(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2018-191896
(P2018-191896A)
(43)公開日　平成30年12月6日(2018.12.6)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 410 頁）

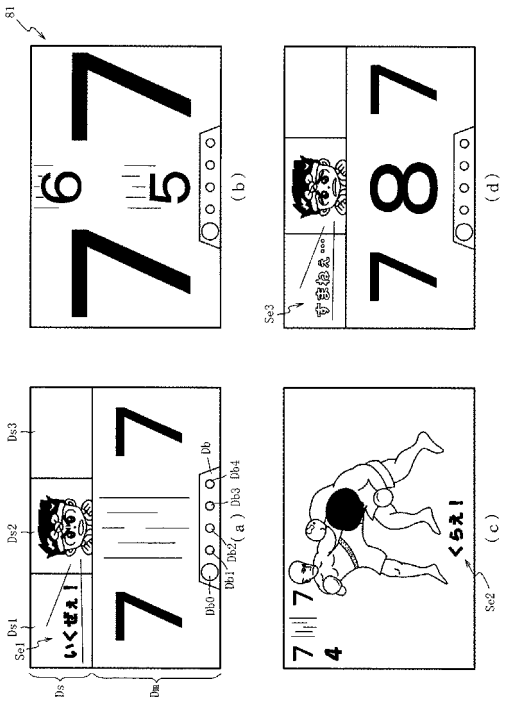
(21)出願番号　特願2017-97447(P2017-97447)
(22)出願日　平成29年5月16日(2017.5.16)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100174757
弁理士　岡田　伸一郎
(72)発明者　石塚　径太
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

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA29　CA49　CA58　CA77

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】演出内容の齟齬が発生しない快適な遊技を行うことができる遊技機を提供すること。
【解決手段】音声ランプ制御装置のＭＰＵにおける各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択され、さらに、該変動演出が「ハズレ表示」であることで、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」に修正（変更）されたことを意味している。
【選択図】図６４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段と、
該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段と、
該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
前記取得手段により取得される前記識別情報を記憶する記憶手段と、
該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な有利状況となるか否かを判断する判断手段と、
該判断手段による判断結果に基づいて、所定期間において、前記有利状況となる可能性があることを示唆する示唆演出を所定の規定回数実行する示唆演出実行手段と、
該示唆演出実行手段により実行される前記示唆演出の１態様であって、所定の通常示唆態様と、
前記示唆演出実行手段により実行される前記示唆演出の態様であって、前記通常示唆態様より前記有利状況となる期待度が高いことを示唆する期待度上昇態様と、
該期待度上昇態様を現出する場合に、前記示唆演出の少なくとも複数回の実行時に亘って前記期待度上昇態様を継続して実行する上昇態様継続実行手段と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記判断手段によって前記有利状況となると判断された場合に、前記上昇態様継続実行手段による前記期待度上昇態様を、前記規定回数実行する規定回数実行手段と、
前記判断手段によって前記有利状況とならないと判断された場合に、前記上昇態様継続実行手段による前記期待度上昇態様を、前記規定回数未満の所定回数実行する規定未満実行手段と、
該規定未満実行手段によって、前記上昇態様継続実行手段による前記期待度上昇態様が前記規定回数未満の前記所定回数実行される場合に、前記所定回数より後の特定タイミング以降に実行される前記示唆演出において、前記期待度上昇態様の実行を規制する期待度実行規制手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記判断手段は、
前記有利状況として、前記動的表示において前記特別識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかを判断する
ことを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記特別識別情報は、
所定の第１特別識別情報と、該第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報と、を有し、
前記判断手段は、
前記有利状況として、前記動的表示において前記第１特別識別情報が現出するか、又は、前記第２特別識別情報が現出するかを判断する
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】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】

従来より、パチンコ機等の遊技機では、液晶表示装置等の表示装置に様々な演出画像を表示して遊技の興趣向上が図られている。また、遊技のさらなる興趣向上を図るために、表示装置に表示させる演出画像が多種多様化する傾向にある。

【０００３】

そこで、近年の遊技機においては、多様化する複数の演出画像の内容を一括して設定し、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実行処理の負担を軽減するように構成されている（例えば、特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１７－０２９７４７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、従来の遊技機では、演出画像を一括して設定することで、演出内容に齟齬が発生してしまうおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【０００６】

本発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、演出内容の齟齬が発生しない快適な遊技を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な有利状況となるか否かが、判断手段により判断される。ここで、判断手段による判断結果に基づいて、示唆演出実行手段により、所定期間において、有利状況となる可能性があることを示唆する示唆演出が、所定の規定回数実行される。また、所定の通常示唆態様が、示唆演出の１態様として示唆演出実行手段により実行される。さらに、通常示唆態様より有利状況となる期待度が高いことを示唆する期待度上昇態様が、示唆演出の１態様として示唆演出実行手段により実行される。その期待度上昇態様を実行する場合に、上昇態様継続実行手段により、示唆演出の少なくとも複数回の実行時に亘って期待度上昇態様が継続して実行される。ここで、判断手段によって有利状況となると判断された場合に、示唆演出実行手段に設けられた規定回数実行手段により、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数実行される。また、判断手段によって有利状況とならないと判断された場合に、示唆演出実行手段に設けられた規定未満実行手段により、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数未満の所定回数実行される。その規定未満実行手段によって、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数未満の所定回数実行される場合に、期待度実行規制手段により、所定回数より後の特定タイミング以降に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行が規制される。

【０００８】

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、有利状況として、動的表示において特別識別情報を現出するか、又は、その特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが、判断手段により判断される。

【０００９】

請求項３記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、特別識別情報として、所定の第１特別識別情報と、その第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別

識別情報とを有している。そして、有利状況として、動的表示において第１特別識別情報が現出するか、又は、第２特別識別情報が現出するかが、判断手段により判断される。
【発明の効果】
【００１０】
請求項１記載の遊技機によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な有利状況となるか否かが、判断手段により判断される。ここで、判断手段による判断結果に基づいて、示唆演出実行手段により、所定期間において、有利状況となる可能性があることを示唆する示唆演出が、所定の規定回数実行される。また、所定の通常示唆態様が、示唆演出の１態様として示唆演出実行手段により実行される。さらに、通常示唆態様より有利状況となる期待度が高いことを示唆する期待度上昇態様が、示唆演出の１態様として示唆演出実行手段により実行される。その期待度上昇態様を実行する場合に、上昇態様継続実行手段により、示唆演出の少なくとも複数回の実行時に亘って期待度上昇態様が継続して実行される。ここで、判断手段によって有利状況となると判断された場合に、示唆演出実行手段に設けられた規定回数実行手段により、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数実行される。また、判断手段によって有利状況とならないと判断された場合に、示唆演出実行手段に設けられた規定未満実行手段により、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数未満の所定回数実行される。その規定未満実行手段によって、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数未満の所定回数実行される場合に、期待度実行規制手段により、所定回数より後の特定タイミング以降に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行が規制される。これにより、遊技者にとって有利な状況が発生しない場合には、示唆演出が期待度上昇態様に変更される場合であっても、所定回数より後の特定タイミング以降に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行を規制するように構成する。従って、例えば、遊技者にとって有利な状況が発生しない状態において、所定回数より後の特定タイミング以降で実行される示唆演出を通常示唆態様で実行するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【００１１】
請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利状況として、動的表示において特別識別情報を現出するか、又は、その特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが、判断手段により判断される。これにより、例えば、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、示唆演出において期待度上昇態様に変更される場合であっても、特定タイミング後に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行を規制するように構成する。即ち、例えば、一般識別情報が現出する動的表示において、特定タイミング後の示唆演出を通常示唆態様で実行するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【００１２】
請求項３記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特別識別情報として、所定の第１特別識別情報と、その第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報とを有している。そして、有利状況として、動的表示において第１特別識別情報が現出するか、又は、第２特別識別情報が現出するかが、判断手段により判断される。これにより、例えば、動的表示において第１特

別識別情報が現出する場合には、示唆演出において期待度上昇態様に変更される場合であっても、特定タイミング後に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行を規制するように構成する。即ち、例えば、第１特別識別情報が現出する動的表示において、特定タイミング後の示唆演出を通常示唆態様で実行するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】第１実施形態における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設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【図５】（ａ）は、第３図柄表示装置の主表示領域において「リーチ表示（ノーマルリーチ）」が現出された直後の状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から副表示領域が消去されて、主表示領域において「ノーマルリーチ」が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」が発生し、コクピット表示領域が消去されて、主表示領域において「スーパーリーチ」が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から副表示領域とコクピット表示領域とが再表示されて、主表示領域において第３図柄の「ハズレ表示」が現出した状態を示した図である。

【図６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図７】各種カウンタ、保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図８】（ａ）は、大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図９】保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１０】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１１】（ａ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１２】大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１３】ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１４】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図１５】保留変化テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１６】大当たり用シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１７】ハズレ用シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１８】大当たり時の文字パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１９】ハズレ時の文字パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２０】（ａ）は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンにおける各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートであり、（ｂ）は、「スーパーリーチのみ」の変動パターンにおける各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートであり、（ｃ）は、「スペシャルリーチのみ」の変動パターンにおける各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートである。

【図２１】（ａ）は、「ノーマルリーチ＋再変動」の変動パターンにおける各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートであり、（ｂ）は、「スーパーリーチ＋再変動」の変動パターンにおける各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートであり、（ｃ）は、「スペシャルリーチ＋再変動」の変動パターンにおける各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートである。

【図２２】文字変化テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２３】色変化タイミングテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２４】保留情報格納エリアおよび実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２５】主に表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２６】電源投入時画像を説明する説明図である。
【図２７】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図２８】背面Ｃを説明する説明図である。
【図２９】変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０】追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１】転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２】描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図３３】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３４】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３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動処理を示すフローチャートである。
【図３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示したフローチャートである。
【図３７】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３８】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ある。
【図３９】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４０】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４１】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。
【図４２】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４３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留表示設定処理を示したフローチャートである。
【図４４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図４５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される実行図柄変化処理を示したフローチャートである。
【図４６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される文字態様設定処理を示したフローチャートである。
【図４７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される文字色変化制限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により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４９】（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５０】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。
【図５１】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数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により実行されるデモ

コマンド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により実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定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、（ｃ）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５４】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５５】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるセリフ系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５６】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更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により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図５７】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。
【図５８】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。
【図５９】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像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により実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図６０】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６１】（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。
【図６２】表示制御装置内のＭＰＵ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６３】表示制御装置内のＭＰＵ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６４】（ａ）は、第３図柄表示装置の主表示領域において「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示が左小領域に表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域が消去されて、主表示領域において「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域が消去されて、主表示領域において「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域とコクピット表示領域とが再表示されて、主表示領域において第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示が左小領域に表示されている状態を示した図である。
【図６５】（ａ）は、第３図柄表示装置の主表示領域において「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示が左小領域に表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域が消去されて、主表示領域において「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域が消去されて、主表示領域において「

スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素において「際演出」が実行されて、該「際演出」において「ハズレ表示」が現出することを示唆する内容が表示されている状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域とコクピット表示領域とが再表示されて、主表示領域において第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示が左小領域に表示されている状態を示した図であり、（ｆ）は、（ｅ）の状態から「再変動」の変動要素が実行されて「大当たり表示」が現出する間際の状態を示した図である。

【図６６】第２実施形態における大当たり用変動パターンテーブル（確変大当たり用）の一例を模式的に示した図である。

【図６７】第２実施形態における大当たり用変動パターンテーブル（確変大当たり用）の一例を模式的に示した図である。

【図６８】（ａ）は、第２実施形態における「ノーマルリーチ＋昇格」における各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートであり、（ｂ）は、第２実施形態における「スーパーリーチ＋昇格」における各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートであり、（ｃ）は、第２実施形態における「スペシャルリーチ＋昇格」における各文字表示の現出タイミングを示すタイムチャートである。

【図６９】第２実施形態における保留情報格納エリアおよび実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図７０】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留表示設定処理を示したフローチャートである。

【図７１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される文字色変化制限処理を示したフローチャートである。

【図７２】（ａ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置の主表示領域において「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後の状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から副表示領域が消去されて、主表示領域において「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態からコクピット表示領域が消去されて、主表示領域において「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素において「時間短縮状態」に対応する第３図柄による「大当たり表示」が現出することを示唆する演出が実行されている状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から副表示領域とコクピット表示領域とが再表示されて、主表示領域において「時間短縮状態」に対応する第３図柄による「大当たり表示」が現出した状態を示した図であり、（ｆ）は、（ｅ）の状態から「昇格」演出が実行されて「確率変動状態」に対応する第３図柄による「大当たり表示」が現出する間際の状態を示した図である。

【図７３】（ａ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置の主表示領域において「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示が左小領域に表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域が消去されて、主表示領域において「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、「スーパーリーチ」の変動要素において「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄による「大当たり表示」が現出することを示唆する演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域とコクピット表示領域とが再表示されて、主表示領域において「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄による「大当たり表示」が現出し、さらに、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示が左小領域に表示されている状態を示した図である。

【図７４】第３実施形態における文字用追加データテーブルの構成の一例を模式的に示した図である。
【図７５】第３実施形態における保留用追加データテーブルの構成の一例を模式的に示した図である。
【図７６】（ａ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置の主表示領域において「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後の状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から副表示領域が消去されて、主表示領域において「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態からコクピット表示領域が消去されて、主表示領域において「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から副表示領域とコクピット表示領域とが再表示されて、主表示領域において「ハズレ表示」が現出した状態を示した図である。
【図７７】第４実施形態におけるデータテーブルの構成の一例を模式的に示した図である。
【図７８】（ａ）は、第４実施形態の「ノーマルリーチのみ」の変動パターンにおける背景画像の背景パターン１の一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態の「ノーマルリーチのみ」の変動パターンにおけるコクピット画像のコクピットパターン１の一例を模式的に示した図である。
【図７９】第４実施形態の「ノーマルリーチのみ」の変動パターンにおける図柄画像の図柄パターン１の一例を模式的に示した図である。
【図８０】第４実施形態の「ノーマルリーチのみ」の変動パターンにおける文字図柄の文字パターンの一例を模式的に示した図である。
【図８１】第４実施形態の「ノーマルリーチのみ」の変動パターンにおける「ノーマルリーチ」の変動要素の発生時の描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図８２】（ａ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置の主表示領域において「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示が左小領域に表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域が消去されて、主表示領域において「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示が表示されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域が消去されて、主表示領域において「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示が表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域とコクピット表示領域とが再表示されて、主表示領域において第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示が左小領域に表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示が表示されている状態を示した図である。
【図８３】（ａ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置の主表示領域において「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示が左小領域に表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域が消去されて、主表示領域において「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示が表示されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域が消去されて、主表示領域において「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示が表示されていると共に、エラー状態を示すエラー

文字表示が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素において「際演出」が実行されて、該「際演出」において「ハズレ表示」が現出することを示唆する内容が表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示が表示されている状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域とコクピット表示領域とが再表示されて、主表示領域において第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域の中央小領域のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示が左小領域に表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示が表示されている状態を示した図であり、（ｆ）は、（ｅ）の状態から「再変動」の変動要素が実行されて「大当たり表示」が現出する間際であると共に、エラー状態を示すエラー文字表示が表示されている状態を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

＜第１実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１～図６５を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１実施形態について説明する。図１は、第１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。

【００１５】

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。

【００１６】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，６５ａ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６参照）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。

【００１７】

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。

【００１８】

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。

【００１９】

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（図６参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【００２０】
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する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【００２１】
変動演出とは、第３図柄表示装置８１にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（後述の第１入球口６４。図２参照。）へ入球（始動入賞）したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該始動入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【００２２】
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。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」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。
【００２３】
なお、「リーチ表示」とは、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図４参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図４参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【００２４】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行されて、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行されて、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。各「リーチ表示」及び変動要素の詳細については、後述する。
【００２５】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や、第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下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、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【００２６】
なお、第３図柄表示装置８１にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展されるときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【００２７】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は

「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【００２８】

なお、第１実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が選択されたりしてもよい。

【００２９】

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「リーチ表示」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が変更制御され、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、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。

【００３０】

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「リーチ表示」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、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、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。

【００３１】

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アクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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（図６参照）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。

【００３５】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオン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。

【００３６】

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。この球抜きレバー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。

【００３７】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状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。

【００３８】

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。

【００３９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図６参照）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が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９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６１の右下側の先端部と外レール６２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７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【００４０】

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ＬＥＤ３７

ａ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（図６参照）で行われる各制御に応じた第１図柄の変動表示（以下、第１図柄の変動表示を「動的表示」という）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。

【００４１】

複数のＬＥＤ３７ａは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる変動中であるか否かを点灯状態により示すことによって動的表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その始動入賞に対して行われる抽選の結果に応じた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。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の各種遊技状態を示唆することができる。

【００４２】

なお、本パチンコ機１０では、第１入球口６４への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、「１５Ｒ確変大当たり」、「２Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」が用意されている。

【００４３】

ＬＥＤ３７ａには、第１入球口６４への入球に伴って実行される変動終了後の停止図柄として、大当たり抽選の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に応じた図柄が示される。

【００４４】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に「確率変動状態」へ移行する確変大当たりのことであり、「２Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に「確率変動状態」へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、「時間短縮状態」へ移行して所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は「時間短縮状態」となる大当たりのことである。

【００４５】

また、「確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした高確率状態、いわゆる確変中の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。第１実施形態における高確率状態（確変中、確変状態）は、後述する第２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を含む。

【００４６】

一方で、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」でない低確率状態の時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、「確率変動状態」の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「時間短縮状態（所謂、時短状態）」とは、大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であると共に、第２図柄の当たり確率のみがアップして第１入球口６４へ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。

【００４７】

なお、第２図柄の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、第１入球口６４に付随する電動役物が開放する時間や、１回の当たりで電動役物が開放する回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、第１入球口６４に付随する電動役物が開放する時間を「時間短縮状態」以外の場合よりも長くしたり、１回の当たりで電動役物が開放する回数を「時間短縮状態」以外の場合よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、第２図柄の当たり確率のアップと、電動役物の開放時間の長時間化と、電動役物の開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【００４８】
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、第１入球口６４への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における動的表示と同期させながら、第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（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、第２入球口６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示（以下、第２図柄の変動表示を「可変表示」という）するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３とが設けられている。また、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。
【００４９】
第３図柄表示装置８１は１７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（図６参照）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Ｚ１～Ｚ３（図４参照）が表示される。
【００５０】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３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図柄が可変的に表示されるようになっている。第１実施形態の第３図柄表示装置８１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、その第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。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。
【００５１】
ここで、図４及び図５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。また、図５（ａ）～図５（ｄ）は、主表示領域Ｄｍにおいて、後述する「リーチ表示」が現出した場合における第３図柄表示装置８１の表示内容の変遷を模式的に示した図である。
【００５２】
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。
【００５３】
また、第１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６参照）による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演出が行われ、その変動演出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。大当たり終了後に「確率変動状態（確変状態）」に移行すると共に最大１５ラウンドの大当たりが付与される場合は、奇数番号が付加された主図柄（「高確率図柄」に相当）が揃う変動演出が行われる。同じく大当たり終了後に「確率変動状態」に移行すると共に最大２ラウンドの大当たりが付与される場合は、特定の図柄番号の組み合わせ（例えば、「３４１」）の主図柄（所謂「突確図柄」に相当）が揃う変動演出が行われる。一方、大当たり終了後に「時間短縮状態（時短状態）」に移行する場合は、偶数番号が付加された主図柄（「低確率図柄」に相当）が揃う変動演出が行われる。
【００５４】
図４（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割

され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍ、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。また、第３図柄表示装置８１の表示画面における下底辺側中央部分には、保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂが設けられている。

【００５５】

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、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【００５６】

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演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、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する一方、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してもよい。

【００５７】

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、毎回の変動演出に際して、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（同一の主図柄の組合せ。以下、「大当たり表示」という。）で揃えば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【００５８】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動演出の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。コクピット表示領域Ｄｂは、第１入球口６４に入球された球のうち変動演出が未実行である球（保留球）の数である保留球数を示す保留図柄と、実行中の変動演出に関する実行図柄とを表示する領域である。

【００５９】

実際の表示画面では、図４（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左小領域Ｄｓ１では、予告図柄が現出する等の動画が表示され、主表示領域Ｄｍにおいて行われている変動演出が通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。

【００６０】

また、副表示領域Ｄｓにおいて、中央小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（第１実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、主表示領域Ｄｍで行われている変動演出に基づいて所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【００６１】

さらに、副表示領域Ｄｓにおいて、右小領域Ｄｓ３では、主表示領域Ｄｍで行われている変動演出において大当たりが発生するか否かを段階的に示唆するレベルメータ（図示せず）が現出して表示される。このレベルメータは、変動演出において、予告図柄等が現出することに基づいて実行中の変動演出における「リーチ表示」の発生期待度や大当たり期待度が増す毎に増加（加算）していき、該レベルメータの表示限度（ＭＡＸ表示）まで到達した場合に大当たりが確定することを示唆するように構成されている。従って、副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍにおける「リーチ表示」の発生を示唆する機能を担っている。

【００６２】
一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて変動演出（動的表示）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（保留球数）は最大４回まで保留される。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、コクピット表示領域Ｄｂが表示されている場合は、該コクピット表示領域Ｄｂに設けられた第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４においても示される。第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４には、保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、各保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４に表示された保留図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。
【００６３】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に１つの保留図柄が表示されている場合は、保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１，Ｄｂ２にそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ３にそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４に保留図柄が表示されていない場合は、保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【００６４】
また、コクピット表示領域Ｄｂには、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１の左側に設けられ、各保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４より大きく構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。
【００６５】
コクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄は、変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側（左側）の実行図柄及び保留図柄として移動して表示される。具体的には、変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に保留図柄が表示されていたとき、該第１保留図柄表示領域Ｄｂ１に表示されていた保留図柄が実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ２に保留図柄が表示されていた場合、該第２保留図柄表示領域Ｄｂ２に表示されていた保留図柄が第１保留図柄表示領域Ｄｂ１における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ３に保留図柄が表示されていた場合、該第３保留図柄表示領域Ｄｂ３に表示されていた保留図柄が第２保留図柄表示領域Ｄｂ２における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ４に保留図柄が表示されていた場合、該第４保留図柄表示領域Ｄｂ４に表示されていた保留図柄が第３保留図柄表示領域Ｄｂ３における保留図柄として移動（シフト）して表示される。
【００６６】
第１実施形態のパチンコ機１０では、主表示領域Ｄｍにおいて変動演出が実行されている間、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄を表示し続ける（「スーパーリーチ」の変動要素中又は「スペシャルリーチ」の変動要素中を除く）。一方、該変動演出が終了した場合、又は、「スーパーリーチ」の変動要素若しくは「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中の場合には、実行図柄が消去されるように構成されている。即ち、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されている場合は、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されている（継続している）ことを示し、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていない場合は、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていない（継続されていない）か、「スーパー

リーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されていることを示す。

【００６７】

また、コクピット表示領域Ｄｂでは、該コクピット表示領域Ｄｂに表示される保留図柄及び実行図柄を用いて、「保留変化予告」を実行可能に構成されている。この「保留変化予告」とは、主表示領域Ｄｍで実行される変動演出の大当たり期待度を、該変動演出の実行前から実行中にかけて保留図柄及び実行図柄の表示色を複数段階に変化させることで示唆する予告である。

【００６８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「保留変化予告」として、保留図柄及び実行図柄の表示色を、通常の表示態様である「白色」から、青色の表示態様の「青色」、赤色の表示態様の「赤色」、又は、虹色の表示態様の「虹色」に変化可能に構成されている。本パチンコ機１０では、変動演出において「大当たり表示」が発生する場合や、「リーチ表示」が発生する場合に、保留図柄及び実行図柄の表示色の選択割合が異なるように構成されているため、この保留図柄及び実行図柄の表示色が、通常の表示態様（「白色」）から別の表示態様（例えば、「青色」）に変化することで、その保留図柄及び実行図柄が示す変動演出において「リーチ表示」や「大当たり表示」が発生する可能性を各表示色ごとに遊技者に示唆することができる。

【００６９】

具体的には、「保留変化予告」において、保留図柄及び実行図柄が、通常の表示態様（「白色」）より「青色」の表示態様である場合の方がその保留図柄及び実行図柄が示す変動演出において「リーチ表示」や「大当たり表示」となる割合が高く設定される。また、保留図柄及び実行図柄が、「青色」より「赤色」の表示態様である場合の方がその保留図柄及び実行図柄が示す変動演出において「リーチ表示」や「大当たり表示」となる割合が高く設定される。さらに、保留図柄及び実行図柄が、「赤色」より「虹色」の表示態様である場合の方がその保留図柄及び実行図柄が示す変動演出において「リーチ表示」や「大当たり表示」となる割合が高く設定される。「保留変化予告」の設定割合等については後述する。

【００７０】

また、保留図柄及び実行図柄の表示態様が「赤色」である場合には、その「赤色」の保留図柄又は実行図柄が示す変動演出において「スーパーリーチ」を主とする演出の態様（主とする演出の態様を「演出態様」という）、「スペシャルリーチ」演出態様又は「特殊変動」演出態様（以下、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様又は「特殊変動」演出態様のことを総称して「スーパーリーチ以上」演出態様という場合がある）の実行が確定するように設定されている。さらに、保留図柄及び実行図柄の表示態様が「虹色」である場合には、その「虹色」の保留図柄又は実行図柄が示す変動演出において「大当たり表示」の現出が確定するように設定されている。従って、第１実施形態では、保留図柄及び実行図柄の表示態様が、通常（「白色」）→「青色」→「赤色」→「虹色」の順に段階的に「リーチ表示」や「大当たり表示」の現出期待度が高いように設定されている。

【００７１】

なお、「保留変化予告」の「虹色」の表示態様は、保留図柄では現出せず、実行図柄でのみ現出可能に設定されている。これは、保留図柄で大当たりの発生が確定する「虹色」の表示態様を現出させた後に、何らかの異常（例えば、電源断）によりその保留図柄が実行されなかった場合、遊技者は、得られるべき大当たりが得られないことによる不満が発生してしまう。よって、保留図柄において、大当たりの発生が確定する「虹色」の表示態様を予め現出しないように構成しておくことで、上記不満が発生することを未然に防止することができる。

【００７２】

また、この「保留変化予告」により、保留図柄の表示態様が変化した状態において、変動演出の実行（消化）に伴って保留図柄がシフトする場合に、その変化した保留図柄の表

示態様が、シフト先の保留図柄又は実行図柄に対しても引き継がれて（受け継いで）反映されるように構成されている。即ち、保留図柄の表示態様が変化した場合、その変化した保留図柄が変動演出の実行に伴って他の保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ３又は実行図柄表示領域Ｄｂ０へシフトしたときも、シフト前の表示態様がシフト後の保留図柄又は実行図柄の表示態様としてそのまま維持されるように構成されている。

【００７３】

従って、例えば、第４保留図柄表示領域Ｄｂ４において保留図柄の表示色が「赤色」に変化した場合、該保留図柄が第３保留図柄表示領域Ｄｂ３→第２保留図柄表示領域Ｄｂ２→第１保留図柄表示領域Ｄｂ１→実行図柄表示領域Ｄｂ０とそれぞれシフトしていくときに、「赤色」の保留図柄又は実行図柄が継続して表示され続けるように構成される。この「保留変化予告」の詳細については、後述する。

【００７４】

なお、第１実施形態においては、第１入球口６４への入球に基づく変動演出の保留球数は、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。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、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３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。なお、第３図柄表示装置８１に保留球数に関する情報（保留図柄等）を表示させない場合は、保留図柄による「保留変化予告」を実行することができないため、他のキャラクタ図柄等を追加的に現出させることによって「保留変化予告」と同様の先読み予告を実行させるように構成してもよい。

【００７５】

さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。なお、保留ランプによって保留球数を表示するように構成した場合、保留ランプの表示色を複数種類設けることによって、第１実施形態の「保留変化予告」と同様の先読み予告を実行することは当然に可能である。

【００７６】

ここで、図５を参照して、変動演出において、「ノーマルリーチ」の変動要素および「スーパーリーチ」の変動要素が現出した場合における第３図柄表示装置８１の表示内容の変遷について説明する。図５（ａ）は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後の状態を示した図である。図５（ｂ）は、図５（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域Ｄｓが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図である。図５（ｃ）は、図５（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域Ｄｂが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図である。図５（ｄ）は、図５（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂとが再表示されて、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の「ハズレ表示」が現出した状態を示した図である。

【００７７】

なお、以降の説明において、説明の便宜上、第３図柄を表現する場合に、図において数字図柄のみで主図柄を表現し、木箱よりなる後方図柄やキャラクタを模した付属図柄については省略して表現し、その説明についても省略する。また、図５において、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展する「リーチ表示」として「スーパーリーチ」の変動要素を例示して説明するが、「スーパーリーチ」の変動要素と「スペシャルリーチ」の変動要素とは、背景表示やキャラクタ図柄、変動時間等の演出内容は異なるものの、副表示領域Ｄｓやコクピット表示領域Ｄｂ等の画面構成（消去又は再表示等）は同様の構成であるので

、「スーパーリーチ」の変動要素を「スペシャルリーチ」の変動要素に置き換えることは可能である。

【００７８】

まず、図５（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に「高速変動」されている状態を示している。従って、所謂、「７」図柄による「リーチ表示」が現出された直後の状態である。

【００７９】

また、副表示領域Ｄｓでは、中央小領域Ｄｓ２において、「リーチ表示」が発生したことを示唆するキャラクタ図柄が表示されていると共に、左小領域Ｄｓ１において、該キャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されている。具体的には、中央小領域Ｄｓ２では、キャラクタ図柄が応援を行っているかのような態様で表示される。また、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「いくぜぇ！」との「白色」の文字がリーチ発生時文字表示Ｓｅ１として表示される。このリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示と連動して、後述する音声出力装置２２６（図６参照）から「いくぜぇ！」とのキャラクタ図柄に対応した音声が出力されるように構成されている。なお、右小領域Ｄｓ３には、所定の背景（図示せず）が表示され、キャラクタ図柄等は表示されていない。

【００８０】

第１実施形態のリーチ発生時文字表示Ｓｅ１には、「弱パターン」と「強パターン」の２種類の表示態様が現出可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「弱パターン」が選択された場合には、「いくぜぇ！」という文字パターンが表示される。また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」が選択された場合には、「いけるぜぇ！」という「弱パターン」より楽観的な表現の文字パターンが表示される。なお、これらリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「弱パターン」及び「強パターン」の詳細については、後述する。

【００８１】

また、第１実施形態のリーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、表示される文字色（表示色）が変化可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の通常の表示色として「白色」で文字が表示される。また、該通常の表示色より大当たり期待度が高い第１チャンスアップパターンの表示色として「赤色」で文字が表示される。さらに、該第１チャンスアップパターンより大当たり期待度が高い第２チャンスアップパターンの表示色として「金色」で文字が表示される（以下、第１チャンスアップパターンの「赤色」と第２チャンスアップパターンの「金色」とを総称して「チャンスアップパターン」という場合がある）。なお、これらリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色の変化の詳細については、後述する。

【００８２】

コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、保留図柄がそれぞれ表示されている。従って、実行図柄によって、主表示領域Ｄｍにおいて変動演出が実行されていることを示すと共に、４つの保留図柄によって、変動演出の保留球数が４回であることを示している。

【００８３】

図５（ｂ）では、図５（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍ全体が拡大したかのような態様で表示される。具体的には、左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「７」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「５」図柄から「６」図柄に低速スクロール）される。

【００８４】
一方、副表示領域Ｄｓは、「ノーマルリーチ」の変動要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓが視認不能な状態となっている。これは、副表示領域Ｄｓは、上述したように、主として主表示領域Ｄｍにおける変動演出で「リーチ表示」が発生するか否かを示唆する機能を担っており、主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示」が発生した場合には、副表示領域Ｄｓの存在意義が薄れるからである。
【００８５】
また、遊技者は、主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示」が発生した場合に、該「リーチ表示」の結果が「大当たり表示」となるか「ハズレ表示」となるか否かに着目するものであり、「リーチ表示」の発生を示唆する副表示領域Ｄｓの表示内容への注目は薄れてしまう。
【００８６】
従って、主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示」が発生した場合には、遊技者が着目する「リーチ表示」の内容を遊技者に認識し易くするべく、主表示領域Ｄｍの表示内容を拡大して表示すると共に、その拡大に伴って副表示領域Ｄｓを消去するように構成されている。
【００８７】
この図５（ｂ）の状態において、コクピット表示領域Ｄｂでは、図５（ａ）の表示状態と同様、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていると共に、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ保留図柄が表示されている。従って、図５（ａ）と同様、実行図柄によって、主表示領域Ｄｍにおいて変動演出が実行されていることを示すと共に、４つの保留図柄によって、変動演出の保留球数が４回であることを示している。
【００８８】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素中は、コクピット表示領域Ｄｂの表示が消去されずに継続表示されるように構成されている。これは、「ノーマルリーチ」の変動要素のみの変動演出（「ノーマルリーチ」演出態様）では大当たり抽選に外れる場合が多く「ハズレ表示」が現出する可能性が高い。そして、「ノーマルリーチ」の変動要素が終わって「ハズレ表示」となった場合には、次の変動演出が直ちに開始されるため、次の変動演出が保留されているか否かを遊技者に示唆する必要がある。従って、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂの表示を維持（継続表示）し、遊技者に対して変動演出の保留球数がいくつ存在するかを示唆するように構成されている。
【００８９】
また、コクピット表示領域Ｄｂは、副表示領域Ｄｓより小さい表示であるので、「ノーマルリーチ」の変動要素時に表示し続けたとしても、該「ノーマルリーチ」の変動要素の演出を阻害することない。よって、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを継続表示しても実害がない。
【００９０】
さらに、コクピット表示領域Ｄｂに表示される保留図柄及び実行図柄は、上述した「保留変化予告」を実行可能であり、実行中の変動演出の内容を示唆する実行図柄においても、該「保留変化予告」によって変化した保留図柄の表示態様を引き継いで（受け継いで）表示するように構成されている。即ち、実行図柄の表示態様によって実行中の変動演出の大当たり期待度を遊技者に示唆可能に構成されている。よって、遊技者に実行図柄の表示態様を「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中に確認させることで、実行中の「ノーマルリーチ」の変動要素が「スーパーリーチ」の変動要素へと発展して大当たりするか否かを、遊技者に予測可能に構成し、該予測に基づく興趣を付与している。
【００９１】
具体的には、例えば、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中に、実行図柄が通常の表示態様である「白色」や、該「白色」より一段階大当たり期待度が高い「青色」で表示されていた場合、遊技者は、該「ノーマルリーチ」の変動要素が「スーパーリーチ」の変動

要素に発展して大当たりとなる可能性が低いことを予測する。一方、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中に、実行図柄が「赤色」や「虹色」で表示されていた場合、遊技者は、該「ノーマルリーチ」の変動要素が「スーパーリーチ」の変動要素に発展して大当たりとなることや、該「ノーマルリーチ」の変動要素のままであっても「大当たり表示」が現出することを予測する。従って、「保留変化予告」を備えたパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中において上記興趣を遊技者に与えるため、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを継続表示するように構成されている。「保留変化予告」の詳細については後述する。

【００９２】

図５（ｃ）では、図５（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素で表示されていた「７」図柄に基づく「リーチ表示」の発生を示す図柄（以下、この「リーチ表示」が発生したことを示す図柄を「リーチ形成図柄」という）が第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示される。

【００９３】

また、図５（ｃ）では、第３図柄表示装置８１の表示画面のほぼ全体を使って複数のキャラクタ図柄が勝敗を競う「バトル演出」（「スペシャルリーチ」の変動要素では「競争演出」）が表示されている。この「バトル演出」では、遊技者側のキャラクタ図柄（例えば、左側キャラクタ図柄）と敵側のキャラクタ図柄（例えば、右側キャラクタ図柄）が闘う演出（第１実施形態では、キックボクシング）が実行される。「バトル演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が勝利すれば大当たりとなり、「スーパーリーチ」の変動要素の表示結果として「大当たり表示」が現出するように設定されている。一方、「バトル演出」において、敵側のキャラクタ図柄が勝利した場合はハズレとなり、「スーパーリーチ」の変動要素の表示結果として「ハズレ表示」が現出するように設定されている。

【００９４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の後半部分で、第３図柄の変動演出が「大当たり表示」となるか「ハズレ表示」となるかの「際演出」が実行されるように構成されている。即ち、「際演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄の動作及び敵側のキャラクタ図柄の動作と連動して、リーチ形成図柄と同一の第３図柄が停止するか否かの演出が実行される。よって、「スーパーリーチ」の変動要素において、「際演出」が実行された場合は、「大当たり表示」又は「ハズレ表示」のいずれかの表示結果が必ず現出し、該表示結果で変動演出が確定する（後述する「再変動」の変動要素が実行される場合を除く）。従って、遊技者は、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」において、「大当たり表示」が現出するか否かについて最も注目しており、該「際演出」がパチンコ機１０の遊技に関して最も重要な演出に位置付けられている。

【００９５】

従って、本実施形態での「際演出」は、「スーパーリーチ」の変動要素では、該「スーパーリーチ」の変動要素の終了間際（例えば、開始から９秒）の段階で行われ、「スペシャルリーチ」の変動要素では、該「スペシャルリーチ」の変動要素の終了間際（例えば、開始から１９秒）の段階で行われるように構成されている。また、各「際演出」が行われるより少し前（例えば、「際演出」の１秒前）に、後述するリーチ中文字表示Ｓｅ２が現出するように構成されており、該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示態様によって「際演出」における結果を示唆するように構成されている。なお、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示態様については後述する。

【００９６】

また、図５（ｃ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂが消去され、その代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上、かつ、リーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄（第１実施形態では、「４」）のリーチ形成図柄が新たに現出表示されるように構成されている。

【００９７】
実行中の変動演出において、「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たりへの期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素が発生した場合、遊技者は、保留（待機）中の変動演出がいくつあるかよりも、実行中の変動演出が「大当たり表示」となるか「ハズレ表示」となるかに着目している。このため、実行前の変動演出の保留球数を示す保留図柄に着目していない。むしろ、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂによって保留図柄を表示してしまうと、遊技者が「スーパーリーチ」の変動要素の演出に集中することができず、遊技者は保留図柄の表示に対して煩わしさを感じてしまう場合がある。

【００９８】
また、コクピット表示領域Ｄｂの第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４に表示される保留図柄は、実行中の変動演出には直接的な関係を有さないものである。さらに、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４に表示される保留図柄は、実行中の変動演出の表示制御とは異なる設定（抽選）処理（音声ランプ制御装置１１３では、変動演出に関しては後述する変動演出処理（図４４参照）。保留図柄に関しては後述する保留表示設定処理（図４３参照）。）によって表示制御されるものである。一方、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、様々なキャラクタ図柄を現出させたり、各キャラクタ図柄等に多くのエフェクト表示を行うことよって、表示制御の処理負担が増加している状況である。このような状況において、実行中の変動演出とは直接的に関係がない複数の保留図柄の表示制御を行うと、各保留図柄分、第３図柄表示装置８１全体の表示制御に関する処理負担が増加してしまい、所謂コマ落ち等の表示異常が発生してしまうおそれがある。

【００９９】
さらに、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、「保留変化予告」によって変化した保留図柄の表示態様を引き継ぐ（受け継ぐ）ため、実行中の変動演出と直接的な関係を有するものであるが、該「保留変化予告」は、「大当たり表示」の現出期待度を示唆すると共に、「リーチ表示」の現出期待度を示唆するものである。このため、「スーパーリーチ」の変動要素が現出した場合には、「保留変化予告」としての「リーチ表示」の現出期待度の示唆を全うしている状態である。また、「スーパーリーチ」の変動要素が現出した場合には、「スーパーリーチ」の変動要素という大当たり期待度が高い「リーチ表示」の実行によって、「大当たり表示」の現出期待度の示唆を一定程度（例えば、半分）満たしている状態である。さらに、上述したように、「スーパーリーチ」の変動要素が現出した場合、遊技者は、「スーパーリーチ」の変動要素の演出内容に着目しており、実行図柄における「保留変化予告」の表示態様に対する関心は薄れている。

【０１００】
そこで、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中において、遊技者の注目度が低い保留図柄及び実行図柄を消去し、表示画面において主として「スーパーリーチ」の変動要素の演出を実行することで、遊技者を「スーパーリーチ」の変動要素の演出に注目（集中）させることができる。また、遊技者の注目度が低い保留図柄及び実行図柄を消去することで、その表示制御にかかる負担を軽減することができ、コマ落ち等の表示異常が発生することを防止することができる。

【０１０１】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素における「バトル演出」中（「スペシャルリーチ」の変動要素では「競争演出」中）に、遊技者側のキャラクタ図柄（又は、敵側のキャラクタ図柄。以下同様。）がセリフを喋り、そのセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されるように構成されている。例えば、図５（ｃ）で示す例では、コクピット表示領域Ｄｂを消去した表示領域において、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「くらえ！」という「白色」の文字がリーチ中文字表示Ｓｅ２として表示される。このリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示と連動して、後述する音声出力装置２２６（図６参照）から「くらえ！」とのキャラクタ図柄に対応

した音声が出力されるように構成されている。
【０１０２】
第１実施形態では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中において、該「スーパーリーチ」の変動要素の実行に伴って消去されたコクピット表示領域Ｄｂの表示領域にてリーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するように構成されている。従来、テレビやパチンコ機の表示装置において文字表示（所謂、テロップ）を表示する場合、表示されている主たる動画像の表示内容を阻害しないように、表示画面の下側に該文字表示を表示するのが一般的である。しかし、コクピット表示領域Ｄｂを表示したままリーチ中文字表示Ｓｅ２を該コクピット表示領域Ｄｂに重複するように表示すると、コクピット表示領域Ｄｂに表示されている実行図柄や保留図柄とリーチ中文字表示が重複してしまい、リーチ中文字表示Ｓｅ２の内容が認識し難くなってしまうおそれがある。
【０１０３】
特に、実行図柄又は保留図柄において上述した「保留変化予告」が「赤色」で表示されている状況で、該実行図柄又は保留図柄に重複するようにリーチ中文字表示Ｓｅ２を該実行図柄又は保留図柄と同系統の表示色（例えば、後述する「赤色」のチャンスアップパターン）で表示した場合、実行図柄又は保留図柄の「赤色」とリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色（例えば、「赤色」）とが同系色であるため、リーチ中文字表示Ｓｅ２の文字内容が実行図柄又は保留図柄に埋没して紛れてしまい、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示内容を視認できないおそれがある。
【０１０４】
また、コクピット表示領域Ｄｂの上側にリーチ中文字表示Ｓｅ２を表示した場合、コクピット表示領域Ｄｂの表示分、表示領域の中心寄りにリーチ中文字表示Ｓｅ２を表示しなければならず、実行中の「スーパーリーチ」の変動要素の演出とリーチ中文字表示Ｓｅ２が重複してしまい、「スーパーリーチ」の変動要素の演出、及び、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示内容が共に認識し難くなるおそれがある。
【０１０５】
そこで、リーチ中文字表示Ｓｅ２が表示される「スーパーリーチ」の変動要素の実行中にコクピット表示領域Ｄｂを消去し、そのコクピット表示領域Ｄｂが消去された表示領域にリーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するように構成することで、消去したコクピット表示領域Ｄｂの表示領域を有効利用しつつ、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示内容を他の表示物と重複しないように表示することができる。よって、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示可能な領域を確保して表示内容を遊技者に見易くすると共に、変動演出の演出内容を的確に認識させることができる。
【０１０６】
また、第１実施形態のリーチ中文字表示Ｓｅ２には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１と同様、「弱パターン」と「強パターン」の２種類の表示態様が現出可能に構成されている。具体的には、リーチ中文字表示Ｓｅ２の「弱パターン」が選択された場合には、「くらえ！」という文字パターンが表示される。また、リーチ中文字表示Ｓｅ２の「強パターン」が選択された場合には、「とどめだ！」という「弱パターン」より語気が強い表現の文字パターンが表示される。なお、これらリーチ中文字表示Ｓｅ２の「弱パターン」及び「強パターン」の詳細については、後述する。
【０１０７】
さらに、第１実施形態のリーチ中文字表示Ｓｅ２は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１と同様、表示される文字色が変化可能に構成されている。具体的には、リーチ中文字表示Ｓｅ２の通常の表示色として「白色」で文字が表示される。また、該通常の表示色より大当たり期待度が高い第１チャンスアップパターンの表示色として「赤色」で文字が表示される。さらに、該第１チャンスアップパターンより大当たり期待度が高い第２チャンスアップパターンの表示色として「金色」で文字が表示される。なお、これらリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色の詳細については、後述する。
【０１０８】

この図５（ｃ）の状態において、第３図柄表示装置８１の表示領域左上に、この「スーパーリーチ」の変動要素の発生要因となった「７」図柄のリーチ形成図柄を縮小して表示している。「スーパーリーチ」の変動要素の演出は、実行中の変動演出が「大当たり表示」となるか「ハズレ表示」となるかを示すものであるが、第３図柄の表示態様とは直接的な関係を有さないキャラクタ図柄によって行われるため、仮に第３図柄が全く表示されていない状態で「スーパーリーチ」の変動要素中の該キャラクタ図柄のみに着目してしまうと、その演出が「リーチ表示」なのか否かが認識できない場合（例えば、「デモ画面」と勘違いする場合）がある。また、「スーパーリーチ」の変動要素の演出は、所定時間（例えば、１０秒）行われるため、「スーパーリーチ」の変動要素中にいずれの第３図柄によって「リーチ表示」が発生したか遊技者が忘れてしまう場合がある。ただし、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中にリーチ形成図柄を大きく表示してしまうと、「スーパーリーチ」の演出が見難くなってしまい、「スーパーリーチ」の変動要素の演出自体を阻害してしまうおそれがある。

