければ（S140：No）、更にその加算後の値が「11」以下である否かを調べる（S141）。S139の処理による加算後の値が「11」以下であれば（S141：Yes）、コマンドカウンタ13bの値から「8」を減算して（S142）、この処理を終了する。一方、S139の処理による加算後の値が「11」以下でなければ（S141：No）、そのまま、この処理を終了する。

【0121】

なお、S141の処理でNoに分岐される場合のコマンドカウンタ13bの値は「12」である。よって、かかる場合には、次回以降のコマンド設定処理において、図柄の変動表示が継続される間、S130：変動表示中、S133：No、S136：Noの分岐を経由して、このコマンド設定処理を終了する。

【0122】

S136からS142の各処理により、停止図柄指定コマンド32は、図柄1（3a1）、図柄4（3a2）、図柄7（3a3）、図柄2（3b1）、図柄5（3b2）、・・・、図柄9（3c3）の順に送信バッファ13aへセットされ、図9のS3の処理で設定されるタイマ割込処理によって、1バイトずつ表示用制御基板Dへ送信される。停止図柄指定コマンド32の送信後は、変動表示されている図柄の確定タイミング（停止表示のタイミング）が到来するまで制御用コマンドの送信を待機する。

【0123】

S130の処理において、状態フラグをチェックした結果、上段の3つの図柄1, 4, 7(3a)の確定タイミングであれば(S130:上段図柄停止)、その3つの図柄1, 4, 7を一度に確定させる図柄停止コマンド33(80H, 0BH)を送信バッファ13aへ書き込み(S143)、この処理を終了する。また、下段の3つの図柄3, 6, 9(3c)の確定タイミングであれば(S130:下段図柄停止)、その3つの図柄3, 6, 9を一度に確定させる図柄停止コマンド33(80H, 0DH)を送信バッファ13aへ書き込み(S144)、この処理を終了する。更に、中段の3つの図柄2, 5, 8(3b)の確定タイミングであれば(S130:中段図柄停止)、その3つの図柄2, 5, 8を一度に確定させる図柄停止コマンド33(80H, 0CH)を送信バッファ13aへ書き込み(S145)、この処理を終了する。

【0124】

送信バッファ13aへ書き込まれた図柄停止コマンド33は、変動開始コマンド30の場合と同様に、S3の処理で設定されるタイマ割込処理により、1バイトずつ表示用制御基板Dへ送信される。3つ目の図柄停止コマンド33が表示用制御基板Dへ送信されることにより、変動開始コマンド30によって開始された一連の変動表示が終了する。なお、図柄停止コマンド33による図柄の停止表示(確定)では、9つすべての図柄を一度に確定させたり、或いは、9つの図柄をそれぞれ別々に確定させるようにしても良い。

【0125】

図20は、表示用制御基板Dのメイン処理の中で実行される第2実施例の変動表示処理のフローチャートである。変動表示処理では、主制御基板Cから受信した制御用コマンドに基づいて、変動表示の制御が行われる。なお、図20のステップ符号のうち、第1実施例の変動表示処理を示した図12のステップ符号と同一の符号が付されているステップについては、図12の場合と同一内容であるので、その説明を省略する。

【0126】

S53の処理において、受信バッファ23aに記憶される制御用コマンドの上位バイトが「D0H」であれば、その制御用コマンドは変動開始コマンド30である。よって、かかる場合には(S53:変動開始コマンド)、全ての停止図柄1~9メモリ23c~23kの内容を0クリアし(S151)、上段・中段・下段の各図柄差替フラグ23l~23nをオフにした後(S152)、LCDディスプレイ3上で変動表示を開始する(S153)。

【0127】

S53の処理において、受信バッファ23aに記憶される制御用コマンドの上位バイトが「C0H」または「C1H」であれば、その制御用コマンドは変動パターン指定コマンド31である。よって、かかる場合には(S53:変動パターン指定コマンド)、その変動パターン指定コマンド31によって指定された変動表示のパターンを設定する(S154)。

【0128】

S53の処理において、受信バッファ23aに記憶される制御用コマンドの上位バイトが「90H~92H」、「A0H~A2H」または「B0H~B2H」のいずれかであれば、その制御用コマンドは停止図柄指定コマンド32である。よって、かかる場合には(S53:停止図柄指定コマンド)、その停止図柄指定コマンド32の2バイト目のコマンドである図柄コード32bを対応する停止図柄1~9メモリ23c~23kへ書き込む(S155)。

【0129】

前記した通り、停止図柄指定コマンド32は、LCDディスプレイ3の上段の表示領域3aに対応する図柄1, 4, 7、中段の表示領域3bに対応する図柄2, 5, 8、下段の表示領域3cに対応する図柄3, 6, 9の順に送信されるので、上段・中段・下段の各図柄差替処理(S59~S61)によって、図柄の差し替えが効率よく行われる。また、変動表示の終了タイミングが到来しても、表示用制御基板Dが図柄停止コマンド33を受信

