

【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 24 年 3 月 8 日 (2012.3.8)

【公開番号】特開 2010-253327 (P2010-253327A)

【公開日】平成 22 年 11 月 11 日 (2010.11.11)

【年通号数】公開・登録公報 2010-045

【出願番号】特願 2010-185591 (P2010-185591)

【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 24 年 1 月 19 日 (2012.1.19)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、
複数種類の演出画像を含む各種画像の表示を行う画像表示手段と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記画像表示手段の表示動作を制御する表示制御手段とを備え、
前記表示制御手段は、
前記遊技制御手段からの表示情報に基づき前記画像表示手段の表示内容を決定する表示
内容決定手段と、
前記表示内容決定手段の決定結果に基づき前記画像表示手段における画像表示を制御す
る画像表示制御手段とを含み、
前記画像表示制御手段は、
演出画像に対応した画像要素データを含む複数種類の画像要素データを記憶する画像要
素データ記憶手段と、
前記画像要素データ記憶手段から読み出された画像要素データを一時記憶する一時記憶
手段と、
前記画像表示手段における画像の表示用データを記憶する表示用データ記憶手段と、
画像要素データに基づいて表示用データを作成するための処理を実行するデータ処理手
段と、
前記表示用データ記憶手段から読み出した表示用データを前記画像表示手段に出力する
表示用データ出力手段とを含み、
前記表示内容決定手段は、
前記表示制御手段の起動に対応して、前記画像表示制御手段における各種設定動作の制
御を行う起動時設定制御手段と、
画像要素データの読出位置及び書込位置を前記画像表示制御手段に通知して、前記画像
表示手段における表示画像の更新を指令する表示画像更新指令手段とを含み、
前記起動時設定制御手段は、
前記一時記憶手段における記憶領域を、所定領域を含む複数の領域に設定させる起動時
領域設定制御手段を含み、
前記データ処理手段は、

前記表示画像更新指令手段から通知された画像要素データの読出位置が前記画像要素データ記憶手段に含まれる場合に、前記画像要素データ記憶手段における読出位置から画像要素データを読み出して前記一時記憶手段における前記所定領域に転送した後、当該所定領域から画像要素データを読み出して前記表示用データ記憶手段における書込位置に書き込んで記憶させる画像要素データ処理手段を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機といった、遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

このような遊技機での表示演出に用いられる各種の画像データが格納される記憶装置（例えば C G R O M など）から、予め定められている所定画像を生成するための画像データを事前に読み出して画像メモリの所定領域に記憶させておき、この画像データをフレームデータとして利用可能にすることで表示演出のための制御負担を軽減することが提案されている（例えば特許文献 1）。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【特許文献 1】特開 2004 - 201859 号公報

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

特許文献 1 に記載の技術では、記憶装置に格納されている画像データを読み出して画像メモリの所定領域に記憶させる場合に、記憶装置における読出位置となる読出アドレスと