【０１０９】

そこで、「スーパーリーチ」の変動要素中において、第３図柄表示装置８１の表示領域左上に、「スーパーリーチ」の変動要素の発生要因となった第３図柄のリーチ形成図柄を小さく表示するように構成する。このように構成することで、「スーパーリーチ」の変動要素の演出を阻害することなく「リーチ表示」が発生していることを遊技者に示唆すると共に、「リーチ表示」を発生した第３図柄の種類を遊技者に明確に示唆させることができる。

【０１１０】

また、この図５（ｃ）の状態において、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側には、変動演出の保留球数を示す数字図柄（第１実施形態では、「４」）が表示されている。上述したように、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂの表示が消去されるため、遊技者はコクピット表示領域Ｄｂの表示内容によって保留されている変動演出の回数を全く認識できないおそれがある。

【０１１１】

そこで、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中において、コクピット表示領域Ｄｂを消去する代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に、変動演出の保留球数を示す数字図柄を表示するように構成する。このように構成することで、「スーパーリーチ」の変動要素の演出中に、該「スーパーリーチ」の変動要素の演出を阻害することなく、遊技者に保留されている変動演出の回数を示すことができる。

【０１１２】

図５（ｄ）では、図５（ｃ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素の演出にハズれて（敵キャラクタ図柄が勝利して）、主表示領域Ｄｍにおいて「ハズレ表示」が現出すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面において副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示された状態を示している。この状態において、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄と、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄とが再び視認可能となっている。

【０１１３】

ここで、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、「スーパーリーチ」の変動要素における「大当たり表示」か「ハズレ表示」かを示す「際演出」が実行された後に、「ハズレ表示」が現出したことによって、失望した表情を示す態様で表示されている。また、左小領域Ｄｓ１には、該キャラクタ図柄から発せられたセリフ（定型句。特定の場面やシーンなどで良く使われる決まり文句や表現。第１実施形態では、「際演出」の終了後に、該「際演出」の結果に対応してキャラクタ図柄から発せられたかのような決まり文句の文字表示が該当。）の文字が定型句文字表示Ｓｅ３として表示される。図５（ｄ）で示す例では、「すまねぇ・・・」という「白色」の文字が定型句文字表示Ｓｅ３として表示される。この「ハズレ表示」用の定型句文字表示Ｓｅ３の表示と連動して、後述する音声出力装置２２６（図６参照）から「すまねぇ・・・」とのキャラクタ図柄に対応し

た音声が出力されるように構成されている。
【０１１４】
ここで、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」が実行された後に、「大当たり表示」が現出した場合は、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄が喜んだ標章を示す態様で表示され、また、左小領域Ｄｓ１には、例えば、該キャラクタ図柄から発せられたセリフである「やったぜ！」という「白色」の文字が定型句文字表示Ｓｅ３として表示される。この「大当たり表示」用の定型句文字表示Ｓｅ３の表示と連動して、後述する音声出力装置２２６（図６参照）から「やったぜ！」とのキャラクタ図柄に対応した音声が出力されるように構成されている。
【０１１５】
なお、第１実施形態において、「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３として１の文字表示（ハズレ時の「すまねぇ・・・」又は大当たり時の「やったぜ！」）を現出するように構成していたが、これに代えて、「際演出」後に複数の文字表示を現出させるように構成してもよい。具体的には、例えば、「際演出」が終了した後に、複数のキャラクタ図柄が会話するようにそれぞれセリフを発するような場面を構成し、「際演出」でハズレ表示が現出している場合は、１のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「ごめん・・・」という文字が定型句文字表示Ｓｅ３として表示させると共に、他のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「次は頑張ろうね・・・」という文字が定型句文字表示Ｓｅ３として表示させるように構成してもよい。
【０１１６】
また、第１実施形態の変動演出では、「ハズレ表示」を一旦仮停止した後、該「ハズレ表示」を再び変動させて「大当たり表示」に変更する「再変動」の演出（変動要素）が用意されているが、仮停止される「ハズレ表示」の現出時においても疑似的な定型句文字表示（以下、疑似的な定型句文字表示を「疑似定型句文字表示」という）Ｓｅ４が表示されるように構成されている。この場合、仮停止される「ハズレ表示」に対応する「すまねぇ・・・」という「白色」の文字が疑似定型句文字表示Ｓｅ４として表示され、「再変動」の演出が実行されて「大当たり表示」が現出した場合に、改めて該「大当たり表示」に対応する「やったぜ！」との定型句文字表示Ｓｅ３が表示される。
【０１１７】
つまり、この定型句文字表示Ｓｅ３又は疑似定型句文字表示Ｓｅ４は、主表示領域Ｄｍに表示される第３図柄の変動演出の表示結果に対応したセリフが表示されるように構成されている。上述したように、主表示領域Ｄｍに表示されている第３図柄の変動演出の停止図柄が「大当たり表示」であった場合には、喜んでいる表情を示す態様のキャラクタ図柄から「やったぜ！」という「白色」の文字が定型句文字表示Ｓｅ３として表示される。一方、主表示領域Ｄｍに表示されている第３図柄の変動演出の停止図柄又は仮停止図柄が「ハズレ表示」であった場合には、上述したように、失望した表情を示す態様のキャラクタ図柄から「すまねぇ・・・」という「白色」の文字が定型句文字表示Ｓｅ３又は疑似定型句文字表示Ｓｅ４として表示される。
【０１１８】
また、第１実施形態の定型句文字表示Ｓｅ３には、上述したように、「大当たり表示」に対応する「やったぜ！」という定型句文字表示Ｓｅ３の１種類と、「ハズレ表示」に対応する「すまねぇ・・・」という定型句文字表示Ｓｅ３の１種類との、計２種類の定型句文字表示Ｓｅ３が現出可能に構成されている。即ち、定型句文字表示Ｓｅ３は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１やリーチ中文字表示Ｓｅ２のように「弱パターン」又は「強パターン」等の文字パターンは設けられておらず、変動演出においてその時点で表示されている表示結果（当否結果）にそれぞれ対応する種類の文字パターンが現出するように構成されている。
【０１１９】
一方、第１実施形態の定型句文字表示Ｓｅ３又は疑似定型句文字表示Ｓｅ４は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２と同様、表示される文字色が変化可能

に構成されている。具体的には、定型句文字表示Ｓｅ３又は疑似定型句文字表示Ｓｅ４の通常の表示色として、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２と同様、「白色」、「赤色」又は「金色」で文字が表示可能に構成されている。

【０１２０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、いずれかの文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（「赤色」又は「金色」）が現出した場合、以降の各文字表示Ｓｅ２～Ｓｅ４においても該チャンスアップパターンを引き継いだ表示を実行可能に構成されている。具体的には、例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１において「赤色」の第１チャンスアップパターンが実行された場合、リーチ中文字表示Ｓｅ２及び定型句文字表示Ｓｅ３（疑似定型句文字表示Ｓｅ４）において該「赤色」の第１チャンスアップパターンを実行可能に構成されている。また、例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１において「白色」の通常のパターンが実行されたが、リーチ中文字表示Ｓｅ２において「赤色」の第１チャンスアップパターンが実行された場合、定型句文字表示Ｓｅ３（疑似定型句文字表示Ｓｅ４）において該「赤色」の第１チャンスアップパターンを実行可能に構成されている。

【０１２１】

これは、第１実施形態のように、変動演出の複数の箇所で文字表示が現出する構成の場合に、それぞれの現出箇所毎にチャンスアップパターンを抽選する構成であると、その現出箇所分の抽選処理が必要となり、該抽選処理によって処理負担が増大してしまうからである。また、変動演出において、先に実行される文字表示をチャンスアップパターンで表示した後、後に実行される文字表示をチャンスアップパターンでない通常のパターンで表示させてしまうと、先の文字表示から後の文字表示において大当たり期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまい、折角、先の文字表示におけるチャンスアップパターンの現出によって気分が高揚していた遊技者が、後の文字表示の該成り下がり表現を目の当たりにすることで、遊技に対して興醒めしてしまうおそれがあるからである。

【０１２２】

よって、変動演出の文字表示において、チャンスアップパターンの抽選を一括で行い、一度でもチャンスアップパターンが現出された場合は、以降の文字表示においてもチャンスアップパターンを踏襲して現出させるように構成することで、それぞれの現出箇所毎に抽選処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、チャンスアップパターンに設定された場合に、該チャンスアップパターンを以降の文字表示でも踏襲することで、文字表示における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。特に、変動演出においてチャンスアップパターンを実行可能な文字表示の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括抽選が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。

【０１２３】

一方、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターンについて一括設定する場合、例えば、変動演出において「際演出」が実行されて「ハズレ表示」が現出している状態で、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）で表示されてしまうことがある。このような場合、遊技者は、該定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンで表示されたことによって、該変動演出がこのまま「ハズレ表示」で確定せず、今から「再変動」の演出が実行されて「ハズレ表示」が「大当たり表示」に変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、変動演出が「ハズレ表示」のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、パチンコ機１０に対して不信感を募らせると共に、該パチンコ機１０を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【０１２４】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出が「ハズレ表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアッ

プパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとしても、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを現出しないように構成する。即ち、「ハズレ表示」の変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。また、変動演出が「大当たり表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターンが実行されていたときは、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３では、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色をチャンスアップパターンのまま表示する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。なお、定型句文字表示Ｓｅ３の表示制御については後述する。

【０１２５】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素が終了して変動演出が停止表示（確定表示）される場合、第３図柄表示装置８１の表示状態が初期状態、即ち、主表示領域Ｄｍ、副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂのそれぞれが表示された状態となるように構成されている。このように構成することで、変動演出が停止表示（確定表示）したことを遊技者に認識し易くすると共に、保留（待機）中の変動演出があった場合に、スムースに次の変動演出を実行させることが可能となる。従って、「スーパーリーチ」の変動要素が終了した場合に、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄が再表示されることは、変動演出の実行行程の流れにおいて自然な表現であるため、遊技者は違和感を感じない。

【０１２６】

以上、図５（ａ）から図５（ｄ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出における各タイミングにおいて主表示領域Ｄｍ、副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂの表示状態を拡大、縮小、消去または再表示することで、各タイミングにおいて重要度が高い表示内容を遊技者に認識させ易くできるように構成されている。

【０１２７】

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を通過する毎に表示図柄（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可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第１入球口６４が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【０１２８】

球の第２入球口６７の保留球数は最大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の上方に左右対称に配設されている。そして、第２図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【０１２９】

なお、第２図柄の可変表示は、第１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又は第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図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【０１３０】

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

イッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示されると共に、第３図柄表示装置８１にて変動演出が実行される。第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【０１３１】

第１入球口６４には、その第１入球口６４へ球が入球する開口部を覆う２枚の羽根を有する電動役物が設けられている。電動役物は、２枚の羽根を開閉することによって、第１入球口６４を開放状態（拡大状態）または閉鎖状態（縮小状態）とする。通常時において、第１入球口６４は、電動役物の羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が第１入球口６４へ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

【０１３２】

一方、第２図柄表示装置８３における可変表示が「○」の図柄で停止すると、第１入球口６４の電動役物が所定時間だけ作動される。電動役物が作動されている間、電動役物の羽根が上方に起立した状態から。略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、第１入球口６４が開放状態となる。第１入球口６４が開放状態になると、球が第１入球口６４へ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、第２図柄表示装置８３における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第１入球口６４が開放状態となった場合に、第１入球口６４へ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

【０１３３】

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（図６参照）で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ＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａ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）開放される。

【０１３４】

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、最高で例えば１５回（１５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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】
可変表示装置ユニット８０の左方および右方には、それぞれ、第２入球口６７が設けられている。第２入球口６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。遊技領域に発射された球が、第２入球口６７を通過すると、貫通孔に設けられた第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で、第２図柄（普通図柄ともいう）の当たり抽選が行われる。
【０１３８】
第２入球口６７を通過した球に対して行われた第２図柄（普通図柄）の抽選の結果、当たりと判定された場合には、第２図柄表示装置８３における可変表示を経て「○」の図柄が停止表示された後に、第１入球口６４の電動役物が作動する。これにより、第１入球口６４へ球が入球することを困難としている電動役物の羽根が略垂直に起立した状態から略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動して、所定時間だけ球が第１入球口６４へ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。
【０１３９】
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。
【０１４０】
さらに、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（入球口）６３，６４，６５ａにも入球しなかった球はアウト口６６を通っ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。
【０１４１】
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。
【０１４２】
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マイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
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と、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。

【０１４５】

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５参照）の所定の電気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１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【０１４６】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図６参照）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１２１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１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【０１４７】

次に、図６を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【０１４８】

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リード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２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ランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

主制御装置１１０では、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における動的表示および変動演出の設定、第２図柄表示装置８３における可変表示の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。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファが設けられている。

【０１５１】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅを少なくとも格納している。ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、主制御装置１１０は、上記の主要な制御を実行する。

【０１５２】

ここで、図７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、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７の動的表示の設定、および第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、第２図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図８から図１３を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルについても説明する。

【０１５３】

大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ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。

【０１５４】

また、第２図柄表示装置８３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。

【０１５５】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３３参照）の実行間隔である４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３９参照）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。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、これらの各エリアには、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、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【０１５６】

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、「０～８９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～８９９」の値を取り得るカウンタの場合は「８９９」）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の更新が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、その初期値から第１当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【０１５７】

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「０～８９９」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、「０～８９９」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３３参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１５８】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１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（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのいずれかの保留エリアに格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、保留エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり乱数テーブル２０２ａ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、大当たりと判定される。

【０１５９】

ここで、図８（ａ）を参照して、大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図８（ａ）は、大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。大当たり乱数テーブル２０２ａは、パチンコ機１０の遊技状態が「通常遊技状態」および「時間短縮状態」である低確率状態（「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、パチンコ機１０の遊技状態が、低確率状態より大当たりとなる確率の高い高確率状態である「確率変動状態（確変中）」の場合に使用される高確率状態用との２種類に分けられる。そして、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たりとなる乱数の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数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【０１６０】

第１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、「０～８９９」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では、低確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３個で、その値「７，３０７，５８２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。

【０１６１】

一方で、高確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３０個で、その値「２８，５８，８５，１２２，１４４，１７８，２１３，２３８，２７６，２９８，３２２，３５４，３９０，４２０，４４８，４８６，５０６，５３４，５６７，５９６，６１８，６５６，６８１，７１６，７５０，７７２，８０９，８３６，８６６，８９２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。

【０１６２】

なお、第１実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定している。ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値が存在すれば、その値が外部から予測されやすくなるので、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなる恐れがある。これに対して、第１実施形態のように、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の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。

【０１６３】

図７に戻って、説明を続ける。第１当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別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」）に達した後に「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（第１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（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち第１当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアに格納される。

【０１６４】

ここで、保留球格納エリア２０３ｂ内の１の保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数でなければ、即ち、ハズレとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、保留球格納エリア２０３ｂ内の１の保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【０１６５】

第１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。この第１当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。ここで、図８（ｂ）を参照して、大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図８（ｂ）は、大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。図８（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、大当たり種別と第１当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けたテーブルである。

【０１６６】

大当たり種別としては、上述したように、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に大当たり確率が高確率状態となる「確率変動状態」へ移行する「１５Ｒ確変大当たり」、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に大当たり確率が低確率状態となると共に、１００変動回数の間は「時間短縮状態」へ移行する「１５Ｒ通常大当たり」、及び、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に「確率変動状態」へ移行する「２Ｒ確変大当たり」がある。なお、以降の説明において、「１５Ｒ確変大当たり」と「１５Ｒ通常大当たり」との１５ラウンドの大当たりについて「１５Ｒ大当たり共通」と説明する場合がある。

【０１６７】

大当たり種別テーブル２０２ｂでは、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。図８（ｂ）の例では、「１５Ｒ確変大当たり」に対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「０～３９」が対応付けられ、「１５Ｒ通常大当たり」に対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「４０～７９」が対応付けられ、「２Ｒ確変大当たり」に対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「８０～９９」が対応付けられている。

【０１６８】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル２０２ｂから決定される。例えば、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０」であれば、大当たり種別として「１５Ｒ確変大当たり」が決定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０」であれば、大当たり種別として「１５Ｒ通常大当たり」が決定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０」であれば、大当たり種別として「２Ｒ確変大当たり」が決定される。

【０１６９】

このように、第１実施形態では、大当たりとなる場合に４０％の確率で「１５Ｒ確変大当たり」が選択され、４０％の確率で「１５Ｒ通常大当たり」が選択され、２０％の確率で「２Ｒ確変大当たり」が選択される。なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル２０２ｂにて、各大当たり種別に対して対応付けられる第１当たり種別カウンタＣ２の値が規定される。

【０１７０】

なお、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂを用意し、それぞれの大当たり種別テーブル２０２ｂにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける第１当たり種別カウンタＣ２の値の数を変更すればよい。

【０１７１】

図７に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ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。

【０１７２】

第１実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演

出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（短縮）」演出態様又は「非リーチ（通常）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、「２Ｒ確変大当たり」が選択された場合に発生する「特殊変動」演出態様との６つの演出態様が選択される。

【０１７３】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（短縮）」演出態様と「非リーチ（通常）」演出態様とは、主表示領域Ｄｍの各表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３（図４（ａ）参照）にて「高速変動」の変動要素が行われた後に、該左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３に同一の第３図柄が停止せずに「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【０１７４】

ここで、「高速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図４参照）で行われる変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４（ａ）参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出として実行される。

【０１７５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（短縮）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図４（ａ）参照）で行われる変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２（図４（ａ）参照）の順に第３図柄を停止表示する。左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、中図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている（後述する「疑似連」に発展する場合は除く）。

【０１７６】

従って、「非リーチ（通常）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４（ａ）参照）がそれぞれ順番に停止し、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（短縮）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、１の変動演出が終了する。

【０１７７】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４（ａ）参照）の変動演出において、左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。この「ノーマルリーチ」の変動要素では、上述したように、主表示領域Ｄｍの左図柄列Ｚ１（左表示領域Ｄｍ１）及び右図柄列Ｚ３（右表示領域Ｄｍ３）に停止表示している第３図柄が通常時より拡大して表示される。また、中図柄列Ｚ２（中表示領域Ｄｍ２）の第３図柄が低速で表示画面縦方向下方へスクロールして、遊技者により該中表示領域Ｄｍ２の第３図柄が視認可能な状態で表示される。さらに、この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍの拡大表示に伴って、副表

示領域Ｄｓが消去される（図５（ｂ）参照）。
【０１７８】
演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。この「スーパーリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、「ノーマルリーチ」の変動要素の表示状態から、コクピット表示領域Ｄｂ（図４（ａ）参照）が消去され、この「リーチ表示」の発生要因であった第３図柄のリーチ形成図柄が表示画面の表示領域左上に縮小表示される。そして、主表示領域Ｄｍの背景表示が「ノーマルリーチ」の変動要素から変化すると共に、複数のキャラクタ図柄を現出させて「バトル演出（第１実施形態では、キックボクシング）」を行う（図５（ｃ）参照）。
【０１７９】
第１実施形態では、その「バトル演出」の結果（勝敗）に基づいて、変動演出の当否を示唆するように構成されている。具体的には、例えば、上記「バトル演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に勝利した場合には、その変動演出が「大当たり表示」となることを示唆し、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に負けた場合には、その変動演出が「ハズレ表示」となることを示唆するように構成されている。
【０１８０】
演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。この「スペシャルリーチ」演出態様において、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中は、上記「スーパーリーチ」の変動要素と同様、「ノーマルリーチ」の変動要素の表示状態から、コクピット表示領域Ｄｂ（図４（ａ）参照）が消去され、この「リーチ表示」の発生要因であった第３図柄のリーチ形成図柄が表示画面の表示領域左上に縮小表示される。そして、主表示領域Ｄｍ（図４（ａ）参照）の背景表示が「ノーマルリーチ」の変動要素から変化すると共に、「スーパーリーチ」の変動要素とは異なる複数のキャラクタを現出させて「競争演出（第１実施形態では、自動車レース）」を行う（図示せず）。
【０１８１】
第１実施形態では、その「競争演出」の結果（勝敗）に基づいて、変動演出の当否を示唆するように構成されている。具体的には、例えば、上記「競争演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に勝利した場合には、その変動演出が「大当たり表示」となることを示唆し、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に負けた場合には、その変動演出が「ハズレ表示」となることを示唆するように構成されている。
【０１８２】
演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合にもれなく実行される演出態様である。この「特殊変動」演出態様では、副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが消去され、主表示領域Ｄｍ全体が通常の背景表示から変化して、「２Ｒ確変大当たり」が発生することを示唆する「ムービー」演出が表示される。
【０１８３】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１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（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち第１当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアに格納される。
【０１８４】
第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の変動演出の数（保留球数）等によって選

択されるように構成されている。第１実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【０１８５】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｄは、各停止パターンテーブル２０２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、および、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【０１８６】

これは、第１の理由として、各演出態様ごとに大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、および、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様ごとに大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【０１８７】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄ（例えば、Ｃテーブル２０２ｄ３（図１１（ａ）参照））に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄ（例えば、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２（図１０（ａ）又は図１０（ｂ）参照））するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【０１８８】

また、第２の理由として、変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１入球口６４への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による無抽選）を極力削減するためである。具体的に説明すると、変動演出の待機回数は最大４回と上限が設けられていると共に、変動出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」や「時間短縮状態」における第１入球口６４へ球が入球し易い遊技状態では、第３図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択す

ると、第３図柄の最大保留球数に到達した状態での第１入球口６４への入球が頻発し、折角、第１入球口６４へ入球したにもかかわらず、第３図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第３図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第３図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１入球口６４への入球が発生しても、第３図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１入球口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【０１８９】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、比較的短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄ（例えば、Ｂテーブル２０２ｄ２（図１０（ｂ）参照））に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄の最大保留球数に到達している状態での第１入球口６４への入球を未然に防止することができる。

【０１９０】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１入球口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１入球口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【０１９１】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、比較的長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄ（例えば、Ａテーブル２０２ｄ１（図１０（ａ）参照））に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【０１９２】

ここで、図９から図１１を参照して、保留数テーブル２０２ｃ及び停止パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。図９は、保留数テーブル２０２ｃを模式的に示した図である。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１入球口６４に球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、保留数テーブル２０２ｃを参照して、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における変動演出の保留数とに基づいて、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【０１９３】

具体的には、図９の保留数テーブル２０２ｃで示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「１個」若しくは「２個ｏｒ３個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１０（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「４個」の場合、又は

、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「２個ｏｒ３個」若しくは「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図１０（ｂ）参照）が選択される。さらに、「１５Ｒ大当たり（「１５Ｒ確変大当たり」又は「１５Ｒ通常大当たり」）」の抽出時には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１１（ａ）参照）が選択される。また、「２Ｒ確変大当たり」の抽出時にも、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図１１（ｂ）参照）が選択される。

【０１９４】

即ち、いずれかの大当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル２０２ｄ（Ｃテーブル２０２ｄ３又はＤテーブル２０２ｄ４）が選択され、大当たりに当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄ（Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２）が選択される。