することができない場合には、その図柄停止コマンド 33 を受信するまでの間、変動表示継続処理（S 62）によって、停止図柄を行きつ戻りつさせた移動表示が継続される（図 16 参照）。

【0130】

S 53 の処理において、受信バッファ 23a に記憶される制御用コマンドの上位バイトが「80H」であれば、その制御用コマンドは図柄停止コマンド 33 である。よって、かかる場合には（S 53：図柄停止コマンド）、その図柄停止コマンド 33 で指定される図柄番号 32a の表示領域 3a1～3c3 の図柄を確定し（S 156）、その表示領域 3a1～3c3 に該当する図柄を停止表示する。すべての表示領域 3a1～3c3 の図柄を確定すると、変動表示処理が終了する。

【0131】

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

【0132】

次に、図 21 のタイミングチャートを参照して、上述の説明に基づく第 2 実施例の変動表示のタイミングについて説明する。主制御基板 C から表示用制御基板 D へ変動開始コマンド 30 が送信されると、図柄 1（3a1）～図柄 9（3c3）の全ての図柄について変動表示が開始される。この変動開始コマンド 30 に続いて、変動パターン指定コマンド 31 が送信され、更に、LCD ディスプレイ 3 の 9 つの表示領域 3a1～3c3 に対して、停止図柄指定コマンド 32 が、図柄 1（3a1）、図柄 4（3a2）、図柄 7（3a3）、図柄 2（3b1）、図柄 5（3b2）、・・・、図柄 9（3c3）の順に送信される。

【0133】

図柄 1（3a1）、図柄 4（3a2）、図柄 7（3a3）の停止図柄指定コマンド 32 が受信された段階で、上段の表示領域 3a について図柄の差し替えが行われる。次に、図柄 2（3b1）、図柄 5（3b2）、図柄 8（3b3）の停止図柄指定コマンド 32 が受信された段階で、中段の表示領域 3b について図柄の差し替えが行われる。更に、図柄 3（3c1）、図柄 6（3c2）、図柄 9（3c3）の停止図柄指定コマンド 32 が受信された段階で、下段の表示領域 3c について図柄の差し替えが行われる。図柄の差し替え後は、変動パターン指定コマンド 31 で指定された変動パターンに基づいて変動表示が行われる。

【0134】

かかる変動表示の終了のタイミングで、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ、まず、上段の表示領域 3a に表示される図柄を停止表示（確定）させる図柄停止コマンド 33 が送信される（80H，0BH（図 8 参照））。この図柄停止コマンド 33 が表示用制御基板 D により受信されると、上段の図柄 1，4，7 が停止表示（確定）される（図 3 参照）。次に、下段の表示領域 3c に表示される図柄を停止表示（確定）させる図柄停止コマンド 33 が送信され（80H，0DH（図 8 参照））、下段の図柄 3，6，9 が停止表示（確定）される（図 3 参照）。更に、中段の表示領域 3b に表示される図柄を停止表示（確定）させる図柄停止コマンド 33 が送信され（80H，0CH（図 8 参照））、中段の図柄 2，5，8 が停止表示（確定）される（図 3 参照）。以上 3 つの図柄停止コマンド 33 により、変動開始コマンド 30 によって開始された一連の変動表示が終了する。変動表示の終了後は、所定時間の経過により、各表示領域 3a1～3c3 に停止表示されている停止図柄指定コマンド 32 で指定した停止図柄の表示が別の表示に切り替えられる。

【0135】

なお、この第 2 実施例において、変動パターン指定コマンド 31 を停止図柄指定コマンド 32 の送信後に主制御基板 C から送信したり、或いは、変動パターン指定コマンド 31 をいくつかの停止図柄指定コマンド 32 の送信後に送信するようにしても良い。

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

図 2 2 は、図 1 2 の変動表示処理の中で実行される第 3 実施例の上段図柄差替処理のフローチャートである。上段図柄差替処理（S 5 9）は、LCD ディスプレイ 3 の上段の表示領域 3 a で行われる変動表示が、主制御基板 C から送信された停止図柄指定コマンド 3 2 により指定された停止図柄で終了するように、その上段の表示領域 3 a で変動中の図柄を差し替えるための処理である。この図柄の差し替えは、変動表示が高速に行われている場合に限って行われる。

【0141】

上段図柄差替済フラグ 2 3 1 がオフで（S 7 0 : N o）、3 つの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i のうちに「0」を記憶するものが 1 つでもあり（S 7 1 : Y e s）、且つ、上段図柄の高速変動終了前 X m s 以内であれば（S 7 2 : Y e s）、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i のうち「0」を記憶するメモリへ、未指定の停止図柄であることを示す「無図柄（ブランク図柄）」のデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「3 0 H」を書き込み（S 1 6 1）、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i の内容を確定する。図柄の差し替えは高速変動中に行わなければならないので、上段図柄の高速変動終了前 X m s 以内であれば、停止図柄指定コマンド 3 2 が主制御基板 C から送信されるのを、これ以上待たずに、未指定の停止図柄をデフォルト図柄に置き換えるのである。