、画像メモリにおける書込位置となる書込アドレスを指定する必要がある。また、画像メモリの所定領域に記憶されている画像データをフレームデータとして用いる場合には、画像メモリにおける読出位置となる読出アドレスを指定して読み出した画像データを、書込アドレスで示されるフレームバッファの書込位置に書き込む必要がある。このように従来では、記憶装置から読み出した画像データをフレームデータとして利用するためには、記憶装置や画像メモリ、フレームバッファなどにおける読出位置や書込位置となるアドレスを全て指定しなければならなかった。そのため、画像データのアドレス管理が複雑になるという問題があった。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、画像データのアドレス管理を容易にして表示演出における制御負担の増大を防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、複数種類の演出画像を含む各種画像の表示を行う画像表示手段と、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 など）と、前記画像表示手段の表示動作を制御する表示制御手段（例えば演出制御用マイクロコンピュータ 120 及び表示制御部 121 など）とを備え、前記表示制御手段は、前記遊技制御手段からの表示情報に基づき前記画像表示手段の表示内容を決定する表示内容決定手段（例えば演出制御用マイクロコンピュータ 120 が備える CPU 131、ROM 132、RAM 133 など）と、前記表示内容決定手段の決定結果に基づき前記画像表示手段における画像表示を制御する画像表示制御手段（例えば表示制御部 121 など）とを含み、前記画像表示制御手段は、演出画像に対応した画像要素データを含む複数種類の画像要素データを記憶する画像要素データ記憶手段と、前記画像要素データ記憶手段から読み出された画像要素データを一時記憶する一時記憶手段（例えば画像要素一時記憶メモリ 155 など）と、前記画像表示手段における画像の表示用データを記憶する表示用データ記憶手段と、画像要素データに基づいて表示用データを作成するための処理を実行するデータ処理手段と、前記表示用データ記憶手段から読み出した表示用データを前記画像表示手段に出力する表示用データ出力手段（例えば表示回路 157 など）とを含み、前記表示内容決定手段は、前記表示制御手段の起動に対応して、前記画像表示制御手段における各種設定動作の制御を行う起動時設定制御手段と、画像要素データの読出位置及び書込位置を前記画像表示制御手段に通知して、前記画像表示手段における表示画像の更新を指令する表示画像更新指令手段（例えば CPU 131 がステップ S355 にて表示更新指令処理を実行する部分など）とを含み、前記起動時設定制御手段は、前記一時記憶手段における記憶領域を、所定領域を含む複数の領域に設定させる起動時領域設定制御手段を含み、前記データ処理手段は、前記表示画像更新指令手段から通知された画像要素データの読出位置が前記画像要素データ記憶手段に含まれる場合に、前記画像要素データ記憶手段における読出位置から画像要素データを読み出して前記一時記憶手段における前記所定領域に転送した後、当該所定領域から画像要素データを読み出して前記表示用データ記憶手段における書込位置に書き込んで記憶させる画像要素データ

処理手段を含む。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

このような構成によれば、表示画像更新指令手段から通知された画像要素データの読出位置が画像要素データ記憶手段に含まれる場合には、データ処理手段が画像要素データ記憶手段における読出位置から画像要素データを読み出して一時記憶手段における所定領域に転送した後に、当該所定領域から画像要素データを読み出して表示用データ記憶手段における書込位置に書き込んで記憶させる。これにより、一時記憶手段における所定領域に転送される画像要素データについては、画像要素データ記憶手段における読出位置と、表示用データ記憶手段における書込位置とを指定すれば、一時記憶手段の記憶位置を指定しなくても表示用データの作成に利用することができ、アドレス管理が容易になり、プログラム設計の負担を軽減することができる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

前記画像表示制御手段は、前記画像要素データ記憶手段から読み出された画像要素データを用いて所定の順序に従った識別情報の配列としての識別情報配列データを作成し、前記一時記憶手段に一時記憶させる配列データ作成手段（例えば転送制御回路 1 5 2 がステップ S 4 0 5 の事前転送処理を実行して選択図柄データバッファ 1 5 5 C に飾り図柄の画像データを書き込む部分やステップ S 4 0 9 の共通図柄読出処理を実行する部分、及び描画回路 1 5 4 がステップ S 5 0 3 の選択図柄配列設定処理を実行する部分など）と、前記配列データ作成手段により作成された識別情報配列データを用いて前記画像表示手段において識別情報を可変表示させる識別情報表示制御手段（例えば描画回路 1 5 4 がステップ S 5 0 5 の固定アドレス指定表示処理を実行して図柄配列データバッファ 1 5 5 D から読み出した画像データをフレームバッファメモリ 1 5 6 に書き込む部分など）とを含み、前記表示内容決定手段は、前記起動時領域設定制御手段による記憶領域の設定の後、前記画像要素データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データを、前記所定領域以外の記憶領域へ転送することを指令する起動時データ転送指令手段（例えば CPU 1 3 1 がステップ S 6 3 にて事前転送指令処理を実行する部分など）と、遊技機における演出状態が異なる複数種類の演出状態のいずれであるかを特定する演出状態特定手段（例えば演出モードフラグ、及び CPU 1 3 1 がステップ S 9 0 2 ~ S 9 0 6、S 1 6 5、S 6 9 8 の処理を実行する部分など）とを含み、前記画像要素データ記憶手段が記憶する画像要素データは、識別情報配列データにおける所定部位の画像を、前記演出状態特定手段により特定された演出状態に応じて異なる表示態様で表示するための第 1 識別情報画像データ（例えば選択図柄画像データエリア 1 4 2 A に記憶されて選択図柄を表示するための画像要素データなど）と、識別情報配列データのうちの前記所定部位以外の画像を、前記演出状態特定手段により特定された演出状態にかかわらず同一の表示態様で表示するための第 2 識別情報画像データ（例えば共通図柄画像データエリア 1 4 2 B に記憶されて共通図柄を表示するための画像要素データなど）とを含み、前記データ処理手段は、前記起動時データ転送指令手段からの指令に応じて、前記画像要素データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度