【０１９５】

なお、大当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄ（例えば、「高速変動」の変動要素が３秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等）を選択し得るように構成してもよい。この場合、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが７秒間から３秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が３秒間で行われたとしても、該３秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（３秒間の「高速変動」と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがあり、３秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（短縮）」以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成できる。よって、３秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【０１９６】

また、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において、大当たりに当選していない場合に、保留球数が少ないときは、比較的長い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄ（例えば、Ａテーブル２０２ｄ１）を選択するように構成してもよい。このように構成することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」においても、第３図柄表示装置８１で変動演出が実行されている状態を維持し易くでき、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【０１９７】

次に、図１０及び図１１を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図１０は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄの示した図であり、図１０（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図１０（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図である。図１１は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄを模式的に示した図であり、図１１（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図であり、図１１（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図である。

【０１９８】

図１０（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（通常）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カ

ウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（短縮）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（短縮）」演出態様は選択されないように設定されている。

【０１９９】

次に、図１０（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（短縮）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。なお、Ｃテーブル２０２ｄ３では、「非リーチ（通常）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（通常）」演出態様は選択されないように設定されている。

【０２００】

即ち、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（通常）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（短縮）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。なお、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同じに設定されている。

【０２０１】

よって、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（通常）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（通常）」演出態様の代わりに「非リーチ（短縮）」演出態様が選択されるように構成されている。従って、Ａテーブル２０２ｄ１は、Ｂテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いといえる。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【０２０２】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（短縮）」演出態様を選択し易くする。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【０２０３】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１入球口６４への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（短縮）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（通常）」演出態様を選択し易くする。これにより、「非リーチ（短縮）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（通常）」を行うことができるので、第１入球口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【０２０４】

次に、図１１（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択

カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。なお、Ｃテーブル２０２ｄ３では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであるので、「非リーチ」演出態様は選択されない。

【０２０５】

次に、図１１（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、他の「リーチ表示」には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Ｄテーブル２０２ｄ４は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであるので、「非リーチ」演出態様は選択されない。

【０２０６】

即ち、Ｃテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様が５％、「スーパーリーチ」演出態様が３５％、「スペシャルリーチ」演出態様が６０％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「特殊変動」演出態様が１００％の選択割合となるように設定されている。

【０２０７】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【０２０８】

なお、第１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１入球口６４への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれかが選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（短縮）」演出態様又は「非リーチ（通常）」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値もそれぞれ同一に設定されている。

【０２０９】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（短縮）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（通常）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、「通常遊技状態」から「確率変動状態」）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【０２１０】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【０２１１】

図７に戻って説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～１９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「１９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図３３参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３９参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。

【０２１２】

変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｅとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、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を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【０２１３】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【０２１４】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【０２１５】

ここで、図１２及び図１３を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、大当たり時に用いられる大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、ハズレ時に用いられるハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２とが用意されている。図１２は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図である。

【０２１６】

大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１は、選択された演出態様に基づいてグループ（群）に区分けされている。具体的には、演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動」用と、に区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けされている。

【０２１７】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）であった場合に、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別と、その始動入賞時点での遊技状態と、同じく始動入賞時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、その演出態様に基づいて大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における暫定的な変動パターンとして決定される。

【０２１８】

大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が１５秒の「ノーマルリーチのみ」と、全体の変動時間が２５秒の「疑似ガセ＋ノーマルリーチ」と、全体の変動時間が３５秒の「疑似連１＋ノーマルリーチ」と、全体の変動時間が２５秒の「ノーマルリーチ＋再変動」と、全体の変動時間が３５秒の「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動」と、全体の変動時間が４５秒の「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動」との６つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。

【０２１９】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「疑似ガセ」の変動要素、「疑似連１」の変動要素、「疑似連２」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素及び「ムービー」の変動要素が設けられている。

【０２２０】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（短縮）」演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に３秒間行われ（図１４参照）、「非リーチ（短縮）」以外の変動要素（例えば、「非リーチ（通常）」）の演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に７秒間行われる（図１４参照）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【０２２１】

「低速変動」の変動要素とは、７秒間の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（短縮）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（短縮）」演出態様以外の演出態様（例えば、「非リーチ（通常）」演出態様）が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に３秒間行われる。即ち、「非リーチ（短縮）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１～Ｚ３が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、後述する「疑似ガセ」の変動要素が開始（実行）されるか、後述する「ノーマルリーチ」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【０２２２】

従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（通常）」演出態様は、７秒間の「高速変動」の変動要素と３秒間の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（短縮）」演出態様は、３秒間の「高速変動」

の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【０２２３】

「疑似ガセ」の変動要素とは、後述する「疑似連１」の変動要素又は「疑似連２」の変動要素（以下、「疑似連１」の変動要素と「疑似連２」の変動要素とを総称して「「疑似連」の変動要素」という場合がある）を発生するか否かの演出を行うが、該「疑似連」の変動要素を発生しない変動要素である。

【０２２４】

「疑似連」の変動要素とは、１回の変動演出の中で変動演出の開始が複数回（疑似停止が１回以上）発生する変動要素である。具体的には、第３図柄表示装置８１の各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて「高速変動」の変動要素が開始されて「低速変動」の変動要素に切り替わり、その後に全図柄列Ｚ１～Ｚ３における変動演出が終了されて所定の停止結果（例えば、疑似連チャンス目「６７７」）が表示されるという単位の演出が、１回の変動演出の間に複数回行われる変動要素である。この「疑似連」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後に、上記所定の停止結果が少なくとも１回以上停止することで、その停止結果から再び「高速変動」の変動要素が始まって、あたかももう１回変動演出が開始されたかのような演出が実行される。

【０２２５】

「疑似ガセ」の変動要素では、「低速変動」の変動要素の実行後に所定の停止結果が現出するか否かの演出（例えば、上記所定の停止結果を形成する図柄が有効ラインＬ１（図４（ａ）参照）上を往復変動して停止するか否かの演出。以下、「疑似変動」という。）が行われ、その「疑似変動」にて上記所定の停止結果が現出せず、「疑似連」の変動要素まで発展しない変動要素である。従って、この「疑似ガセ」の変動要素は、該「疑似ガセ」の変動要素の終了後、「ノーマルリーチ」の変動要素に発展するか、或いは、「ハズレ表示」が現出（例えば、「６８７」）してそのまま変動演出が終了する。

【０２２６】

「疑似連１」の変動要素は、「低速変動」の変動要素の後の「疑似変動」の実行後に所定の停止結果が現出し、再び２回目の「高速変動」の変動要素が実行され、その後の２回目の「疑似変動」では再び所定の停止結果が現出せずに「ノーマルリーチ」の変動要素に発展する変動要素である。即ち、「疑似連１」の変動要素は、疑似連チャンス目が表示される疑似的な変動停止（以下、「疑似停止」という）が１回行われ、その後、その疑似停止において所定の停止結果が現出して、再度、「高速変動」の変動要素を開始する変動要素である。従って、「疑似連１」の変動要素の終了後は、少なくとも「ノーマルリーチ」の変動要素に必ず発展する。

【０２２７】

「疑似連２」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後の「疑似変動」の実行後に所定の停止結果が現出し、再び２回目の「高速変動」の変動要素が実行され、その後の２回目の「疑似変動」で再び所定の停止結果が現出し、３回目の「高速変動」の変動要素が実行され、その後、「ノーマルリーチ」の変動要素に発展する変動要素である。即ち、「疑似連２」は、疑似停止が合計２回行われ、各疑似停止において所定の停止結果が現出して、再度、「高速変動」の変動要素を開始する変動要素である。第１実施形態のパチンコ機１０では、「疑似連２」の変動要素が「疑似連」の変動要素の中で最大疑似変動回数に設定されている。従って、「疑似連１」の変動要素の終了後は、必ず「ノーマルリーチ」の変動要素に発展する。

【０２２８】

よって、「疑似ガセ」の変動要素は、最初の「低速変動」の変動要素の後に疑似連チャンス目が停止しない演出であり、合計で１０秒間行われる。「疑似連１」の変動要素は、最初の「低速変動」の変動要素の後に疑似連チャンス目が停止し、その後、「疑似変動」が行われ、該「疑似変動」では疑似連チャンス目ではなくリーチ形成図柄が現出する演出であり、合計で２０秒間行われる。「疑似連２」の変動要素は、最初の「低速変動」の変動要素の後に１回目の疑似連チャンス目が停止し、その後、１回目の「疑似変動」が行わ

れ、該１回目の「疑似変動」で再び疑似連チャンス目が停止し、その後、再び「疑似変動」が行われてリーチ形成図柄が現出する演出であり、合計で３０秒間行われる（図１４参照）。

【０２２９】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「疑似ガセ」の変動要素の実行後は、所定の停止結果を現出せずそのまま「ハズレ表示」を現出するパターンと、所定の停止結果を現出しないがリーチ形成図柄が停止して、「ノーマルリーチ」の変動要素が発生するパターンとが用意されている。また、「疑似連１」の変動要素の実行後は、「疑似ガセ」の変動要素と同様、所定の停止結果を現出せずそのまま「ハズレ表示」を現出するパターンと、所定の停止結果を現出しないがリーチ形成図柄が停止して、「ノーマルリーチ」の変動要素が発生するパターンとが用意されている。さらに、「疑似連２」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出することはなく、リーチ形成図柄が停止して、「ノーマルリーチ」が発生するパターンが用意されている。

【０２３０】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「疑似連２」の変動要素は、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されている場合にのみ選択されるように構成されている。よって、「疑似連２」の変動要素が行われた場合は、その後に「ノーマルリーチ」の変動要素を経由して「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が発生することが確定する。

【０２３１】

なお、疑似停止回数（疑似連チャンス目停止回数）が３回以上の「疑似連」の変動要素を設けてもよい。また、「疑似変動」を実行せずに「低速変動」の変動要素において所定の停止結果を現出させて「疑似連」の変動要素に関する演出に発展させるように構成してもよい。

【０２３２】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素、「疑似ガセ」の変動要素、「疑似連１」の変動要素又は「疑似連２」の変動要素（以下、「「低速変動」の変動要素、「疑似ガセ」の変動要素、「疑似連１」の変動要素又は「疑似連２」の変動要素」を総称して、「低速変動等」の変動要素という場合がある）において左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３にリーチ形成図柄が停止表示した場合に、中図柄列Ｚ２の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」等の変動要素後に１０秒間行われる（図１４参照）。

【０２３３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【０２３４】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに中図柄列Ｚ２の変動が継続された場合に発展して実行され、主表示領域Ｄｍにおいて「バトル演出」を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に１０秒間行われる。

【０２３５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【０２３６】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに中図柄列Ｚ２の変動が継続された場合に発展して実行され、主表示領域Ｄｍにおいて「競争演出」を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に２０秒間行われる。

【０２３７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【０２３８】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【０２３９】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に１０秒間行われる。

【０２４０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンのみが用意されている。即ち、「再変動」が実行された場合は、その後に必ず「大当たり表示」が現出するように構成されている。

【０２４１】

「ムービー」の変動要素は、「２Ｒ確変大当たり」に当選している場合に「低速変動」の実行後に行われ、「２Ｒ確変大当たり」に対応する「大当たり表示」を現出させる変動要素である。この「ムービー」の変動要素は、「低速変動」後に４０秒間行われ、主表示領域Ｄｍ全体において特定のキャラクタ図柄（例えば、プレミアキャラ）が所定のメッセージを語るような演出を実行する（図示せず）。

【０２４２】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「ムービー」の変動要素の実行後は、「２Ｒ確変大当たり」に対応する「大当たり表示」が現出するパターンのみが用意されている。即ち、「ムービー」が実行された場合は、その後に必ず「２Ｒ確変大当たり」の「大当たり表示」が現出するように構成されている。

【０２４３】

図１２に戻って説明を続ける。図１２で示す例では、「Ｅ５：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～９」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」に対して「１０～１９」、「疑似連１＋ノーマルリーチ（０３Ｈ）」に対して「２０～５９」、「ノーマルリーチ＋再変動（０４Ｈ）」に対して「６０～７９」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」に対して「８０～９９」、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」に対して「１００～１９９」となっている。

【０２４４】

即ち、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様では、「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似連１＋ノーマルリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが２０％、「ノーマルリーチ＋再変動（０４Ｈ）」の変動パターンが１０％、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」の変動パターンが１０％、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動（０６Ｈ

）」の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０２４５】
従って、大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、「再変動」の変動要素を含む変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっており、特に、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」の変動パターンが選択され易く（全体の５０％）なっている。ただし、「再変動」の変動要素を含まない「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」や「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【０２４６】
大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ６：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が２５秒の「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」と、全体の変動時間が３５秒の「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」と、全体の変動時間が４５秒の「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」と、全体の変動時間が５５秒の「疑似連２＋スーパーリーチ（０４Ｈ）」と、全体の変動時間が３５秒の「スーパーリーチ＋再変動（０５Ｈ）」と、全体の変動時間が４５秒の「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動（０６Ｈ）」と、全体の変動時間が５５秒の「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動（０７Ｈ）」と、全体の変動時間が６５秒の「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動（０８Ｈ）」との８つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。
【０２４７】
図１２で示す例では、「Ｅ６：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～９」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」に対して「１０～１９」、「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」に対して「２０～５９」、「疑似連２＋スーパーリーチ（０４Ｈ）」に対して「６０～９９」、「スーパーリーチ＋再変動（０５Ｈ）」に対して「１００～１１９」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動（０６Ｈ）」に対して「１２０～１３９」、「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動（０７Ｈ）」に対して「１４０～１６９」、「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動（０８Ｈ）」に対して「１７０～１９９」となっている。
【０２４８】
即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様では、「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが２０％、「疑似連２＋スーパーリーチ（０４Ｈ）」の変動パターンが２０％、「スーパーリーチ＋再変動（０５Ｈ）」の変動パターンが１０％、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動（０６Ｈ）」の変動パターンが１０％、「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動（０７Ｈ）」の変動パターンが１５％、「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動（０８Ｈ）」の変動パターンが１５％、の割合で選択されるように設定されている。
【０２４９】
従って、大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、「再変動」の変動要素を含む変動パターンと「再変動」の変動要素を含まない変動パターンとが均等（互いに５０％）に選択されるようになっている。また、「疑似連２」の変動要素を含む変動パターンが選択され易く（３５％）なっている。ただし、「再変動」の変動要素や「疑似連２」の変動要素を含まない「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」や「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【０２５０】
大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ７：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が３５秒の「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」と、全体の変動時間が４５秒の「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」と、全体の変動時間が５５秒の「

疑似連１＋スペシャルリーチ（０３Ｈ）」と、全体の変動時間が６５秒の「疑似連２＋スペシャルリーチ（０４Ｈ）」と、全体の変動時間が４５秒の「スペシャルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」と、全体の変動時間が５５秒の「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」と、全体の変動時間が６５秒の「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動（０７Ｈ）」と、全体の変動時間が７５秒の「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動（０８Ｈ）」との８つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。

【０２５１】

図１２で示す例では、「Ｅ７：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～９」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」に対して「１０～１９」、「疑似連１＋スペシャルリーチ（０３Ｈ）」に対して「２０～３９」、「疑似連２＋スペシャルリーチ（０４Ｈ）」に対して「４０～９９」、「スペシャルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」に対して「１００～１０９」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」に対して「１１０～１１９」、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動（０７Ｈ）」に対して「１２０～１３９」、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動（０８Ｈ）」に対して「１４０～１９９」となっている。

【０２５２】

即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様では、「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似連１＋スペシャルリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが１０％、「疑似連２＋スペシャルリーチ（０４Ｈ）」の変動パターンが３０％、「スペシャルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動（０７Ｈ）」の変動パターンが１０％、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動（０８Ｈ）」の変動パターンが３０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０２５３】

従って、大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、「再変動」の変動要素を含む変動パターンと「再変動」の変動要素を含まない変動パターンとが均等（互いに５０％）に選択されるようになっている。また、「疑似連２」の変動要素を含む変動パターンが選択され易く（６０％）なっている。ただし、「再変動」の変動要素や「疑似連２」の変動要素を含まない「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」や「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０２５４】

大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ８：特殊変動」には、全体の変動時間が５０秒の「ムービー（０１Ｈ）」の１つのみの変動パターンが用意されている。図１２で示す例では、「Ｅ８：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「ムービー（０１Ｈ）」に対して「０～１９９」となっており、「ムービー（０１Ｈ）」のみが選択可能に設定されている。つまり、大当たりの停止種別が「２Ｒ確変大当たり」となる場合は、変動パターンとして必ず「ムービー（０１Ｈ）」が選択される。

【０２５５】

主制御装置１１０にて「ムービー（０１Ｈ）」が選択されると、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４にて「ムービー（０１Ｈ）」に対応する詳細な変動パターンが決定される。本パチンコ機１０では、「ムービー（０１Ｈ）」に対応する詳細な変動パターンとして、例えば、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１，Ｄｓ３に「ニワトリ」又は「女の子」等のキャラクタを表示しつつ、最終的に第３図柄が特定の図柄（例えば、「３４１」）で停止する変動パターンや、特定のランプの点灯や点滅等に伴って、最終的に第３図柄が特定の図柄で停止する変動パターン等が含まれる。

【０２５６】
なお、大当たり時の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して決定するものとしたが、他の複数の変動種別カウンタを使用して決定するように構成しても良い。例えば、大当たりや「リーチ表示」の開始を予告する予告演出を変動開始前や変動演出中に付加するか否かが、他の変動種別カウンタにより決定されても良いし、リーチが成立した場合に、最後に停止する第３図柄を何図柄ずらして停止させる（例えば、１図柄ずれた前後ハズレ等）かを他の変動種別カウンタにより決定されてもよい。
【０２５７】
また、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「２Ｒ確変大当たり」専用のグループを設けたが、本パチンコ機１０では、「２Ｒ確変大当たり」となった場合に、「ムービー（０１Ｈ）」の変動パターンのみが選択されるので、「２Ｒ確変大当たり」専用のグループを設けず、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１では「１５Ｒ確変大当たり」又は「１５Ｒ通常大当たり」となった場合の変動種別カウンタＣＳ１と変動パターンとの対応付けのみが規定されてもよい。この場合、大当たり種別として「２Ｒ確変大当たり」となった場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１を参照せず、変動パターンとして「ムービー（０１Ｈ）」を決定するようにしてもよい。
【０２５８】
また、本パチンコ機１０では、「２Ｒ確変大当たり」となった場合に「ムービー（０１Ｈ）」のみが選択されるが、「２Ｒ確変大当たり」となった場合に複数の変動パターンの中から１つ変動パターンが選択されるようにしてもよい。この場合は、「１５Ｒ大当たり共通」のグループのように、「２Ｒ確変大当たり」専用のグループにおいても、「２Ｒ確変大当たり」となった場合に選択される変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１を対応付け、ある保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定されてもよい。
【０２５９】
次に、図１３を参照して、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。図１３は、ＲＯＭ２０２に記憶されるハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。図１３に示すように、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【０２６０】
具体的には、演出態様として、「非リーチ（短縮）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（短縮）」用と、「非リーチ（通常）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（通常）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けされている。
【０２６１】
ある保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない、即ち、ハズレとなる値であった場合に、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、その演出態様に基づいてハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。そのハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【０２６２】

ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」には、全体の変動時間が３秒の「非リーチ（短縮）のみ」の１つのみの変動パターンが用意されている。図１３で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「非リーチ（短縮）のみ（０１Ｈ）」に対して「０～１９９」となっており、「非リーチ（短縮）のみ（０１Ｈ）」だけを選択可能に設定されている。即ち、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「非リーチ（短縮）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～１９９」）に対して「非リーチ（短縮）のみ（０１Ｈ）」が対応付けられている。

【０２６３】

ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ１：非リーチ（通常）」には、全体の変動時間が１０秒の「非リーチ（通常）のみ（０１Ｈ）」と、全体の変動時間が２０秒の「疑似ガセ＋非リーチ（通常）（０２Ｈ）」との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。

【０２６４】

図１３の示す例では、「Ｅ１：非リーチ（通常）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「非リーチ（通常）のみ（０１Ｈ）」に対して「０～１７９」、「疑似ガセ＋非リーチ（通常）（０２Ｈ）」に対して「１８０～１９９」となっている。

【０２６５】

即ち、ハズレ時の「非リーチ（通常）」演出態様では、「非リーチ（通常）のみ（０１Ｈ）」の変動パターンが９０％、「疑似ガセ＋非リーチ（通常）（０２Ｈ）」の変動パターンが１０％、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時に選択される「非リーチ（通常）」演出態様では、「非リーチ（通常）のみ（０１Ｈ）」の変動パターンが選択され易く（９０％）なっている。

【０２６６】

ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が１５秒の「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」と、全体の変動時間が２５秒の「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」と、全体の変動時間が３５秒の「疑似連１＋ノーマルリーチ（０３Ｈ）」との３つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。

【０２６７】

図１３の示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～９９」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」に対して「１００～１７９」、「疑似連１＋ノーマルリーチ（０３Ｈ）」に対して「１８０～１９９」となっている。

【０２６８】

即ち、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では、「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが５０％、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが４０％、「疑似連１＋ノーマルリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが１０％、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが選択され易く（５０％）なっている。

【０２６９】

ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が２５秒の「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」と、全体の変動時間が３５秒の「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」と、全体の変動時間が４５秒の「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」と、全体の変動時間が５５秒の「疑似連２＋スーパーリーチ（０４Ｈ）」との４つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。

【０２７０】
図１３の示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～５９」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」に対して「６０～１１９」、「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」に対して「１２０～１７９」、「疑似連２＋スーパーリーチ（０４Ｈ）」に対して「１８０～１９９」となっている。
【０２７１】
即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様では、「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが３０％、「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが３０％、「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが３０％、「疑似連２＋スーパーリーチ（０４Ｈ）」の変動パターンが１０％、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」と「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」と「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」との変動パターンが均等（３０％）に選択され易くなっている。
【０２７２】
ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が３５秒の「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」と、全体の変動時間が４５秒の「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」と、全体の変動時間が５５秒の「疑似連１＋スペシャルリーチ（０３Ｈ）」と、全体の変動時間が６５秒の「疑似連２＋スペシャルリーチ（０４Ｈ）」との４つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。
【０２７３】
図１３の示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～７９」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」に対して「８０～１５９」、「疑似連１＋スペシャルリーチ（０３Ｈ）」に対して「１６０～１７９」、「疑似連２＋スペシャルリーチ（０４Ｈ）」に対して「１８０～１９９」となっている。
【０２７４】
即ち、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様では、「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが４０％、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが４０％、「疑似連１＋スペシャルリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが１０％、「疑似連２＋スペシャルリーチ（０４Ｈ）」の変動パターンが１０％、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンと「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンとが均等（互いに４０％）に選択され易くなっている。
【０２７５】
このように、大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。
【０２７６】
なお、ハズレ時の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。
【０２７７】
図７に戻り、第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば「０～２５０」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「２５０」）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。