【0142】

一方、S 7 1 の処理において、いずれの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i にも「0」を記憶するものがない場合には（S 7 1 : N o）、未指定の停止図柄は存

在しない。よって、この場合には、図 6 (a) に示す上段の仮想図柄リール 4 1 の配列に基づいて、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i に記憶される図柄コード 3 2 b の配列が正しいか否かを調べ (S 7 9)、その配列が誤っている場合には (S 7 9 : N o)、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i に記憶される 3 つの図柄コード 3 2 b のうち、いずれか 2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しいかどうかを調べる (S 8 0)。

【0 1 4 3】

2 つの図柄コード 3 2 b の配列が正しければ (S 8 0 : Y e s)、その 2 つの図柄コード 3 2 b は正規の図柄コード 3 2 b であると判断できるので、配列が誤っている図柄コード 3 2 b を記憶する残りの 1 つの停止図柄メモリへ、誤指定であることを示す「？」マークのデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「3 1 H」を書き込み (S 1 6 3)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i の内容を確定する。

【0 1 4 4】

また、S 8 0 の処理において、停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i に記憶される 3 つの図柄コード 3 2 b のうち、いずれの 2 つの図柄コード 3 2 b の配列も誤っていれば (誤指定の停止図柄が 2 以上あれば) (S 8 0 : N o)、どれが正規の図柄コード 3 2 b であるか判断できないので、かかる場合には、すべての停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i へ、誤指定であることを示す「？」マークのデフォルト図柄の図柄コード 3 2 b 「3 1 H」を書き込み (S 1 6 2)、上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i の内容を確定する。

【0 1 4 5】

上段の表示領域 3 a 1 ~ 3 a 3 の 3 つの停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i の内容を確定した後は、その停止図柄 1, 4, 7 メモリ 2 3 c, 2 3 f, 2 3 i の内容に基づいて、変動中の上段の図柄を差し替え (S 8 4)、上段図柄差替済フラグ 2 3 1 をオンして (S 8 5)、この上段図柄差替処理を終了する。

【0 1 4 6】

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

【0 1 4 7】

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

【0 1 4 8】

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

【0 1 4 9】

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

【0150】

以下に本発明の変形例を示す。請求項1記載の遊技機の制御装置において、前記表示装置の各行（又は各列）には前記変動表示の終了時にそれぞれ複数の図柄が停止表示されると共に、前記図柄停止コマンドは、それら複数の図柄を一度に停止表示させることを特徴とする遊技機の制御装置1。

【0151】

請求項1記載の遊技機の制御装置、または、遊技機の制御装置1において、前記変動表示を開始させる変動表示開始コマンドを前記制御用コマンドの一種として備えていることを特徴とする遊技機の制御装置2。

【0152】

請求項1記載の遊技機の制御装置、または、遊技機の制御装置1若しくは2において、前記制御用コマンドを前記主制御基板から一方向にのみ送信する一方向手段を備えていることを特徴とする遊技機の制御装置3。

【0153】

請求項1記載の遊技機の制御装置、又は、遊技機の制御装置1から3のいずれかにおいて、前記主制御基板から送信される制御用コマンドは、前記表示用制御基板へ直接送信されることを特徴とする遊技機の制御装置4。

【0154】

【発明の効果】 本発明の遊技機によれば、変動表示の状態が変化する各ポイント毎に主制御手段から制御用コマンドを送信する必要がない。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の第1実施例であるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図2】 パチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

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

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

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

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

【図7】 デフォルト図柄の構成を模式的に示した図である。

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

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

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

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

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

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

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

【図 1 5】 表示用制御基板の変動表示処理の中で実行される変動表示継続処理を示したフローチャートである。

【図 1 6】 変動表示継続処理により L C D ディスプレイの中段の表示領域において、停止図柄を行きつ戻りつさせた移動表示の状態を示した図である。(a)は、本来の停止表示の位置よりも行き過ぎた表示状態を図示しており、(b)は、本来の停止表示の位置に戻った表示状態を図示しており、(c)は、本来の停止表示の位置から戻り過ぎた表示状態を図示している。

【図 1 7】 全図柄を一度に確定させる変動表示のタイミングチャートである。

【図 1 8】 9つの図柄を3図柄ずつ確定させる変動表示のタイミングチャートである。

【図 1 9】 リセット割込処理の中で実行される第2実施例のコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 2 0】 表示用制御基板のメイン処理で実行される第2実施例の変動表示処理を示したフローチャートである。

【図 2 1】 9つの図柄を3図柄ずつ確定させる第2実施例の変動表示のタイミングチャートである。

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

【図 2 3】 従来技術における変動表示のタイミングを示したチャートである。

【符号の説明】

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