が前記所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データを、前記画像要素データ記憶手段から読み出して前記所定領域以外の記憶領域に転送する起動時データ転送手段（例えばCPU131によるステップS63の事前転送指令処理に応じて、転送制御回路152がステップS405にて事前転送処理を実行する部分など）と、前記表示画像更新指令手段から通知された画像要素データの読出位置が前記一時記憶手段に含まれるときに、前記一時記憶手段における読出位置から画像要素データを読み出して前記表示画像更新指令手段から通知された前記表示用データ記憶手段における書込位置に書き込んで記憶させる第2画像表示制御手段（例えば描画回路154がステップS505の固定アドレス指定表示処理を実行する部分など）とを含み、前記配列データ作成手段は、第1識別情報画像データのうちで前記演出状態特定手段により特定された演出状態に対応した第1識別情報画像データと、第2識別情報画像データとに基づいて識別情報配列データを作成し（例えば転送制御回路152がステップS424、S425、S444、S445の処理を実行すること、及び描画回路154がステップS523の処理を実行することにより、図32に示すような図柄配列データバッファ155Dに飾り図柄の画像データが書き込まれる部分など）、前記識別情報表示制御手段は、前記演出状態特定手段により演出状態が特定された後に該演出状態が変更されるまで、前記配列データ作成手段により作成され、前記一時記憶手段に一時記憶されている識別情報配列データを用いて、前記画像表示手段において識別情報を可変表示させる表示配列制御手段（例えば描画回路154がステップS533にて図柄配列データバッファ155Dから読み出した画像データをフレームバッファメモリ156に書き込む部分など）を含んでもよい。

ここで、対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データには、画像要素データ記憶手段に記憶された第1識別情報画像データと第2識別情報画像データの両方が含まれていてもよいし、いずれか一方のみが含まれていてもよい。なお、識別情報における所定部位は、複数種類の識別情報に含まれる少なくとも1つの識別情報における一部分であってもよいし、その識別情報の全体であってもよい。そして、所定部位が識別情報における一部分である場合には、配列データ作成手段は、第1識別情報画像データ記憶手段から読み出した画像要素データと、第2識別情報画像データ記憶手段から読み出した画像要素データとを合成することにより、1つまたは複数の識別情報を構成する画像に対応した画像要素データを含んだ識別情報配列データを生成するデータ合成手段を含んでもよい。