【０２７８】

第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、第１実施形態ではタイマ割込処理（図３３参照）毎に更新され、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る。当選することとなる乱数の値の数は１４９個あり、その範囲は「５～１５３」となっている。即ち、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～１５３」の範囲にある場合に当たりと判定され、第２図柄表示装置８３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の電動役物が作動し、第１入球口６４が所定時間だけ開放される。

【０２７９】

なお、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＝「０～２５０」）、タイマ割込処理（図３３参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０２８０】

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における動的表示および変動演出の設定、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。

【０２８１】

図６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図７に図示したカウンタ用バッファのほか、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、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）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。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。

【０２８２】

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、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３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。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３９参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３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３８参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のノンマスカブル割込（Ｎｏｎ－Ｍａｓｋａｂｌｅ　Ｉｎｔｅｒｒｕｐｔ。以下、「ＮＭＩ」と略す。）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ＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３７参照）が即座に実行される。

【０２８３】

ＲＡＭ２０３は、さらに、保留球数カウンタ２０３ａ、保留球格納エリア２０３ｂ、保留球実行エリア２０３ｃを少なくとも有している。

【０２８４】

保留球数カウンタ２０３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３３参照）の中で検出される第１入球口６４への入球（以下、第１入球口６４への遊技球の入球を「始動入賞」という場合がある）に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動演出）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。この保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２

０３の初期設定処理（図３８のＳ６１３）によって、初期値として「０」が設定される。そして、始動入賞が検出されて動的表示（変動演出）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３４のＳ２０３参照）。一方、保留球数カウンタ２０３ａは、動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３５のＳ３０５参照）。

【０２８５】

この保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、保留球数）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３４のＳ２０５参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、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。

【０２８６】

音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された動的表示（変動演出）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において、主制御装置１１０へアクセスすることなく動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される動的表示（変動演出）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動的表示（変動演出）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、そのずれを修正することができる。

【０２８７】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、その内部で管理する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を送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに保留図柄を表示する。

【０２８８】

また、第１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、１加算された保留球数カウンタ２０３ａの値だけでなく、その保留球数カウンタ２０３ａの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ（図７参照）より取得される第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【０２８９】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファより取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【０２９０】

音声ランプ制御装置１１３では、保留球数コマンドにより伝えられた第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【０２９１】

なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、第１当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の第１当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１入球口６４への球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止

種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【０２９２】

保留球格納エリア２０３ｂは、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図７参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３３参照）の中で、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、保留球格納エリア２０３ｂに格納する。保留球格納エリア２０３ｂは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）を有している（図７参照）。

【０２９３】

保留球実行エリア２０３ｃは、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の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【０２９４】

ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、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の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｃへシフトする。なお、第１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０２９５】

ここで、再び図７を参照して、保留球格納エリア２０３ｂおよび保留球実行エリア２０３ｃの詳細について説明する。保留球格納エリア２０３ｂおよび保留球実行エリア２０３ｃは、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の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０２９６】

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の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。保留球格納エリア２０３ｂは、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶する。

【０２９７】

保留球格納エリア２０３ｂは、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１と、第１当たり種別カウンタＣ２の値を格納する第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４とが設けられている。

【０２９８】

なお、第１実施形態では、第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１と、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ

３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｂの中に設けているが、保留球格納エリアを複数設け、４つの各エリア２０３ｂ１，２０３ｂ２，２０３ｂ３，２０３ｂ４をいずれかの保留球格納エリアに設けるようにしてもよい。

【０２９９】

上述した通り、保留球格納エリア２０３ｂには、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（保留第１～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データが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【０３００】

一方、保留球実行エリア２０３ｃは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｃには、保留球格納エリア２０３ｂと同様に、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１と、第１当たり種別カウンタＣ２の値を格納する第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４とが設けられている。

【０３０１】

ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、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データ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を、この保留球実行エリア２０３ｃの各エリア２０３ｃ１～２０３ｃ４にそれぞれシフトする。そして、保留球実行エリア２０３ｃにシフトされたデータを、変動開始処理（図３６参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【０３０２】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

【０３０３】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、保留第１エリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｃの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１へシフトする。同様に、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２の乱数値を、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２へシフトし、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３へシフトし、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４へシフトする。

【０３０４】

そして、保留球実行エリア２０３ｃへのデータのシフトが終了すると、保留第１エリアが空き状態となるため、保留球格納エリア２０３ｂの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、本実施の形態では、保留球格納エリア２０３ｂにおいて、データが記憶（保留）されている保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【０３０５】

ここで、保留球格納エリア２０３ｂ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、保留球格納エリア２０３ｂの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｃへシフトされ、保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、保留第２エリアのデータを、保留第１エリアへシフトし、保留第３エリアのデータを、保留第２エリアへシフトし、保留第４エリアのデータを、保留第３エリアへシフトする。

【０３０６】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、保留第２エリアのデータのみを、保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施の形態では、データが記憶（保留）されていない保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０３０７】

なお、データの有無に関わらず、保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０３０８】

図６に戻り、説明を続ける。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を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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３７参照）が即座に実行される。

【０３１２】
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、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２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７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。
【０３１３】
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。
【０３１４】
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、変動演出や連続予告演出といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。
【０３１５】
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。
【０３１６】
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４２５が接続されている。入出力ポート４２５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２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。
【０３１７】
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で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像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。
【０３１８】
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。
【０３１９】
「スーパーリーチ」の演出態様を変更する等、ステージの変更以外の目的で枠ボタン２２が操作された場合は、表示制御装置１１４へ枠ボタン操作コマンドを送信する。表示制御装置１１４では、枠ボタン操作コマンドを受信することで、枠ボタン２２の操作に応じた画像を第３図柄表示装置８１に表示する。
【０３２０】
ここで、図１４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１４は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テ

ーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄ、保留変化テーブル２２２ｅ、シナリオテーブル２２２ｆ、文字パターンテーブル２２２ｇ、文字色変化テーブル２２２ｈ、色変化タイミングテーブル２２２ｉが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｉのうち、テーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。

【０３２１】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得され、保留球数コマンドによって送信された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理を実行する。

【０３２２】

「先読み」とは、変動演出の実行開始タイミングでカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値に基づき大当たり抽選や変動パターン抽選を行うのに先立って、予め該カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を読み出すことである。本パチンコ機１０では、「先読み」処理によって、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を先読みし、予め大当たり抽選や変動パターンの判定結果を予測するように構成されており、先読み処理により予測された大当たり抽選の結果や変動パターンの判定結果に基づき、複数の変動演出に跨って実行される連続予告演出の設定等の各種制御を実行する。

【０３２３】

そして、この先読み処理によって、保留変化テーブル２２２ｅ及びシナリオテーブル２２２ｆを参照して、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定したりする制御を実行する。なお、保留変化テーブル２２２ｅ及びシナリオテーブル２２２ｆの詳細については後述する。

【０３２４】

ＲＡＭ２２３には、変動開始フラグ２２３ａ、サブ保留球数カウンタ２２３ｂ、保留変化カウンタ２２３ｃ、シナリオカウンタ２２３ｄ、文字パターンカウンタ２２３ｅ、文字色抽選カウンタ２２３ｆ、色変化タイミングカウンタ２２３ｇ、保留情報格納エリア２２３ｈ、実行情報格納エリア２２３ｉが少なくとも設けられている。

【０３２５】

変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４２のＳ１２０７参照）。そして、第３図柄表示装置８１における変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４４のＳ１４０２参照）。ＭＰＵ２２１は、この変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の変動演出が存在する場合に、該待機中の変動演出を実行させるための変動演出処理（図３１参照）を行う。

【０３２６】

サブ保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）で行われる変動演出（動的表示）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。

【０３２７】

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、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている保留球数カウンタ２０３ａ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から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ保留球数カウンタ２２３ｂにて、その保留球数を管理するようになっている。

【０３２８】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１入球口６４への入球によって変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置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に含まれる、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された変動演出の保留球数）をサブ保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図４３のＳ１３０１参照）。

【０３２９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信し、その受信に伴って第３図柄表示装置８１における変動演出の態様を設定すると、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減算する（図４４のＳ１４１１参照）。このように、保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新することができる。

【０３３０】

サブ保留球数カウンタ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応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ保留球数カウンタ２２３ｂに格納したり、変動パターンコマンドの受信に応じてサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新したりするタイミングで、格納後もしくは更新後のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４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１１４に対して送信する（図４３のＳ１３１３又は図４４のＳ１４１２参照）。

【０３３１】

また、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値は、後述する「保留変化予告」を行う場合において、該「保留変化予告」を実行するタイミングを決定するために参照される。具体的には、後述する保留表示設定処理（図３０参照）において、「保留変化予告」を実行すると判定された場合、後述するシナリオカウンタ２２３ｄ及びシナリオテーブル２２２ｆによって「保留変化予告」の実行タイミングを決定する際にサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を参照して、その時点における変動演出の保留球数が判定されるように構成されている。

【０３３２】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３におけるサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示するように、画像の描画を制御する。

【０３３３】

上述したように、サブ保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０３３４】

保留変化カウンタ２２３ｃは、コクピット表示領域Ｄｂの保留図柄及び実行図柄において「保留変化予告」を実行するか否かを抽選するカウンタである。第１実施形態では、上述したように、「保留変化予告」として、保留図柄及び実行図柄の表示色を、通常の表示

態様である白色から、青色の表示態様の「青」、赤色の表示態様の「赤」、又は、虹色の表示態様の「虹」に変化可能に構成されている。

【０３３５】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドによって第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて先読み処理を実行可能である。その先読み処理において、保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握し、その演出態様に基づいて保留変化カウンタ２２３ｃおよび保留変化テーブル２２２ｅによって「保留変化予告」を行うか否かが抽選される。

【０３３６】

この保留変化カウンタ２２３ｃは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のカウンタ更新処理（図４１のＳ１１１１参照）において、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。保留変化カウンタ２２３ｃの値は、メイン処理が１回ループする毎に１回（図４１のＳ１１１１参照）更新される。第１実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から保留球数コマンドを受信した場合に、その保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握し、その演出態様に基づいて保留変化カウンタ２２３ｃの値と保留変化テーブル２２２ｅとを参照し、「保留変化予告」の実行可否および表示態様が決定される（図４３のＳ１３０３参照）。

【０３３７】

ここで、図１５を参照して、保留変化テーブル２２２ｅについて説明する。図１５は、保留変化テーブル２２２ｅの一例を模式的に示した図である。図１５で示すように、保留変化テーブル２２２ｅは、選択された演出態様に基づいてグループ（群）分けされている。

【０３３８】

具体的には、保留変化テーブル２２２ｅは、ハズレ時における「非リーチ（短縮）」演出態様用と、ハズレ時における「非リーチ（通常）」演出態様用と、ハズレ時における「ノーマルリーチ」演出態様用と、ハズレ時における「スーパーリーチ」演出態様用と、ハズレ時における「スペシャルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「ノーマルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スーパーリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スペシャルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「特殊変動」演出態様用とに区分けされている。そして、区分けされたグループに対してそれぞれ保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。

【０３３９】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「Ｅ０：非リーチ（短縮）」には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青色」との２つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。第１実施形態では、保留図柄又は実行図柄の色が変化しない「無し」が選択された場合、「保留変化予告」は実行されない。

【０３４０】

なお、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、赤色に変化する「赤色」と、虹色に変化する「虹色」との表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｃの値が対応付けられていない。これは、第１実施形態のパチンコ機１０では、「保留変化予告」において、保留図柄又は実行図柄の色が「赤色」であった場合は、その保留図柄又は実行図柄が示す変動演出において「スーパーリーチ以上」の変動要素が実行されることを確定させるためである。また、「保留変化予告」において、保留図柄又は実行図柄の色が「虹色」であった場合は、その保留図柄又は実行図柄が示

す変動演出において「大当たり表示」が現出することを確定させるためである。よって、「スーパーリーチ以上」の変動要素及び「大当たり表示」が現出しない「非リーチ（短縮）」演出態様では、「保留変化予告」の「赤色」又は「虹色」が選択されないように設定されている。

【０３４１】

図１５の示す例では、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～９８」、「青色」に対して「９９」となっている。なお、「赤色」及び「虹色」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０３４２】

即ち、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が９９％、「青色」の表示態様が１％、「赤色」及び「虹色」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３４３】

従って、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易く（９９％）なっており、「保留変化予告」自体が発生し難い設定となっている。

【０３４４】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「非リーチ（通常）」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青色」との２つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。なお、ハズレ時の「非リーチ（通常）」演出態様では、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様と同様、「スーパーリーチ以上」の変動要素及び「大当たり表示」が現出しない。このため、保留図柄又は実行図柄の色が、赤色に変化する「赤色」と、虹色に変化する「虹色」との表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｃの値が対応付けられていない。

【０３４５】

図１５の示す例では、ハズレ時の「非リーチ（通常）」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～９８」、「青色」に対して「９９」となっている。なお、「赤色」及び「虹色」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０３４６】

即ち、ハズレ時の「非リーチ（通常）」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が９９％、「青色」の表示態様が１％、「赤色」及び「虹色」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３４７】

従って、ハズレ時の「非リーチ（通常）」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易く（９９％）なっており、「保留変化予告」自体が発生し難い設定となっている。

【０３４８】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青色」との２つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。なお、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様及びハズレ時の「非リーチ（通常）」演出態様と同様、「スーパーリーチ以上」の変動要素及び「大当たり表示」が現出しない。このため、保留図柄又は実行図柄の色が、赤色に変化する「赤色」と、虹色に変化する「虹色」との表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｃの値が対応付けられていない。

【０３４９】

図１５の示す例では、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～７９」、「青色」に対して「８０～９９」となっている。なお、「赤色」及び「虹色」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０３５０】

即ち、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が８０％、「青色」の表示態様が２０％、「赤色」及び「虹色」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３５１】

従って、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易い（８０％）が、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様及びハズレ時の「非リーチ（通常）」演出態様よりも「青色」の表示態様が選択され易い設定（１％→２０％）となっている。

【０３５２】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青色」と、赤色に変化する「赤色」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。

【０３５３】

なお、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様では、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様等と同様、「大当たり表示」が現出しないため、保留図柄又は実行図柄の色が虹色に変化する「虹色」との表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｃの値が対応付けられていない。一方、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様は、「スーパーリーチ」の変動要素を実行するため、「スーパーリーチ以上」の変動要素の実行を示唆する「赤色」の表示態様が選択されるように、保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。

【０３５４】

図１５の示す例では、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～１９」、「青色」に対して「２０～８９」、「赤色」に対して「９０～９９」となっている。なお、「虹色」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０３５５】

即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が２０％、「青色」の表示態様が７０％、「赤色」の表示態様が１０％、「虹色」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３５６】

従って、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「青色」の表示態様が「無し」の表示態様より選択され易い設定（７０％）となっている。また、「青色」の表示態様より大当たり期待度が高い「赤色」の表示態様も選択可能に設定（１０％）されている。

【０３５７】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、変化しない「無し（白色）」と、青色に変化する「青色」と、赤色に変化する「赤色」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。

【０３５８】

なお、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様では、ハズレ時の「非リーチ（短縮）」演出態様と同様、「大当たり表示」が現出しないため、保留図柄又は実行図柄の色が虹色に変化する「虹色」との表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｃの

値が対応付けられていない。一方、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様は、「スペシャルリーチ」の変動要素を実行するため、「スーパーリーチ以上」の変動要素の実行を示唆する「赤色」の表示態様が選択されるように、保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。

【０３５９】

図１５の示す例では、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～９」、「青色」に対して「１０～４９」、「赤色」に対して「５０～９９」となっている。なお、「虹色」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０３６０】

即ち、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青色」の表示態様が４０％、「赤色」の表示態様が５０％、「虹色」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３６１】

従って、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「赤色」の表示態様が「青色」又は「無し」の表示態様より選択され易い設定（５０％）となっている。

【０３６２】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青色」と、虹色に変化する「虹色」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。なお、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様では、「スーパーリーチ以上」の変動要素が実行されないため、保留図柄又は実行図柄の色が赤色に変化する「赤色」の表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ２２３ｃの値が対応付けられていない。

【０３６３】

図１５の示す例では、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～９」、「青色」に対して「１０～８９」、「虹色」に対して「９０～９９」となっている。なお、「赤色」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【０３６４】

即ち、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青色」の表示態様が８０％、「赤色」の表示態様が０％、「虹色」の表示態様が１０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３６５】

従って、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「青色」の表示態様が選択され易く（８０％）、また、「虹色」の表示態様も選択される設定となっている（１０％）ため、「保留変化予告」が発生し易いように設定されている。

【０３６６】

保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青色」と、赤色に変化する「赤色」と、虹色に変化する「虹色」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。

【０３６７】

図１５の示す例では、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～９」、「青色」に対して「１０～３９」、「赤色」に対して「４０～８９」、「虹色」に対して「９０～９９」となっている。

【０３６８】
即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青色」の表示態様が３０％、「赤色」の表示態様が５０％、「虹色」の表示態様が１０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０３６９】
従って、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「赤色」の表示態様が選択され易く（４０％）、また、「青色」の表示態様も選択され易く（３０％）、さらに、「虹色」の表示態様も選択される設定となっている（１０％）ため、「保留変化予告」が発生し易いように設定されている。
【０３７０】
保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青色」と、赤色に変化する「赤色」と、虹色に変化する「虹色」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。
【０３７１】
図１５の示す例では、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～９」、「青色」に対して「１０～１９」、「赤色」に対して「２０～８９」、「虹色」に対して「９０～９９」となっている。
【０３７２】
即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が１０％、「青色」の表示態様が１０％、「赤色」の表示態様が７０％、「虹色」の表示態様が１０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０３７３】
従って、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「赤色」の表示態様が選択され易く（７０％）、また、「青色」の表示態様も選択され（１０％）、さらに、「虹色」の表示態様も選択される設定となっている（１０％）ため、「保留変化予告」が発生し易いように設定されている。
【０３７４】
保留変化テーブル２２２ｅにおいて、大当たり時の「特殊変動」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青色」と、赤色に変化する「赤色」と、虹色に変化する「虹色」との４つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｃの取り得る値が対応付けられている。
【０３７５】
図１５の示す例では、大当たり時の「特殊変動」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｃの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～６９」、「青色」に対して「７０～７９」、「赤色」に対して「８０～８９」、「虹色」に対して「９０～９９」となっている。
【０３７６】
即ち、大当たり時の「特殊変動」演出態様が選択された場合（「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合）は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が７０％、「青色」の表示態様が１０％、「赤色」の表示態様が１０％、「虹色」の表示態様が１０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０３７７】
従って、大当たり時の「特殊変動」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易く（７０％）、また、「青色」、「赤色」又は「虹色」の表示態様もそれぞれ均等（１０％）に選択される設定となっているため、「保留変化予告」が発生し難いが、発生する場合にはほぼ均等に選択されるように設定されている。

【０３７８】
よって、ハズレ時の「保留変化予告」の現出確率は、例えば、「通常遊技状態」中における保留球数が１個目の場合、即ち、Ａテーブル２０２ｄ１によって演出態様が選択された場合では、「保留変化予告」が、変化しない「無し」が９１．０５％、「青色」が７．６５％、「赤色」が１．３％、の割合で選択される。また、大当たり時の「保留変化予告」の現出確率は、例えば、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合、即ち、Ｃテーブル２０２ｄ３によって演出態様が選択された場合では、「保留変化予告」が、変化しない「無し」が１０％、「青色」が２０．５％、「赤色」が５９．５％、「虹色」が１０％、の割合で選択される。従って、第３図柄の大当たり抽選に当選した場合には、「保留変化予告」のうち、「赤色」や「虹色」が選択され易く、「無し」や「青色」が選択され難い一方、大当たり抽選にハズレた場合には、「無し」や「青色」が選択され易く、「赤色」が選択され難い（ハズレ時に「虹色」は選択されない）。
【０３７９】
このように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からの保留球数コマンドの受信時に、該保留球数コマンドが示す変動演出の当否および演出態様を把握し、その当否および演出態様に基づいて「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定するように構成する。このように構成することで、変動演出の実行前に該変動演出の結果を保留図柄によって遊技者に示唆し、その変動演出が実行されるまでの間、遊技者に保留されている変動演出が大当たりとなるか否かを予測させることで、遊技の興趣を高めることができる。
【０３８０】
なお、保留変化テーブル２２２ｅおよび保留変化カウンタ２２３ｃの値に基づいて決定（選択）された「保留変化予告」の保留変化情報は、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が示す後述する保留情報格納エリア２２３ｈの保留変化情報格納エリア２２３ｈ５（図２４参照）に記憶される。第１実施形態のパチンコ機１０では、保留情報格納エリア２２３ｈに格納された保留変化情報と、後述するシナリオデータとに基づいて、「保留変化予告」が保留図柄又は実行図柄において実行される。
【０３８１】
図１４に戻って説明を続ける。シナリオカウンタ２２３ｄは、決定された「保留変化予告」の実行タイミングを決めるためのカウンタである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに基づいて、「保留変化予告」の実行可否と表示態様とが決定される。第１実施形態のパチンコ機１０では、「保留変化予告」の実行が決定された場合に、その「保留変化予告」の実行タイミングを、シナリオカウンタ２２３ｄおよびシナリオテーブル２２２ｆによって決定する。
【０３８２】
このシナリオカウンタ２２３ｄは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のカウンタ更新処理（図４１のＳ１１１１参照）において、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。シナリオカウンタ２２３ｄの値は、メイン処理が１回ループする毎に１回（図４１のＳ１１１１参照）更新（例えば、１加算）される。第１実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から保留球数コマンドを受信した場合に、その保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握すると共に、その演出態様に基づいて「保留変化予告」の実行可否および表示態様が決定される。そして、「保留変化予告」の実行が決定された場合に、シナリオカウンタ２２３ｄの値とシナリオテーブル２２２ｆとを参照し、「保留変化予告」の実行タイミングが決定される（図４３のＳ１３０５参照）。
【０３８３】
ここで、図１６および図１７を参照して、シナリオテーブル２２２ｆについて説明する。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は、「保留変化予告」の実行が決定された場合に、シナリオカウンタ２２３ｄの値とシナリオ

テーブル２２２ｆとを参照して、該「保留変化予告」の実行タイミングを決定する。この場合に、同じ「保留変化予告（例えば、「青色」）」であっても、ハズレ時における「保留変化予告」の実行タイミングと、大当たり時における「保留変化予告」の実行タイミングとを異ならせることで、「保留変化予告」の実行タイミングの違いによって大当たり期待度が異なるように構成されている。図１６は、大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１の一例を模式的に示した図である。

【０３８４】

図１６の大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１では、縦行が「保留変化予告」を決定した時点における変動演出の各保留球数（保留球数「１」個～「４」個の４パターン）において、各保留球数のそれぞれに「保留変化予告」の表示態様ごと（「青色」、「赤色」、「虹色」の３パターン）に区分けされた合計１２種類の状況パターンにそれぞれ区分けされている。また、横列が「保留変化予告」を実行（開始）するタイミングとして、各保留球数（保留球数「１」個～「４」個）への表示時又はシフト時における４パターンと、保留球数「０」個（当該変動演出実行中）における「開始時（シフト時）」、「リーチ前」、「リーチ後」又は「保留消去後」の４パターンとの、計８種類のタイミングパターンにそれぞれ区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれシナリオカウンタ２２３ｄの取り得る値が対応付けられている。

【０３８５】

第１実施形態における「保留変化予告」は、上記状況パターンごとにシナリオカウンタ２２３ｄとシナリオテーブル２２２ｆとによって決定されたタイミングパターンにおいて、決定された「保留変化予告」の表示態様が実行（現出）するように設定されている。

【０３８６】

具体的には、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「０」個であって「開始時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出が開始されるタイミングで該「保留変化予告」が実行される。また、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「０」個であって「リーチ前」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出における変動演出中であって「リーチ表示」が現出する前（例えば、「高速変動」の変動要素の実行中や、「低速変動」の変動要素の実行中における左図柄列Ｚ１の停止時等）のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。また、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「０」個であって「リーチ後」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出における変動演出中であって「リーチ表示」の実行中（例えば、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中）のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。また、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「０」個であって「保留消去後」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出における変動演出中であって「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後におけるコクピット表示領域Ｄｂが再表示されたタイミング（「再変動」の変動要素の実行前のタイミング）に該「保留変化予告」が実行される。

【０３８７】

また、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「１」個が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出を示す保留図柄が第１保留図柄表示領域Ｄｂ１へ表示されたタイミング、又は、シフトされたタイミングで、該「保留変化予告」が実行される。また、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「２」個が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出を示す保留図柄が第２保留図柄表示領域Ｄｂ２へ表示されたタイミング、又は、シフトされたタイミングで該「保留変化予告」が実行される。また、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「３」個が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出を示す保留図柄が第３保留図柄表示領域Ｄｂ３へ表示されたタイミング、又は、シフトされたタイミングで該「保留変化予告」が実行される。また、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「４」個が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出を示す保留図柄が第４保留図柄表示領域Ｄｂ４へ表示されたタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

【０３８８】
第１実施形態のパチンコ機１０では、第１入球口６４への球の入球に基づいて主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ保留球数コマンドが送信された場合に、該音声ランプ制御装置１１３において「保留変化予告」の抽選が行われ、「保留変化予告」を実行するか否かが決定される。「保留変化予告」の実行が決定された場合に、まず、その決定時点における保留球数と、決定された「保留変化予告」の表示態様とを把握する。そして、保留球数コマンドが示す変動演出が大当たりである場合には、シナリオカウンタ２２３ｄの値と大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１とを参照して、大当たり時における「保留変化予告」の実行タイミング（現出タイミング）が決定される。
【０３８９】
図１６で示すように、大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１において、「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数と、該「保留変化予告」の各表示態様との状況パターンが用意され、各状況パターンに対してシナリオカウンタ２２３ｄの取り得る値が対応付けられている。
【０３９０】
まず、大当たりの「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数が「１」個である場合について説明する。なお、この場合において、保留球数「２」個～「４」個については、保留球数「１」個目の発生時点で存在していない。即ち、保留球数「１」個目の発生時に保留球数「２」個～「４」個の保留図柄を表示することはない。よって、この大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１において、「保留変化予告」決定時における保留球数「１」個の時点では、「保留変化予告」実行時の保留球数「２」個～「４」個に対してシナリオカウンタ２２３ｄの値が割り振られていない（図１６参照）。
【０３９１】
まず、図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～４」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「５～９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「１０～１４」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「１５～４９」、保留球数「１」個に対して「５０～９９」となっている。
【０３９２】
即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が５％、保留球数「０」個の「リーチ前」が５％、保留球数「０」個の「リーチ後」が５％、保留球数「０」個の「保留消去後」が３５％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄表示時）が５０％、の選択割合となるように設定されている。
【０３９３】
従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングに最も選択され易く（５０％）、次に、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄が消去された後の再表示時のタイミングが選択され易い（３５％）ように設定されている。
【０３９４】
なお、第１実施形態において、「保留変化予告」の実行タイミングを決定する場合に、該当する変動演出の演出態様を判断していない。従って、例えば、「保留消去後」の実行タイミングが選定された場合であっても、変動演出が「ノーマルリーチ」演出態様であるときは、「保留消去後」の実行タイミングで「保留変化予告」を行えない状況が起こり得る。しかしながら、このような場合において、第１実施形態のパチンコ機１０では、決定した実行タイミングで「保留変化予告」を行うことができない演出態様であった場合は、実行することができる他の実行タイミング（例えば、「リーチ後」）に変更するように構成されている（図４５参照）。よって、「保留変化予告」の実行抽選に当選した場合には

、該「保留変化予告」をいずれかのタイミングで確実に実行することができる。従って、「保留変化予告」の実行タイミングを決定する場合に、変動演出の演出態様を把握せずに該実行タイミング決定したとしても、「保留変化予告」を確実に実行することができ、遊技の興趣を高めることができる。変更制御の詳細については後述する。

【０３９５】

次いで、図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「１０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「２０～２９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「３０～８９」、保留球数「１」個に対して「９０～９９」となっている。

【０３９６】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が１０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が６０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄表示時）が１０％、の選択割合となるように設定されている。

【０３９７】

従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄が消去された後の再表示時のタイミングが最も選択され易い（６０％）ように設定されている。

【０３９８】

次いで、図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「虹色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～４」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「５～９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「１０～４９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「５０～９９」となっている。なお、「保留変化予告」の「虹色」の表示態様は、保留図柄では現出せず、実行図柄でのみ現出可能であるため、この大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１では、保留球数「１」個の実行タイミングに対してシナリオカウンタ２２３ｄの値が割り振られていない。

【０３９９】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「虹色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が５％、保留球数「０」個の「リーチ前」が５％、保留球数「０」個の「リーチ後」が４０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が５０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄表示時）が０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４００】

従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「虹色」であるとき、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄が消去された後の再表示時のタイミングが最も選択され易く（５０％）、次に、「リーチ表示」の実行中のタイミングが選択され易い（４０％）ように設定されている。なお、大当たり時の「保留変化予告」の「虹色」の表示態様は、該「保留変化予告」の決定時点の保留球数に関係なく上記選択割合に設定されている。よって、「保留変化予告」の決定時点の保留球数「２」個～「４」個における大当たり時の「保留変化予告」の「虹色」の表示態様の説明は省略する。

【０４０１】

次に、大当たりの「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数が「２」個

である場合について説明する。なお、この場合において、保留球数「３」個又は「４」個については、保留球数「２」個目の発生時点で存在していない。即ち、保留球数「２」個目の発生時に保留球数「３」個又は「４」個の保留図柄を表示することはない。よって、この大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１において、「保留変化予告」決定時における保留球数「２」個の時点では、「保留変化予告」実行時の保留球数「３」個又は「４」個に対してシナリオカウンタ２２３ｄの値が割り振られていない（図１６参照）。

【０４０２】

図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「青色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～４」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「５～９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「１０～１４」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「１５～３９」、保留球数「１」個に対して「４０～４９」、保留球数「２」個に対して「５０～９９」となっている。

【０４０３】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が５％、保留球数「０」個の「リーチ前」が５％、保留球数「０」個の「リーチ後」が５％、保留球数「０」個の「保留消去後」が２５％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄表示時）が５０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４０４】

従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易く（５０％）、次に、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄が消去された後の再表示時のタイミングが選択され易い（２５％）ように設定されている。

【０４０５】

次いで、図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「赤色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「１０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「２０～２９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「３０～７９」、保留球数「１」個に対して「８０～８９」、保留球数「２」個に対して「９０～９９」となっている。

【０４０６】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が１０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が５０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄表示時）が１０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４０７】

従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄が消去された後の再表示時のタイミングが最も選択され易い（５０％）ように設定されている。

【０４０８】

次に、大当たりの「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数が「３」個である場合について説明する。なお、この場合において、保留球数「４」個については、

保留球数「３」個目の発生時点で存在していない。即ち、保留球数「３」個目の発生時に保留球数「４」個の保留図柄を表示することはない。よって、この大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１において、「保留変化予告」決定時における保留球数「３」個の時点では、「保留変化予告」実行時の保留球数「４」個に対してシナリオカウンタ２２３ｄの値が割り振られていない（図１６参照）。

【０４０９】

図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「青色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～４」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「５～９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「１０～１４」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「１５～２９」、保留球数「１」個に対して「３０～３９」、保留球数「２」個に対して「４０～４９」、保留球数「３」個に対して「５０～９９」となっている。

【０４１０】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が５％、保留球数「０」個の「リーチ前」が５％、保留球数「０」個の「リーチ後」が５％、保留球数「０」個の「保留消去後」が１５％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「３」個（即ち、保留図柄表示時）が５０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４１１】

従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易く（５０％）、次に、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄が消去された後の再表示時のタイミングが選択され易い（１５％）ように設定されている。

【０４１２】

次いで、図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「赤色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「１０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「２０～２９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「３０～６９」、保留球数「１」個に対して「７０～７９」、保留球数「２」個に対して「８０～８９」、保留球数「３」個に対して「９０～９９」となっている。

【０４１３】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が１０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が４０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留図柄「３」個（即ち、保留図柄表示時）が１０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４１４】

従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄が消去された後の再表示時のタイミングが最も選択され易い（４０％）ように設定されている。

【０４１５】

次に、大当たりの「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数が「４」個である場合について説明する。

【０４１６】
図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「青色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～４」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「５～９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「１０～１４」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「１５～１９」、保留球数「１」個に対して「２０～２９」、保留球数「２」個に対して「３０～３９」、保留球数「３」個に対して「４０～４９」、保留球数「４」個に対して「５０～９９」となっている。
【０４１７】
即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が５％、保留球数「０」個の「リーチ前」が５％、保留球数「０」個の「リーチ後」が５％、保留球数「０」個の「保留消去後」が５％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「３」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留図柄「４」個（即ち、保留図柄表示時）が５０％、の選択割合となるように設定されている。
【０４１８】
従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易い（５０％）ように設定されている。
【０４１９】
次いで、図１６の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「赤色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「１０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「２０～２９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「３０～５９」、保留球数「１」個に対して「６０～６９」、保留球数「２」個に対して「７０～７９」、保留球数「３」個に対して「８０～８９」、保留球数「４」個に対して「９０～９９」となっている。
【０４２０】
即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が１０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が３０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留図柄「３」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留図柄「４」個（即ち、保留図柄表示時）が１０％、の選択割合となるように設定されている。
【０４２１】
従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄が消去された後の再表示時のタイミングが最も選択され易い（３０％）ように設定されている。
【０４２２】
このように、大当たりを発生する変動演出を示す保留図柄及び実行図柄において「保留変化予告」を行う場合、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄が消去され、該「スーパーリーチ」の変動要素の演出が終了してコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０の実行図柄が再表示されるタイミングで「保留変化予告」を現出（実行）可能に構成する。
【０４２３】

これにより、常に視認可能にされている予告対象物（変化対象物）を直接的に変更して報知する場合や、新たに予告対象物を現出させて報知する場合に比べ、予告対象物の変化を遊技者が明確に認識し難くしつつ、さりげなく予告対象物の表示態様を変化させることができる。予告対象物を一旦見えなくし、その後、さりげなく変化させることで、まず、遊技者に違和感を与え、その後、その違和感の根源が遊技価値（例えば、大当たり）に直結するものであることを認識させることで、遊技者に意外性のある演出を提供しつつ、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。

【０４２４】

また、「保留変化予告」の実行タイミングを、当該変動演出の後半（「リーチ後」や「保留消去後」）に多く割り振ることで、当該変動演出の後半になっても大当たり期待度が高まる「保留変化予告」の発生（現出）を期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、変動演出の後半まで大当たりを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができので、長期に渡って遊技者に興趣を与えることができる。

【０４２５】

次に、図１７を参照して、ハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２について説明する。図１７は、ハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２の一例を模式的に示した図である。図１７のハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２では、大当たり用シナリオテーブル２２２ｆ１と同様、縦行が「保留変化予告」を決定した時点における変動演出の各保留球数（保留球数「１」個～「４」個の４パターン）において、各保留球数のそれぞれに「保留変化予告」の表示態様ごと（「青色」、「赤色」、「虹色」の３パターン）に区分けされた合計１２種類の状況パターンにそれぞれ区分けされている。また、横列が「保留変化予告」を実行（開始）するタイミングとして、各保留球数（保留球数「１」個～「４」個）への表示時又はシフト時における４パターンと、保留球数「０」個（当該変動演出実行中）における「開始時（シフト時）」、「リーチ前」、「リーチ後」又は「保留消去後」の４パターンとの、計８種類のタイミングパターンにそれぞれ区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれシナリオカウンタ２２３ｄの取り得る値が対応付けられている。

【０４２６】

図１７で示すように、ハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２において、「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数と、該「保留変化予告」の各表示態様との状況パターンが用意され、各状況パターンに対してシナリオカウンタ２２３ｄの取り得る値が対応付けられている。なお、「保留変化予告」の表示態様の「虹色」は、該「虹色」の表示態様が現出することで大当たりの発生を示唆するものであり、ハズレ時には選択されない。よって、ハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２の「虹色」の状況パターンには、「保留変化予告」を決定した時点における変動演出の保留個数のいずれにもシナリオカウンタ２２３ｄの値が割り振られていないため、その説明は省略する。

【０４２７】

まず、ハズレの「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数が「１」個である場合について説明する。なお、この場合において、保留球数「２」個～「４」個については、保留球数「１」個目の発生時点で存在していない。即ち、保留球数「１」個目の発生時に保留球数「２」個～「４」個の保留図柄を表示することはない。よって、このハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２において、「保留変化予告」決定時における保留球数「１」個の時点では、「保留変化予告」実行時の保留球数「２」個～「４」個に対してシナリオカウンタ２２３ｄの値が割り振られていない（図１７参照）。

【０４２８】

図１７の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「１０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「２０～２９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「-」、保留球

数「１」個に対して「３０～９９」となっている。
【０４２９】
即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が１０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄表示時）が７０％、の選択割合となるように設定されている。
【０４３０】
従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易い（７０％）ように設定されている。
【０４３１】
なお、ハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２において、保留球数「０」個の「保留消去後」の実行タイミングにシナリオカウンタ２２３ｄが割り振られていない。これは、「保留消去後」の実行タイミングにて「保留変化予告」を行うためには、「リーチ表示」の演出が実行された後に「再変動」の変動要素等、何らかの演出を行う必要がある。第１実施形態では、「リーチ表示」が行われた後は、大当たりする場合を除き「再変動」の変動要素等の演出が行われず、「ハズレ表示」が確定するように構成されている。よって、ハズレの変動演出では、「リーチ表示」の演出の後に大当たりが確定する「再変動」の変動要素が行われることがないため、「リーチ表示」後における実行図柄（保留図柄）の再表示のタイミングにおいて「保留変化予告」を実行させてしまうと、演出の齟齬が生じてしまう。よって、このような事象が起こらないように、「保留消去後」の実行タイミングにシナリオカウンタ２２３ｄを割り振らないように設定されている。
【０４３２】
次いで、図１７の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「２０～３９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「４０～５９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「-」、保留球数「１」個に対して「６０～９９」となっている。
【０４３３】
即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が２０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が２０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が２０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄表示時）が４０％、の選択割合となるように設定されている。
【０４３４】
従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易い（４０％）ように設定されている。
【０４３５】
次に、ハズレの「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数が「２」個である場合について説明する。なお、この場合において、保留球数「３」個又は「４」個については、保留球数「２」個目の発生時点で存在していない。即ち、保留球数「２」個目の発生時に保留球数「３」個又は「４」個の保留図柄を表示することはない。よって、このハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２において、「保留変化予告」決定時における保留球数「２」個の時点では、「保留変化予告」実行時の保留球数「３」個又は「４」個に対してシナリオカウンタ２２３ｄの値が割り振られていない（図１７参照）。
【０４３６】
図１７の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「２」個、かつ、表

示態様が「青色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「１０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「２０～２９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「-」、保留球数「１」個に対して「３０～３９」、保留球数「２」個に対して「４０～９９」となっている。

【０４３７】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が１０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄表示時）が６０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４３８】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易い（６０％）ように設定されている。

【０４３９】

次いで、図１７の例で示す「保留変化予告」の決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「赤色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「２０～３９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「４０～５９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「-」、保留球数「１」個に対して「６０～６９」、保留球数「２」個に対して「７０～９９」となっている。

【０４４０】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が２０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が２０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が２０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄表示時）が３０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４４１】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「２」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易い（３０％）ように設定されている。

【０４４２】

次に、ハズレの「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数が「３」個である場合について説明する。なお、この場合において、保留球数「４」個については、保留球数「３」個目の発生時点で存在していない。即ち、保留球数「３」個目の発生時に保留球数「４」個の保留図柄を表示することはない。よって、このハズレ用シナリオテーブル２２２ｆ２において、「保留変化予告」決定時における保留球数「３」個の時点では、「保留変化予告」実行時の保留球数「４」個に対してシナリオカウンタ２２３ｄの値が割り振られていない（図１７参照）。

【０４４３】

図１７の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「青色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「１０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「２０～２９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「-」、保留球

数「１」個に対して「３０～３９」、保留球数「２」個に対して「４０～４９」、保留球数「３」個に対して「５０～９９」となっている。

【０４４４】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が１０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「３」個（即ち、保留図柄表示時）が５０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４４５】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易い（５０％）ように設定されている。

【０４４６】

次いで、図１７の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「赤色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「２０～３９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「４０～５９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「-」、保留球数「１」個に対して「６０～６９」、保留球数「２」個に対して「７０～７９」、保留球数「３」個に対して「８０～９９」となっている。

【０４４７】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が２０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が２０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が２０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留図柄「３」個（即ち、保留図柄表示時）が２０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４４８】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングや、当該変動演出の「開始時」、「リーチ前」若しくは「リーチ後」が選択され易い（各２０％）ように設定されている。

【０４４９】

次に、ハズレの「保留変化予告」の決定時点における変動演出の保留球数が「４」個である場合について説明する。

【０４５０】

図１７の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「青色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「１０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「２０～２９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「-」、保留球数「１」個に対して「３０～３９」、保留球数「２」個に対して「４０～４９」、保留球数「３」個に対して「５０～５９」、保留球数「４」個に対して「６０～９９」となっている。

【０４５１】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時

」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が１０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が１０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「３」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留図柄「４」個（即ち、保留図柄表示時）が４０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４５２】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「青色」であるとき、保留図柄の表示時のタイミングが最も選択され易い（４０％）ように設定されている。

【０４５３】

次いで、図１７の例で示すように、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「赤色」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｄの値との対応付けが、保留球数「０」個の「開始時」に対して「０～１９」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「２０～３９」、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「４０～５９」、保留球数「０」個の「保留消去後」に対して「-」、保留球数「１」個に対して「６０～６９」、保留球数「２」個に対して「７０～７９」、保留球数「３」個に対して「８０～８９」、保留球数「４」個に対して「９０～９９」となっている。

【０４５４】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「３」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「０」個の「開始時」が２０％、保留球数「０」個の「リーチ前」が２０％、保留球数「０」個の「リーチ後」が２０％、保留球数「０」個の「保留消去後」が０％、保留球数「１」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留球数「２」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留図柄「３」個（即ち、保留図柄シフト時）が１０％、保留図柄「４」個（即ち、保留図柄表示時）が１０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４５５】

従って、大当たりの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「４」個、かつ、表示態様が「赤色」であるとき、当該変動演出の「開始時」、「リーチ前」又は「リーチ後」が選択され易い（各２０％）ように設定されている。

【０４５６】

このように、変動演出のハズレ時と大当たり時とで、同じ「保留変化予告（例えば、「青色」）」であってもその実行タイミング（現出タイミング）を異ならせることで、「保留変化予告」の表示態様と、その表示態様が現出するタイミングとで大当たり期待度を異ならせることができる。よって、「保留変化予告」の表示態様と現出タイミングとによって該「保留変化予告」による大当たり期待度の示唆内容を多様化することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０４５７】

図１４に戻って説明を続ける。文字パターンカウンタ２２３ｅは、「リーチ表示」に現出するリーチ発生時文字表示Ｓｅ１およびリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの種類を抽選するためのカウンタである。上述したように、第１実施形態では、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１およびリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンとして「弱パターン」又は「強パターン」をそれぞれ現出可能に構成されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信したことに基づいて、後述する変動演出処理（図４４参照）を行い、文字パターンカウンタ２２３ｅ及び文字パターンテーブル２２２ｇを用いることで、「リーチ表示」時に現出される各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の文字パターンの内容が抽選される。

【０４５８】

この文字パターンカウンタ２２３ｅは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のカウ

ンタ更新処理（図４１のＳ１１１１参照）において、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。文字パターンカウンタ２２３ｅの値は、メイン処理が１回ループする毎に１回（図４１のＳ１１１１参照）更新（例えば、１加算）される。第１実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが示す変動演出の演出態様に応じて、文字パターンカウンタ２２３ｅの値と、文字パターンテーブル２２２ｇとを参照し、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１およびリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの内容が決定される（図４６参照）。

【０４５９】

ここで、図１８及び図１９を参照して、文字パターンテーブル２２２ｇについて説明する。本パチンコ機１０は、文字パターンテーブル２２２ｇとして、大当たり時に参照される大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１と、ハズレ時に参照されるハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２とが設けられている。図１８は、大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１の一例を模式的に示した図である。

【０４６０】

第１実施形態では、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて第３図柄の変動演出においていずれかの「リーチ表示」を実行する場合に、大当たりか否かに応じて大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１又はハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２のいずれかを参照し、その時点での文字パターンカウンタ２２３ｅの値と、「リーチ表示」の種類（演出態様の種類）と、に基づいて「リーチ表示」において現出されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１およびリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターン（「弱パターン」又は「強パターン」）の内容を決定する。

【０４６１】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の初期設定として、文字パターンとして、それぞれ「弱パターン」の文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２が表示され、表示色として、それぞれ「白色」の文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２が表示されるように構成されている。従って、この文字パターンテーブル２２２ｇと文字パターンカウンタ２２３ｅとによるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の抽選は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の初期設定から変化させるか否かの抽選を行うものである。

【０４６２】

図１８で示すように、大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１では、縦行が、大当たり時において選択された演出態様（「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様）ごとにグループ分けされている。

【０４６３】

具体的には、演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動」用と、に区分けされている。そして、その区分けされた演出態様のグループに対してそれぞれ文字パターンカウンタ２２３ｅの取り得る値が対応付けられている。

【０４６４】

また、図１８で示すように、大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１の横列は、変動表示において文字表示が現出するタイミング、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が現出するタイミングの「リーチ発生時」、リーチ中文字表示Ｓｅ２が現出するタイミングの「リーチ中」、疑似定型句文字表示Ｓｅ４が現出するタイミングの「仮停止時」、及び、