また、所定部位が識別情報の全体である場合には、配列データ作成手段は、第1及び第2識別情報画像データ記憶手段から読み出した各画像要素データを所定順序で一時記憶手段に記憶させることにより識別情報配列データを作成するデータ順序制御手段を含んでもよい。加えて、配列データ作成手段は、画像要素データ記憶手段から読み出した画像要素データを、一時記憶手段にて識別情報配列データが記憶される所定の記憶領域に一時記憶させることにより識別情報配列データを作成してもよい。あるいは、配列データ作成手段は、画像要素データ記憶手段から読み出した画像要素データを、識別情報配列データが記憶される記憶領域とは異なる記憶手段に記憶させた後に、当該記憶手段から読み出した画像要素データを識別情報配列データが記憶される記憶領域に一時記憶させることにより識別情報配列データを作成してもよい。また、一時記憶手段は、画像要素データ記憶手段に比べて記憶データの読出速度が速いものであればよい。加えて、識別情報配列データにおける所定部位の画像を遊技機における演出状態のそれぞれに応じて異ならせる複数種類の第1識別情報画像データを一時記憶する所定部位データ一時記憶手段（例えば選択図柄データバッファ155Cなど）を備え、前記配列データ作成手段は、前記可変表示手段により識別情報の可変表示が開始される以前に、前記画像要素データ記憶手段から識別情報配列データにおける所定部位の画像を遊技機における複数種類の演出状態に応じて異ならせる複数種類の第1識別情報画像データを読み出して前記所定部位データ一時記憶手段に一時記憶させる所定部位データ一括読出手段（例えば転送制御回路152がステップS405にて事前転送処理を実行することにより選択図柄データバッファ142Aから読み出した画像データを選択図柄データバッファ155Cに書き込んで記憶させる部分など）と

、前記演出状態特定手段により特定された演出状態に対応して、識別情報配列データの作成に用いる画像要素データを前記所定部位データ一時記憶手段から読み出す一時記憶データ読出手段（例えばCPU131によるS166の処理に応じて、描画回路154がステップS503にて選択図柄配列設定処理を実行する部分など）とを含んでもよい。なお、所定部位データ一時記憶手段は、画像要素データ記憶手段に比べて記憶データの読出速度が速いものであればよい。また、画像表示制御手段が所定部位データ一時記憶手段を含んでいてもよいし、画像表示制御手段の外部に所定部位データ一時記憶手段が設けられていてもよい。ここで、画像表示制御手段が所定部位データ一時記憶手段を含む場合には、一時記憶手段に所定部位データ一時記憶手段が含まれていてもよいし、一時記憶手段とは別個に所定部位データ一時記憶手段が備えられていてもよい。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

このような構成において、配列データ作成手段は、識別情報配列データにおける所定部位の画像を演出状態に応じて異なる表示態様で表示するための第1識別情報画像データと、所定部位以外の画像を演出状態にかかわらず同一の表示態様で表示するための第2識別情報画像データとに基づいて識別情報配列データを作成する。そして、表示配列制御手段は、演出状態特定手段により演出状態が特定された後に該演出状態が変更されるまで、配列データ作成手段により作成され、一時記憶手段に一時記憶されている識別情報配列データを用いて、画像表示手段において識別情報を可変表示させる。これにより、遊技機の演出状態に応じて識別情報配列データにおける所定部位の画像を異なる表示態様で表示する場合でも、識別情報の配列ごとに異なる識別情報配列データを別個に記憶しておく必要がないことから、記憶データの容量や、識別情報の配列を変更するための制御負担の増大を防止できる。また、複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データについては、起動時データ転送指令手段からの指令に応じて、起動時データ転送手段が画像要素データ記憶手段から読み出して一時記憶手段における所定領域以外の記憶領域に転送する。そして、表示画像更新指令手段から通知された画像要素データの読出位置が一時記憶手段に含まれる場合には、第2画像表示制御手段が一時記憶手段における読出位置から画像要素データを読み出して表示用データ記憶手段における書込位置に書き込んで記憶させる。これにより、対応する演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データについては、画像要素データ記憶手段から毎回読み出す必要がなくなるので、表示演出における制御負担を軽減することができる。加えて、画像表示手段により識別情報の可変表示が開始される以前に、識別情報配列データにおける所定部位の画像を遊技機における複数種類の演出状態に応じて異ならせる複数種類の第1識別情報画像データを、所定部位データ一括読出手段が画像要素データ記憶手段から読み出して所定部位データ一時記憶手段に一時記憶させる。そして、一時記憶データ読出手段は、演出状態特定手段により特定された演出状態に対応した画像要素データを所定部位データ一時記憶手段から読み出す。これにより、演出状態に応じた識別情報配列データを作成する際に、画像要素データ記憶手段から画像要素データを読み出さずに、所定部位データ一時記憶手段から画像要素データを読み出すことで、識別情報配列データを変更するための処理を迅速に実行することができる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

前記配列データ作成手段は、前記演出状態特定手段により特定された演出状態に対応した第1識別情報画像データを、前記画像要素データ記憶手段から読み出す所定部位データ個別読出手段（例えばCPU131によるS925の処理に応じて、転送制御回路152が選択図柄データバッファ142Aから読み出した画像データを図柄配列データバッファ155Dに書き込んで記憶させる部分など）を含んでもよい。なお、配列データ作成手段は、所定部位データ個別読出手段により読み出された第1識別情報画像データを、一時記憶手段にて識別情報配列データが記憶される所定領域に一時記憶させることにより識別情報配列データを作成してもよい。あるいは、配列データ作成手段は、所定部位データ個別読出手段により読み出された第1識別情報画像データを、識別情報配列データが記憶される所定領域とは異なる記憶手段に記憶させた後に、当該記憶手段から読み出した第1識別情報画像データを識別情報配列データが記憶される所定領域に一時記憶させることにより識別情報配列データを作成してもよい。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

このような構成においては、所定部位データ個別読出手段が、演出状態特定手段により特定された演出状態に対応した第1識別情報画像データを画像要素データ記憶手段から読み出す。これにより、識別情報配列データにおける所定部位の画像を遊技機における複数種類の演出状態に応じた表示態様で表示するための複数種類の第1識別情報画像データを画像要素データ記憶手段から読み出して一時記憶させる場合に比べて、一時記憶される記憶データの容量を低減させることができ、画像データを一時記憶するための記憶手段を効率よく使用して識別情報配列データを変更することができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

前記表示内容決定手段は、前記演出状態特定手段により特定された演出状態に対応して、前記画像要素データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度よりも高い画像要素データを特定するデータ特定手段（例えばCPU131がステップS151の処理を実行する部分など）と、前記演出状態特定手段により遊技機の演出状態が決定されたことに対応して、前記データ特定手段により特定された画像要素データを、前記所定領域以外の記憶領域へ転送することを指令する演出状態特定時データ転送指令手段（例えばCPU131がステップS907にて事前転送指令処理を実行する部分など）とを含み、前記転送制御手段は、前記演出状態特定時データ転送指令手段からの指令に応じて、前記画像要素データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度よりも高い画像要素データを、前記画像要素データ記憶手段から読み出して前記所定領域以外の記憶領域に転送する演出状態特定時データ転送手段（例えばCPU131によるステップS907の事前転送指令処理に応じて、転送制御回路152がステップS405にて事前転送処理を実行する部分など）を含んでもよい。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

このような構成においては、データ特定手段が、演出状態特定手段により特定された遊技機の演出状態に対応して、画像要素データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度と比べて高い画像要素データを特定し、演出状態特定時データ転送指令手段が、データ特定手段により特定された画像要素データの転送を指令する。そして、演出状態特定時データ転送手段は、演出状態特定時データ転送指令手段からの指令に応じて、画像要素データ記憶手段から画像要素データを読み出して一時記憶手段における所定領域以外の記憶領域に転送する。これにより、演出画像の表示態様に対応して一時記憶手段における所定領域以外の記憶領域に転送して記憶させる画像要素データが変更可能となり、一時記憶手段を有効に利用して表示演出における制御負担をさらに軽減することができる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