定型句文字表示Ｓｅ３が現出するタイミングの「停止時」、の４パターンごとに現出する文字表示の文字パターンが対応付けられている。

【０４６５】

ここで、図２０及び図２１を参照して、変動演出における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の現出タイミングについて説明する。図２０は、「再変動」の変動要素を含まない変動パターンの変動演出の一例を示すタイムチャートであって、図２０（ａ）は、「ノーマルリーチのみ（「Ｅ２０１Ｈ」又は「Ｅ５０１Ｈ」）」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の現出タイミングを示すタイムチャートであり、図２０（ｂ）は、「スーパーリーチのみ（「Ｅ３０１Ｈ」又は「Ｅ６０１Ｈ」）」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の現出タイミングを示すタイムチャートであり、図２０（ｃ）は、「スペシャルリーチのみ（「Ｅ４０１Ｈ」又は「Ｅ７０１Ｈ」）」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の現出タイミングを示すタイムチャートである。

【０４６６】

一方、図２１は、「再変動」の変動要素を含む変動パターンの変動演出の一例を示すタイムチャートであって、図２１（ａ）は、「ノーマルリーチ＋再変動（「Ｅ５０４Ｈ」）」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の現出タイミングを示すタイムチャートであり、図２１（ｂ）は、「スーパーリーチ＋再変動（「Ｅ６０５Ｈ」）」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の現出タイミングを示すタイムチャートであり、図２１（ｃ）は、「スペシャルリーチ＋再変動（「Ｅ７０５Ｈ」）」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の現出タイミングを示すタイムチャートである。なお、各タイムチャートにおいて、タイムチャートの上側部分に、変動演出における変動要素や図柄の停止等の事象を秒数と共に記載し、タイムチャートの下側部分に、変動演出で現出する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の名称を、各現出タイミングに応じて記載している。

【０４６７】

図２０及び図２１の例で示す「リーチ発生時」は、変動演出において、「低速変動」の変動要素が終了した後であって「ノーマルリーチ」の変動要素が発生したタイミングでリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が現出することを示している。即ち、この「リーチ発生時」が示すタイミングで、「ノーマルリーチ」の変動要素が発生した時点での副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄からリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が発せられるように表示される。

【０４６８】

第１実施形態では、この「リーチ発生時」に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、「弱パターン」として「いくぜぇ！」と、「強パターン」として「いけるぜぇ！」との２種類が用意されている。なお、本パチンコ機１０は、いずれかの「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素）」が発生する場合、必ず「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されるため、「リーチ表示」が実行される変動演出では、必ず「リーチ発生時」においてリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるように構成されている。

【０４６９】

次いで、図２０及び図２１の例で示す「リーチ中」は、変動演出において、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中であって「大当たり表示」又は「ハズレ表示」を示唆する内容を示す「際演出」の直前のタイミングでリーチ中文字表示Ｓｅ２が現出することを示している。即ち、この「リーチ中」が示すタイミングで、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素における「際演出」前に、遊技者側のキャラクタ図柄が敵側のキャラクタ図柄に向けてリーチ中文字表示Ｓｅ２が発せられるように表示される。

【０４７０】

第１実施形態では、この「リーチ中」に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２は、「弱パターン」として「くらえ！」と、「強パターン」として「とどめだ！」との２種類が用意されている。なお、本パチンコ機１０は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に変動

演出の表示結果が現出する変動パターン（即ち、「Ｅ５：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合の変動パターン）では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素は実行されないため、上記「リーチ中」におけるリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されない（選択されない）ように構成されている。

【０４７１】

次いで、図２１の例で示す「図柄仮停止」は、変動演出において、いずれかの「リーチ表示」の変動要素が実行された後に、主表示領域Ｄｍにおいて仮の「ハズレ表示」が暫定的に表示されている状態であって、かつ、「再変動」の変動要素が実行される前のタイミングで疑似定型句文字表示Ｓｅ４が現出することを示している。即ち、この「図柄仮停止」が示すタイミングで、「リーチ表示」の変動要素が終了した時点で副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄から疑似定型句文字表示Ｓｅ４が発せられるように表示される。

【０４７２】

第１実施形態では、この「図柄仮停止」に表示される疑似定型句文字表示Ｓｅ４は、主表示領域Ｄｍに暫定的に表示される第３図柄の表示結果に対応して表示されるように構成されている。具体的には、「ハズレ表示」に対応した「すまねぇ・・・」の１種類の文字表示が用意されており、「大当たり表示」に対応した文字表示は用意されていない。これは、第１実施形態のパチンコ機では、変動演出における暫定的に表示される仮の「ハズレ表示」でのみ疑似定型句文字表示Ｓｅ４が現出し、該疑似定型句文字表示Ｓｅ４が現出した後に必ず「再変動」の変動要素が行われる構成であって、「大当たり表示」による疑似定型句文字表示Ｓｅ４が存在しないからである。

【０４７３】

次いで、図２０及び図２１の例で示す「図柄停止」は、変動演出において、いずれかの「リーチ表示」の変動要素又は「再変動」の変動要素が実行された後に、主表示領域Ｄｍにおいて確定表示される「大当たり表示」又は「ハズレ表示」が表示されるタイミングで定型句文字表示Ｓｅ３が現出することを示している。即ち、この「図柄停止」が示すタイミングで、「リーチ表示」の変動要素又は「再変動」の変動要素が終了した時点で副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄から定型句文字表示Ｓｅ３が発せられるように表示される。

【０４７４】

第１実施形態では、この「図柄停止」に表示される定型句文字表示Ｓｅ３は、主表示領域Ｄｍに確定表示される第３図柄の表示結果に対応して表示されるように構成されている。具体的には、「大当たり表示」に対応した「やったぜ！」と、「ハズレ表示」に対応した「すまねぇ・・・」との２種類の文字表示が用意されている。従って、「仮停止時」における暫定的な仮の「ハズレ表示」に対応した疑似定型句文字表示Ｓｅ４と、「停止時」における「ハズレ表示」に対応した定型句文字表示Ｓｅ３とは、同一の内容で表示されるように構成されている。

【０４７５】

なお、「図柄停止」及び「図柄仮停止」に表示される定型句文字表示Ｓｅ３及び疑似定型句文字表示Ｓｅ４には、文字パターンとしての「弱パターン」及び「強パターン」が設けられていない。これは、「図柄停止」のタイミングは、変動演出において「際演出」が実行された後であり、変動演出の「大当たり表示」又は「ハズレ表示」が確定するからである。よって、「図柄停止」に表示される定型句文字表示Ｓｅ３は、該変動演出の表示結果を直接的に表現する内容のみでよく、「強パターン」等の大当たり期待度が高い文字パターンを設ける必要性が乏しいからである。また、「図柄仮停止」のタイミングは、「図柄仮停止」自体、「図柄停止」を疑似的に表示するものであるため、「図柄仮停止」の内容と「図柄停止」との使い方を一致させる必要がある。よって、疑似定型句文字表示Ｓｅ４の文字パターンと定型句文字表示Ｓｅ３の文字パターンとの種類が一致するように構成されている。

【０４７６】

図１８に戻って説明を続ける。ここで、大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１における各演出態様毎の文字パターンカウンタ２２３ｅの割り振りについて具体的に説明する。図１８の例で示すように、「Ｅ５：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合には、それぞれのタイミングにおける文字パターンと文字パターンカウンタ２２３ｅとの対応付けが、「リーチ発生時」の「弱パターン」の文字パターンに対して「０～９」、「リーチ発生時」の「強パターン」の文字パターンに対して「１０～９９」となっている。

【０４７７】

即ち、「Ｅ５：ノーマルリーチ」の変動演出では、「リーチ発生時」の「弱パターン」の文字パターンが１０％、「リーチ発生時」の「強パターン」の文字パターンが９０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４７８】

従って、大当たりの変動演出において「Ｅ５：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ発生時」の「強パターン」の文字パターンが最も発生し易い（９０％）ように設定されている。

【０４７９】

なお、「Ｅ５：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ中」のタイミングに文字パターンカウンタ２２３ｅの値が割り振られていない。これは、上述したように、「リーチ中」のタイミングにおいて文字表示を現出させる場合には、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素における遊技者側のキャラクタ図柄がセリフを発する表示状態が必要となるが、「ノーマルリーチ」の変動要素のみの演出態様では、遊技者側のキャラクタ図柄が表示されないため、「リーチ中」の実行タイミングにおいて遊技者側のキャラクタ図柄から発せられる文字表示を表示することができないためである。

【０４８０】

次いで、図１８の例で示すように、「Ｅ６：スーパーリーチ」の演出態様が選択された場合には、それぞれのタイミングにおける文字パターンと文字パターンカウンタ２２３ｅとの対応付けが、「リーチ発生時」が「弱パターン」、かつ、「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンに対して「０～９」、「リーチ発生時」が「弱パターン」、かつ、「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンに対して「１０～２９」、「リーチ発生時」が「強パターン」、かつ、「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンに対して「３０～４９」、「リーチ発生時」が「強パターン」、かつ、「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンに対して「５０～９９」となっている。

【０４８１】

即ち、「Ｅ６：スーパーリーチ」の変動演出では、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「弱パターン」の文字パターンが１０％、「リーチ発生時」が「弱パターン」であって「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンが２０％、「リーチ発生時」が「強パターン」であって「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンが２０％、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「強パターン」の文字パターンが５０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４８２】

従って、大当たりの変動演出において「Ｅ６：スーパーリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「強パターン」の文字パターンが最も発生し易い（５０％）ように設定されている。

【０４８３】

次いで、図１８の例で示すように、「Ｅ７：スペシャルリーチ」の演出態様が選択された場合は、それぞれのタイミングにおける文字パターンと文字パターンカウンタ２２３ｅとの対応付けが、「リーチ発生時」が「弱パターン」、かつ、「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンに対して「０～９」、「リーチ発生時」が「弱パターン」、かつ、「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンに対して「１０～３９」、「リーチ発生時」が「強パターン」、かつ、「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンに対して「４０

～６９」、「リーチ発生時」が「強パターン」、かつ、「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンに対して「７０～９９」となっている。

【０４８４】

即ち、「Ｅ７：スーパーリーチ」の変動演出では、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「弱パターン」の文字パターンが１０％、「リーチ発生時」が「弱パターン」であって「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンが３０％、「リーチ発生時」が「強パターン」であって「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンが３０％、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「強パターン」の文字パターンが３０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４８５】

従って、大当たりの変動演出において「Ｅ７：スペシャルリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が「弱パターン」以外の文字パターン、即ち、「リーチ発生時」が「弱パターン」であって「リーチ中」が「強パターン」の文字パターン、「リーチ発生時」が「強パターン」であって「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターン、又は、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「強パターン」の文字パターンが均等に選択され易い（共に３０％）ように設定されている。

【０４８６】

なお、図１８の例で示すように、「Ｅ８：特殊変動」の演出態様が選択された場合には、変動演出において「ムービー」の変動要素が実行され、定型句文字表示Ｓｅ３以外のいずれの文字表示も現出しない。よって、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２における「弱パターン」又は「強パターン」を決定する必要がないので、文字パターンカウンタ２２３ｅの値が対応付けられていない。従って、「Ｅ８：特殊変動」の演出態様に対応する文字パターンカウンタ２２３ｅに関して「－」と表記する。

【０４８７】

なお、本実施形態において、「Ｅ８：特殊変動」では文字表示は現出することはないので、大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１において「Ｅ８：特殊変動」の区分け（グループ）を設けなくてもよい。また、上述したように、「図柄仮停止」のタイミングで現出する疑似定型句文字表示Ｓｅ４と、「図柄停止」のタイミングで現出する定型句文字表示Ｓｅ３とは、文字パターンが単一であるため、この大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１に設けないように構成してもよい。

【０４８８】

次に、図１９を参照して、ハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２について説明する。図１９は、ハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２の一例を模式的に示した図である。図１９で示すように、ハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２では、大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１と同様、縦行が、ハズレ時において選択された演出態様即ち、「非リーチ（短縮）」演出態様、「非リーチ（通常）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様ごとにグループ分けされている。

【０４８９】

具体的には、演出態様として、「非リーチ（短縮）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（短縮）」用と、「非リーチ（通常）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（通常）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。そして、その区分けされた演出態様のグループに対してそれぞれ文字パターンカウンタ２２３ｅの取り得る値が対応付けられている。

【０４９０】

また、図１９で示すように、ハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２の横列は、変動表示において文字表示が現出するタイミング（「リーチ発生時」、「リーチ中」又は「図

柄停止」の３パターン）ごとに現出する文字表示の文字パターンが対応付けられている。なお、ハズレ時は、「再変動」の変動要素が選択されないため、ハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２では、大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１とは異なり、「図柄仮停止」の現出タイミングは設けられていない。

【０４９１】

ここで、ハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２における各演出態様毎の文字パターンカウンタ２２３ｅの割り振りについて具体的に説明する。図１９の例で示すように、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」及び「Ｅ１：非リーチ（通常）」の演出態様が選択された場合には、変動演出において「リーチ表示」が発生しないため、いずれの文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４も現出しない。よって、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２における「弱パターン」又は「強パターン」を決定する必要がないので、文字パターンカウンタ２２３ｅの値が対応付けられていない。従って、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」及び「Ｅ１：非リーチ（通常）」の演出態様に対応する文字パターンカウンタ２２３ｅに関しては「－」と表記する。

【０４９２】

なお、本実施形態において、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」及び「Ｅ１：非リーチ（通常）」では文字表示は現出することはないので、ハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２において「Ｅ０：非リーチ（短縮）」及び「Ｅ１：非リーチ（通常）」の区分け（グループ）を設けないように構成してもよい。

【０４９３】

次いで、図１９の例で示すように、「Ｅ２：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合には、それぞれのタイミングにおける文字パターンと文字パターンカウンタ２２３ｅとの対応付けが、「リーチ発生時」の「弱パターン」の文字パターンに対して「０～８９」、「リーチ発生時」の「強パターン」に対して「９０～９９」となっている。

【０４９４】

即ち、「Ｅ２：ノーマルリーチ」の変動演出では、「リーチ発生時」の「弱パターン」の文字パターンが９０％、「リーチ発生時」の「強パターン」の文字パターンが１０％、の選択割合となるように設定されている。

【０４９５】

従って、ハズレの変動演出において「Ｅ２：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ発生時」の「弱パターン」の文字パターンが最も発生し易い（９０％）ように設定されている。

【０４９６】

なお、「Ｅ２：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ中」のタイミングに文字パターンカウンタ２２３ｅの値が割り振られていない。これは、「Ｅ５：ノーマルリーチ」と同様、「リーチ中」の実行タイミングにおいて遊技者側のキャラクタ図柄から発せられる文字表示を表示することができないためである。

【０４９７】

次いで、図１９の例で示すように、「Ｅ３：スーパーリーチ」の演出態様が選択された場合には、それぞれのタイミングにおける文字パターンと文字パターンカウンタ２２３ｅとの対応付けが、「リーチ発生時」が「弱パターン」、かつ、「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンに対して「０～６９」、「リーチ発生時」が「弱パターン」、かつ、「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンに対して「７０～８４」、「リーチ発生時」が「強パターン」、かつ、「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンに対して「８５～９４」、「リーチ発生時」が「強パターン」、かつ、「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンに対して「９５～９９」となっている。

【０４９８】

即ち、「Ｅ３：スーパーリーチ」の変動演出では、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「弱パターン」の文字パターンが７０％、「リーチ発生時」が「弱パターン」であって「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンが１５％、「リーチ発生時」が「強パターン」であって「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンが１０％、「リーチ発生

時」及び「リーチ中」が共に「強パターン」の文字パターンが５％、の選択割合となるように設定されている。

【０４９９】

従って、ハズレの変動演出において「Ｅ３：スーパーリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンが最も発生し易い（７０％）ように設定されている。

【０５００】

次いで、図１９の例で示すように、「Ｅ４：スペシャルリーチ」の演出態様が選択された場合は、それぞれのタイミングにおける文字パターンと文字パターンカウンタ２２３ｅとの対応付けが、「リーチ発生時」が「弱パターン」、かつ、「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンに対して「０～８９」、「リーチ発生時」が「弱パターン」、かつ、「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンに対して「９０～９４」、「リーチ発生時」が「強パターン」、かつ、「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンに対して「９５～９７」、「リーチ発生時」が「強パターン」、かつ、「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンに対して「９８，９９」となっている。

【０５０１】

即ち、「Ｅ４：スーパーリーチ」の変動演出では、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「弱パターン」の文字パターンが９０％、「リーチ発生時」が「弱パターン」であって「リーチ中」が「強パターン」の文字パターンが５％、「リーチ発生時」が「強パターン」であって「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンが３％、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が共に「強パターン」の文字パターンが２％、の選択割合となるように設定されている。

【０５０２】

従って、ハズレの変動演出において「Ｅ４：スペシャルリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ発生時」及び「リーチ中」が「弱パターン」の文字パターンが最も発生し易い（９０％）ように設定されている。

【０５０３】

本パチンコ機１０では、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様は、ハズレ時に選択され難く、大当たり時に選択され易い演出態様として設定されている。従って、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合に、「リーチ発生時」又は「リーチ中」において「強パターン」の文字表示が現出してしまうと、変動演出の結果としてハズレが現出する状況であるにも関わらず、大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が実行されると共に、大当たり期待度が高い「リーチ発生時」又は「リーチ中」に「強パターン」の文字表示を目の当たりにすることで、遊技者の大当たりに対する期待度が過度に高まってしまう。そして、遊技者の大当たりに対する期待度が高まった状態で、変動演出において「ハズレ表示」が現出してしまうと、遊技者は、大当たり期待値が高い演出（「スーパーリーチ」演出態様等＋各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の「強パターン」）が複合したことによって「大当たり表示」が現出する可能性が高いことを散々煽られたことによって、該「ハズレ表示」の現出によって興醒めしてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【０５０４】

そこで、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合には、「リーチ発生時」又は「リーチ中」において「強パターン」の文字表示を選択し難く構成することで、遊技者が興醒めしてしまうケースを少なくすることができる。

【０５０５】

また、本パチンコ機１０では、大当たり時に「リーチ発生時」又は「リーチ中」における「強パターン」の文字パターンが選択され易いように構成されている。このように構成することで、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行

と相俟って「リーチ発生時」又は「リーチ中」における「強パターン」が実行される場合には、該変動演出の表示結果として「大当たり表示」が現出する可能性を高めることができる。その結果、「リーチ発生時」又は「リーチ中」における「強パターン」が現出した後の「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素における「際演出」で、いずれの表示結果が現出するか否かの興趣を飛躍的に高めることができる。

【０５０６】

なお、上述したように、「図柄停止」のタイミングで現出する定型句文字表示Ｓｅ３は、文字パターンが単一であるため、大当たり用文字パターンテーブル２２２ｇ１と同様、このハズレ用文字パターンテーブル２２２ｇ２に設けないように構成してもよい。

【０５０７】

図１４に戻って説明を続ける。文字色抽選カウンタ２２３ｆは、第３図柄の変動演出において「リーチ表示」が実行される場合に現出する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を抽選するためのカウンタである。第１実施形態では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色として、通常の表示色として「白色」と、該通常の表示色よりも大当たり期待度が高い第１チャンスアップパターンの表示色として「赤色」と、該第１チャンスアップパターンより大当たり期待度が高い第２チャンスアップパターンの表示色として「金色」と、の合計３パターンの表示色を表示可能に構成されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信したことに基づいて、後述する変動演出処理（図４４参照）を行い、該変動演出処理において、文字色抽選カウンタ２２３ｆ及び文字色変化テーブル２２２ｈを用いることで、「リーチ表示」時に現出させる各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が抽選される。

【０５０８】

この文字色抽選カウンタ２２３ｆは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のカウンタ更新処理（図４１のＳ１１１１参照）において、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。文字色抽選カウンタ２２３ｆの値は、メイン処理が１回ループする毎に１回（図４１のＳ１１１１参照）更新（例えば、１加算）される。第１実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信した場合に、この文字色変化テーブル２２２ｈを参照し、その変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが示す変動演出の演出態様と、文字色抽選カウンタ２２３ｆの値とに応じて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の内容が決定される（図４６参照）。

【０５０９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、この文字色抽選カウンタ２２３ｆ及び文字色変化テーブル２２２ｈに基づく表示色の抽選に当選した場合であって大当たりに当選している場合は、該当選した表示色の変化タイミング（変化タイミングの詳細については後述する）による違いはあるが、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が一括で設定されるように構成されている。即ち、いずれかの文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色が変更された場合、その変更された表示色で以降の文字表示Ｓｅ２～Ｓｅ４の文字色が表示される。

【０５１０】

これは、第１実施形態のように、変動演出の複数の箇所で文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が現出する構成の場合に、それぞれの文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４毎に「赤色」や「金色」のチャンスアップパターンを抽選する構成であると、その文字表示の数分の抽選処理が必要になって処理負担が増大してしまうからである。また、変動演出において先に実行される文字表示において、表示色が変更されたチャンスアップパターンの文字表示を現出させた後、後に実行される文字表示において、チャンスアップパターンでない通常のパターンの文字表示を現出させてしまうと、大当たり期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまい、折角、チャンスアップパターンの現出によって気分が高揚していた遊技者が、該成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがあるからである。

【０５１１】
よって、変動演出の文字表示において表示色の抽選を一括で行い、一度でもチャンスアップパターンが現出された場合は、以降の文字表示においてもチャンスアップパターンを踏襲して現出させるように構成することで、それぞれの文字表示毎に抽選処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、チャンスアップパターンに設定された場合に、該チャンスアップパターンを以降の文字表示でも踏襲することで、文字表示における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。特に、変動演出においてチャンスアップパターンを実行可能な文字表示の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括抽選が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。

【０５１２】
ここで、図２２を参照して、文字色変化テーブル２２２ｈについて説明する。図２２は、文字色変化テーブル２２２ｈの一例を模式的に示した図である。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて第３図柄の変動演出においていずれかの「リーチ表示」を実行する場合に、この文字色変化テーブル２２２ｈを参照し、その時点での文字色抽選カウンタ２２３ｆの値と、「リーチ表示」の種類（演出態様の種類）とに基づいて、「リーチ表示」において現出される文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色（変化色）を決定する。図２２で示すように、文字色変化テーブル２２２ｈは、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【０５１３】
具体的には、ハズレ時における「非リーチ（短縮）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（短縮）」用と、ハズレ時における「非リーチ（通常）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（通常）」用と、ハズレ時における「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：ノーマルリーチ」用と、ハズレ時における「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：スーパーリーチ」用と、ハズレ時における「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スペシャルリーチ」用と、大当たり時における「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：ノーマルリーチ」用と、大当たり時における「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：スーパーリーチ」用と、大当たり時における「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スペシャルリーチ」用と、大当たり時における「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動」用と、に区分けされている。そして、区分けされたグループに対してそれぞれ文字色抽選カウンタ２２３ｆの取り得る値が対応付けられている。