前記表示内容決定手段は、前記画像表示手段により識別情報が可変表示されている期間において識別情報の可変表示の表示結果が所定の表示結果となることを予告する予告演出表示を実行するか否かを決定する予告演出表示決定手段（例えばCPU131がステップS395の処理を実行する部分など）を含み、前記画像表示制御手段は、前記予告演出表示決定手段により予告演出表示を実行する旨の決定がなされたことに基づき、前記演出状態特定手段により特定された演出状態に対応する第1識別情報画像データとは異なる演出状態に対応した第1識別情報画像データを含む識別情報配列データを用いて、前記画像表示手段において識別情報を可変表示することにより、予告演出表示を実行する予告演出表示実行手段（例えばCPU131によるステップS695の処理に応じて、描画回路154がステップS503にて選択図柄配列設定処理を実行することにより、例えば図22（H）、図23（F）及び図24（H）に示すような表示態様で画像表示装置5の画面上に飾り図柄を表示させる部分など）を含んでもよい。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

このような構成においては、予告演出表示決定手段により予告演出表示を実行する旨の決定がなされたことに基づき、予告演出表示実行手段が、演出状態特定手段により特定された演出状態に対応する第1識別情報画像データとは異なる演出状態に対応した第1識別情報画像データを含む識別情報配列データを用いて、画像表示手段において識別情報を可変表示することにより、予告演出表示を実行する。これにより、遊技者にとって意外性のある演出により可変表示結果に対する期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

前記表示内容決定手段は、遊技の進行状況に対応して予め定められた転送条件（例えばデモ画面が表示されたことや、特図ゲームの実行回数が所定回数に達したこと、表示結果が大当たりとなったことなど）が成立することにより、前記画像要素データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データを、前記所定領域以外の記憶領域へ転送することを指令する転送条件成立時指令手段（例えばCPU131がステップS296、S360にて事前転送指令処理を実行する部分など）を含み、前記転送制御手段は、前記転送条件成立時指令手段からの指令に応じて、前記画像要素データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データを、前記画像要素データ記憶手段から読み出して前記所定領域以外の記憶領域に転送する成立時データ転送手段（例えばCPU131によるステップS296、S360の事前転送指令処理に応じて、転送制御回路152がステップS405にて事前転送処理を実行する部分など）を含んでもよい。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

このような構成においては、予め定められた転送条件が成立したことに基づく転送条件成立時指令手段からの指令に応じて、成立時データ転送手段が画像要素データ記憶手段に記憶されている複数種類の画像要素データのうちで該画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データを読み出して、所定領域以外の記憶領域に転送する。これにより、対応する演出画像による画像表示の実行頻度が所要の画像要素データに対応した演出画像による画像表示の実行頻度に比べて高い画像要素データについて、一時記憶手段の記憶内容にノイズなどによる誤りが発生した場合でも、その記憶内容を自動的に復元させることができる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

前記データ処理手段は、前記画像要素データ記憶手段から前記一時記憶手段へのデータ転送が完了したことを示す転送完了データ（例えば転送完了フラグを示すデータなど）を、前記一時記憶手段に一時記憶された画像データを特定可能とする記憶管理テーブル（例えばインデックステーブル251など）に設定する転送完了データ設定手段（例えば転送制御回路152がステップS426、S436の処理を実行する部分など）と、前記記憶管理テーブルに転送完了データが設定されているか否かに対応して、前記一時記憶手段から読み出した画像要素データを前記表示用データ記憶手段に書き込むことによる表示用データの作成を実行するか否かの決定を行う作成決定手段（例えば描画回路154がステップS532、S552の処理を実行する部分など）とを含んでもよい。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 6 】

このような構成においては、記憶管理テーブルに転送完了データが設定されているか否かに対応して、作成決定手段が一時記憶手段から読み出した画像要素データを表示用データ記憶手段に書き込むことによる表示用データの作成を実行するか否かの決定を行う。これにより、画像要素データ記憶手段から一時記憶手段に転送される画像要素データと、一時記憶手段から読み出して表示用データの作成に利用する画像要素データとを整合させることが可能になり、適切な画像要素データを用いた表示演出を行うことができる。