【０５１４】
なお、第１実施形態では、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」、「Ｅ１：非リーチ（通常）」及び「Ｅ８：特殊変動」には、文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２が現出しない構成であるため、文字色変化テーブル２２２ｈにおいて、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」、「Ｅ１：非リーチ（通常）」及び「Ｅ８：特殊変動」には文字色抽選カウンタ２２３ｆの値が割り振られていない。この「Ｅ０：非リーチ（短縮）」、「Ｅ１：非リーチ（通常）」及び「Ｅ８：特殊変動」の区分け（グループ）を、この文字色変化テーブル２２２ｈに設けないように構成してもよい。

【０５１５】
文字色変化テーブル２２２ｈにおいて、ハズレ時の「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色（変化色）が、通常の表示色（「白色」）から変化しない「無し」の１つの表示態様が選択されるように構成されている。即ち、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、赤色に変化する「赤色」と、金色に変化する「金色」との表示態様が選択されないように、文字色抽選カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。従って、第１実施形態では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合は、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の色が変化しない「無し（「白色」）

」のみが選択されるため、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色は変化しない。
【０５１６】
即ち、第１実施形態では、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の「赤色」は、大当たり時若しくはハズレ時の「スーパーリーチ以上」演出態様、又は、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様でのみ選定され、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では「赤色」の文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が選択されない。その結果、「赤色」の文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が現出した場合、大当たり時若しくはハズレ時の「スーパーリーチ以上」演出態様、又は、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択されたことが確定するように構成されている。なお、この「Ｅ２：ノーマルリーチ」の区分け（グループ）を、この文字色変化テーブル２２２ｈに設けないように構成してもよい。
【０５１７】
文字色変化テーブル２２２ｈにおいて、ハズレ時の「Ｅ３：スーパーリーチ」には、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、通常の表示色（「白色」）から変化しない「無し」と、赤色に変化する「赤色」と、金色に変化する「金色」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して文字色抽選カウンタ２２３ｆの取り得る値が対応付けられている。
【０５１８】
図２２で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における文字色抽選カウンタ２２３ｆの値と文字表示の表示色（変化色）との対応付けが、「無し」に対して「０～８９」、「赤色」に対して「９０～９８」、「金色」に対して「９９」となっている。
【０５１９】
即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が「無し（「白色」）」の表示色が９０％、「赤色」の表示色が９％、「金色」の表示色が１％、の割合で選択されるように設定されている。
【０５２０】
従って、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色は、表示色が変化しない「無し」が選択され易い設定（９０％）となっている。
【０５２１】
文字色変化テーブル２２２ｈにおいて、ハズレ時の「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、通常の表示色（「白色」）から変化しない「無し」と、赤色に変化する「赤色」と、金色に変化する「金色」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して文字色抽選カウンタ２２３ｆの取り得る値が対応付けられている。
【０５２２】
図２２で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における文字色抽選カウンタ２２３ｆの値と文字表示の表示色（変化色）との対応付けが、「無し」に対して「０～７９」、「赤色」に対して「８０～９８」、「金色」に対して「９９」となっている。
【０５２３】
即ち、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が「無し（「白色」）」の表示色が８０％、「赤色」の表示色が１９％、「金色」の表示色が１％、の割合で選択されるように設定されている。
【０５２４】
従って、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色は、表示色が変化しない「無し」が選択され易い設定（８０％）となっている。
【０５２５】
文字色変化テーブル２２２ｈにおいて、大当たり時の「Ｅ５：ノーマルリーチ」には、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、通常の表示色（「白色」）から変化しない「無し」と、赤色に変化する「赤色」と、金色に変化する「金色」との３つの表示態様が選択可能

に用意され、各表示態様に対して文字色抽選カウンタ２２３ｆの取り得る値が対応付けられている。

【０５２６】

図２２で示す例では、「Ｅ５：ノーマルリーチ」における文字色抽選カウンタ２２３ｆの値と文字表示の表示色（変化色）との対応付けが、「無し」に対して「０～２９」、「赤色」に対して「３０～８９」、「金色」に対して「９０～９９」となっている。

【０５２７】

即ち、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が「無し（「白色」）」の表示色が３０％、「赤色」の表示色が６０％、「金色」の表示色が１０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５２８】

従って、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色は、「赤色」の表示色が選択され易い（６０％）設定となっているため、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が変化し易いように設定されている。

【０５２９】

文字色変化テーブル２２２ｈにおいて、大当たり時の「Ｅ６：スーパーリーチ」には、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、通常の表示色（「白色」）から変化しない「無し」と、赤色に変化する「赤色」と、金色に変化する「金色」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して文字色抽選カウンタ２２３ｆの取り得る値が対応付けられている。

【０５３０】

図２２で示す例では、「Ｅ６：スーパーリーチ」における文字色抽選カウンタ２２３ｆの値と文字表示の表示色（変化色）との対応付けが、「無し」に対して「０～１９」、「赤色」に対して「２０～７９」、「金色」に対して「８０～９９」となっている。

【０５３１】

即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が「無し（「白色」）」の表示色が３０％、「赤色」の表示色が６０％、「金色」の表示色が１０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５３２】

従って、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色は、「赤色」の表示色が選択され易い（６０％）設定となっているため、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が変化し易いように設定されている。

【０５３３】

文字色変化テーブル２２２ｈにおいて、大当たり時の「Ｅ７：スペシャルリーチ」には、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、通常の表示色（「白色」）から変化しない「無し」と、赤色に変化する「赤色」と、金色に変化する「金色」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して文字色抽選カウンタ２２３ｆの取り得る値が対応付けられている。

【０５３４】

図２２で示す例では、「Ｅ７：スペシャルリーチ」における文字色抽選カウンタ２２３ｆの値と文字表示の表示色（変化色）との対応付けが、「無し」に対して「０～９」、「赤色」に対して「１０～６９」、「金色」に対して「７０～９９」となっている。

【０５３５】

即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が「無し（「白色」）」の表示色が１０％、「赤色」の表示色が６０％、「金色」の表示色が３０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５３６】

従って、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色は、「赤色」の表示色が選択され易い（６０％）設定となっているため、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が変化し易いように設定されている。

【０５３７】
よって、ハズレ時の文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色は、例えば、「通常遊技状態」中における保留球数が１個目の場合、即ち、Ａテーブル２０２ｄ１によって演出態様が選択された場合では、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、「白色」のまま変化しない「無し」が９９．３％、「赤色」が０．６５％、「金色」が０．０５％の割合で選択される。また、大当たり時の文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色は、例えば、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合、即ち、Ｃテーブル２０２ｄ３によって演出態様が選択された場合は、文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、「白色」のまま変化しない「無し」が１４．５％、「赤色」が６０％、「金色」が２５．５％の割合で選択される。従って、第３図柄の大当たり抽選に当選した場合には、「リーチ表示」中に現出する文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のうち、「赤色」や「金色」が選択され易く、「無し」が選択され難い一方、大当たり抽選にハズレた場合には、「無し」が選択され易く、「赤色」や「金色」が選択され難い。
【０５３８】
本パチンコ機１０では、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様は、ハズレ時に選択され難く、大当たり時に選択され易い演出態様として設定されている。従って、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合に、「リーチ発生時」又は「リーチ中」に表示される文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を、大当たり期待度が高い「赤色」や「金色」で表示してしまうと、該ハズレの変動演出であるにも関わらず大当たり期待度が過度に高まってしまう。その大当たり期待度が高まった状態で、変動演出において「ハズレ表示」が現出してしまうと、大当たり期待値が高い演出（「スーパーリーチ」演出態様等＋各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の「赤色」等）が複合したことによって「大当たり表示」が現出する可能性が高いことを散々煽られた遊技者は、該「ハズレ表示」の現出によって興醒めしてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。
【０５３９】
そこで、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合には、「リーチ発生時」又は「リーチ中」に表示される文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色において「赤色」や「金色」を選択し難く構成することで、遊技者が興醒めしてしまうケースを少なくすることができる。
【０５４０】
また、本パチンコ機１０では、「リーチ発生時」及び「リーチ中」に表示される文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色に関し、ハズレ時より大当たり時の方が「赤色」や「金色」を選択し易いように構成されている。このように構成することで、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行と相俟って「リーチ発生時」又は「リーチ中」における文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２が「赤色」又は「金色」で実行される場合には、該変動演出の表示結果として「大当たり表示」が現出する可能性を高めることができる。その結果、「リーチ発生時」又は「リーチ中」における文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色が変化した後の「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素における「際演出」で、いずれの表示結果が現出するか否かの興趣を飛躍的に高めることができる。
【０５４１】
さらに、「リーチ発生時」又は「リーチ中」における「強パターン」の文字パターンが表示色の変化と複合する場合は、該変動演出の表示結果として「大当たり表示」が現出する可能性を更に高めることができる。その結果、「リーチ発生時」又は「リーチ中」において、文字パターンとして「強パターン」、表示色として「赤色」又は「金色」が現出した後の「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素における「際演出」で、いずれの表示結果が現出するか否かの興趣を更に高めることができる。
【０５４２】
図１４に戻って説明を続ける。色変化タイミングカウンタ２２３ｇは、第３図柄の変動演出において「リーチ表示」が実行される場合に現出するリーチ発生時文字表示Ｓｅ１及び

リーチ中文字表示Ｓｅ２（以下、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２を総称して、「各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２」という場合がある）の表示色を変更する（変化させる）タイミングを抽選するためのカウンタである。

【０５４３】

即ち、上記文字色抽選カウンタ２２３ｆ及び文字色変化テーブル２２２ｈによって、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を変更する抽選に当選した場合（例えば、大当たり時の「スペシャルリーチ」において文字色抽選カウンタの値が「１０」～「９９」の範囲内である場合）に、当選した（選択された）表示色に応じて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の現出タイミングで該表示色に変化させるか、或いは、リーチ中文字表示Ｓｅ２を現出するタイミングで該表示色に変化させるかが抽選により決定されるように構成されている。

【０５４４】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信したことに基づいて、後述する変動演出処理（図４４参照）を行い、該変動演出処理において、色変化タイミングカウンタ２２３ｇ及び色変化タイミングテーブル２２２ｉを用いることで、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を変化させるタイミングが抽選される。

【０５４５】

この色変化タイミングカウンタ２２３ｇは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のカウンタ更新処理（図４１のＳ１１１１参照）において、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。色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値は、メイン処理が１回ループする毎に１回（図４１のＳ１１１１参照）更新（例えば、１加算）される。第１実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが示す変動演出の演出態様に応じて色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と、色変化タイミングテーブル２２２ｉとを参照し、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２のおける表示色の変化タイミングが決定される（図４６参照）。

【０５４６】

なお、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、色変化タイミングカウンタ２２３ｇ及び色変化タイミングテーブル２２２ｉによる抽選に基づいて各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を変更した場合、その変更された文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２以降に現出する文字表示Ｓｅ２～Ｓｅ４の表示色において、変更された文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を引き継ぐ（踏襲する）ように構成されている。

【０５４７】

このように構成することで、文字抽選毎に抽選処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色が「赤色」又は「金色」のチャンスアップパターンに設定された場合に、該チャンスアップパターンを以降の文字表示でも踏襲して表示することができ、文字表示における成り下がり表現の発生を防止することができる。また、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングを一括して抽選によって決定することで、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２ごとにそれぞれ表示色の変化を抽選するよりも簡易な制御で表示色の変化パターンを多様化し、遊技の興趣を高めることができる。

【０５４８】

ここで、図２３を参照して、色変化タイミングテーブル２２２ｉについて説明する。図２３は、色変化タイミングテーブル２２２ｉの一例を模式的に示した図である。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて第３図柄の変動演出においていずれかの「リーチ表示」を実行する場合に、この色変化タイミングテーブル２２２ｉを参照し、その変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが示す変動演出の演出態様（「リーチ表示」の種類）と、その時点での色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値とに基づいて、「リーチ表示」において現出され

る各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を変更する変化タイミングを決定する。図２３で示すように、色変化タイミングテーブル２２２ｉは、選択された演出態様と、決定された各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色（変化色）とに基づいてグループ分けされている。

【０５４９】

具体的には、ハズレ時において、「非リーチ（短縮）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（短縮）」における「赤色」用及び「金色」用と、「非リーチ（通常）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（通常）」における「赤色」用及び「金色」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：ノーマルリーチ」における「赤色」用及び「金色」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：スーパーリーチ」における「赤色」用及び「金色」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スペシャルリーチ」における「赤色」用及び「金色」用と、に区分けされている。そして、区分けされたグループに対してそれぞれ色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５５０】

また、大当たり時において、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：ノーマルリーチ」における「赤色」用及び「金色」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：スーパーリーチ」における「赤色」用及び「金色」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スペシャルリーチ」における「赤色」用及び「金色」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動」における「赤色」用及び「金色」用と、に区分けされている。そして、区分けされたグループに対してそれぞれ色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５５１】

第１実施形態では、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」、「Ｅ１：非リーチ（通常）」及び「Ｅ８：特殊変動」には、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２が現出しない構成であるため、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」、「Ｅ１：非リーチ（通常）」及び「Ｅ８：特殊変動」には色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値が割り振られていない。また、ハズレ時の「Ｅ２：ノーマルリーチ」では、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表色の変化抽選に当選することはなく（図２２参照）、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色は変更されないため、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて「Ｅ２：ノーマルリーチ」には色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値が割り振られていない。

【０５５２】

なお、第１実施形態において、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」、「Ｅ１：非リーチ（通常）」、「Ｅ２：ノーマルリーチ」及び「Ｅ８：特殊変動」では、文字表示が現出しない、或いは、文字表示の表示色が変化しないので、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて「Ｅ０：非リーチ（短縮）」、「Ｅ１：非リーチ（通常）」、「Ｅ２：ノーマルリーチ」及び「Ｅ８：特殊変動」の区分け（グループ）を設けないように構成してもよい。

【０５５３】

色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、ハズレ時の「Ｅ３：スーパーリーチ」において「赤色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」と、「リーチ中」との２つの変化タイミングが選択可能に用意され、各変化タイミングに対して色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５５４】

図２３で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」において「赤色」の表示色における色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と変化タイミングとの対応付けが、「リーチ発生時」に対して「０～９」、「リーチ中」に対して「１０～９９」となっている。

【０５５５】

即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択され、かつ、文字表示の表示色として「赤色」が選択された場合は、文字表示の表示色の変化タイミングとして、「リーチ

発生時」の変化タイミングが１０％、「リーチ中」の変化タイミングが９０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５５６】

従って、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であって、文字表示の表示色に「赤色」が選択された場合は、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されるタイミングで該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色が「赤色」に変更され易い設定（９０％）となっている。

【０５５７】

次いで、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、ハズレ時の「Ｅ３：スーパーリーチ」において「金色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」と、「リーチ中」との２つの変化タイミングが選択可能に用意され、各変化タイミングに対して色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５５８】

図２３で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」において「金色」の表示色における色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と変化タイミングとの対応付けが、「リーチ発生時」に対して「０，１」、「リーチ中」に対して「２～９９」となっている。

【０５５９】

即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択され、かつ、文字表示の表示色として「金色」が選択された場合は、文字表示の表示色の変化タイミングとして、「リーチ発生時」の変化タイミングが２％、「リーチ中」の変化タイミングが９８％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５６０】

従って、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であって、文字表示の表示色に「金色」が選択された場合は、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されるタイミングで該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色が「金色」に変更され易い設定（９８％）となっている。

【０５６１】

次いで、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、ハズレ時の「Ｅ４：スペシャルリーチ」において「赤色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」と、「リーチ中」との２つの変化タイミングが選択可能に用意され、各変化タイミングにおいて色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５６２】

図２３で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」において「赤色」の表示色における色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と変化タイミングとの対応付けが、「リーチ発生時」に対して「０～４」、「リーチ中」に対して「５～９９」となっている。

【０５６３】

即ち、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択され、かつ、文字表示の表示色として「赤色」が選択された場合は、文字表示の表示色の変化タイミングとして「リーチ発生時」の変化タイミングが５％、「リーチ中」の変化タイミングが９５％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５６４】

従って、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様であって、文字表示の表示色に「赤色」が選択された場合は、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されるタイミングで該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色が「赤色」に変更され易い設定（９５％）となっている。

【０５６５】

次いで、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、ハズレ時の「Ｅ４：スペシャルリーチ」において「金色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」と、「リーチ中」との２つの変化タイミングが選択可能に用意され、各変化タイミングにおいて色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５６６】
図２３で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」において「金色」の表示色における色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と変化タイミングとの対応付けが、「リーチ発生時」に対して「０」、「リーチ中」に対して「１～９９」となっている。
【０５６７】
即ち、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択され、かつ、文字表示の表示色として「金色」が選択された場合は、文字表示の表示色の変化タイミングとして「リーチ発生時」の変化タイミングが１％、「リーチ中」の変化タイミングが９９％、の割合で選択されるように設定されている。
【０５６８】
従って、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様であって、文字表示の表示色に「金色」が選択された場合は、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されるタイミングで該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色が「金色」に変更され易い設定（９９％）となっている。
【０５６９】
このように、ハズレ時の「リーチ表示」では、「リーチ発生時」より「リーチ中」に文字表示の表示色が変化し易いように構成されている。これは、「リーチ発生時」のタイミングで文字表示の表示色を変更してしまうと、結果的にハズレとなる変動演出において、「リーチ発生時」に文字表示の表示色を変化させることで変動演出の前半部分から大当たりへの期待を過度に煽ってしまい、遊技者は過度に煽られたことによって遊技に興醒めしてしまうおそれがあるからである。従って、ハズレの変動演出において、「リーチ発生時」より「リーチ中」に文字表示の表示色を変化し易いように構成することで、ハズレの変動演出において遊技者を過度に煽ることなく、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。なお、大当たり時において「リーチ中」にも文字表示の表示色の変化が発生し得るように構成することで、「リーチ発生時」に文字表示の表示色が変化しなかった場合であっても、該変動演出において大当たりを期待することができるように構成されている。
【０５７０】
次いで、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、大当たり時の「Ｅ５：ノーマルリーチ」において「赤色」又は「金色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」の１つの変化タイミングが選択されるように構成されている。即ち、「Ｅ５：ノーマルリーチ」には、「スーパーリーチ」の変動要素及び「スペシャルリーチ」の変動要素が実行され得ないため、該「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中に表示され得る「リーチ中」の文字表示も表示され得ない。よって、「Ｅ５：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合には、「リーチ中」の変化タイミングには色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値が対応付けられていない。従って、第１実施形態では、「Ｅ５：ノーマルリーチ」の演出態様が選択された場合は、「リーチ発生時」の変化タイミングのみが選択されるため、「リーチ発生時」のタイミングで表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色が「赤色」又は「金色」に変化して表示される。
【０５７１】
なお、第１実施形態において、「Ｅ５：ノーマルリーチ」では、文字表示の変化タイミングが単一であるので、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて「Ｅ５：ノーマルリーチ」の区分け（グループ）を設けないように構成してもよい。
【０５７２】
色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、大当たり時の「Ｅ６：スーパーリーチ」において「赤色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」と、「リーチ中」との２つの変化タイミングが選択可能に用意され、各変化タイミングに対して色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。
【０５７３】

図２３で示す例では、「Ｅ６：スーパーリーチ」において「赤色」の表示色における色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と変化タイミングとの対応付けが、「リーチ発生時」に対して「０～７９」、「リーチ中」に対して「８０～９９」となっている。

【０５７４】

即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様が選択され、かつ、文字表示の表示色として「赤色」が選択された場合は、文字表示の表示色の変化タイミングとして、「リーチ発生時」の変化タイミングが８０％、「リーチ中」の変化タイミングが２０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５７５】

従って、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様であって、文字表示の表示色に「赤色」が選択された場合は、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色が「赤色」に変更され易い設定（８０％）となっている。

【０５７６】

次いで、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、大当たり時の「Ｅ６：スーパーリーチ」において「金色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」と、「リーチ中」との２つの変化タイミングが選択可能に用意され、各変化タイミングに対して色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５７７】

図２３で示す例では、「Ｅ６：スーパーリーチ」において「金色」の表示色における色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と変化タイミングとの対応付けが、「リーチ発生時」に対して「０～６９」、「リーチ中」に対して「７０～９９」となっている。

【０５７８】

即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様が選択され、かつ、文字表示の表示色として「金色」が選択された場合は、文字表示の表示色の変化タイミングとして、「リーチ発生時」の変化タイミングが７０％、「リーチ中」の変化タイミングが３０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５７９】

従って、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様であって、文字表示の表示色に「金色」が選択された場合は、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色が「金色」に変更され易い設定（７０％）となっている。

【０５８０】

次いで、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、大当たり時の「Ｅ７：スペシャルリーチ」において「赤色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」と、「リーチ中」との２つの変化タイミングが選択可能に用意され、各変化タイミングに対して色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５８１】

図２３で示す例では、「Ｅ７：スペシャルリーチ」において「赤色」の表示色における色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と変化タイミングとの対応付けが、「リーチ発生時」に対して「０～６９」、「リーチ中」に対して「７０～９９」となっている。

【０５８２】

即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択され、かつ、文字表示の表示色として「赤色」が選択された場合は、文字表示の表示色の変化タイミングとして、「リーチ発生時」の変化タイミングが７０％、「（スーパー／）スペシャルリーチ中」の変化タイミングが３０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５８３】

従って、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様であって、文字表示の表示色に「赤色」が選択された場合は、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に表示されるリーチ

発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色が「赤色」に変更され易い設定（７０％）となっている。

【０５８４】

次いで、色変化タイミングテーブル２２２ｉにおいて、大当たり時の「Ｅ７：スペシャルリーチ」において「金色」の表示色に当選した場合には、変化タイミングとして「リーチ発生時」と、「リーチ中」との２つの変化タイミングが選択可能に用意され、各変化タイミングに対して色変化タイミングカウンタ２２３ｇの取り得る値が対応付けられている。

【０５８５】

図２３で示す例では、「Ｅ７：スペシャルリーチ」において「金色」の表示色における色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値と変化タイミングとの対応付けが、「リーチ発生時」に対して「０～５９」、「リーチ中」に対して「６０～９９」となっている。

【０５８６】

即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択され、かつ、文字表示の表示色として「金色」が選択された場合は、文字表示の表示色の変化タイミングとして、「リーチ発生時」の変化タイミングが６０％、「リーチ中」の変化タイミングが４０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５８７】

従って、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様であって、文字表示の表示色に「金色」が選択された場合は、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色が「金色」に変更され易い設定（６０％）となっている。

【０５８８】

上述したように、演出態様として「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択され、かつ、「赤色」の表示色が選択された場合は、ハズレ時は「リーチ中」にリーチ中文字表示Ｓｅ２が「赤色」に変化し易い（９０％又は９５％）一方、大当たり時は「リーチ発生時」にリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「赤色」に変化し易い（８０％又は７０％）ように設定されている。従って、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様において、「リーチ発生時」のリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「赤色」で表示された場合は、該変動演出で「大当たり表示」が現出する可能性を高くすることができる。その結果、「リーチ発生時」にリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「赤色」で表示された後、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展した場合は、該変動演出において「大当たり表示」が現出することを遊技者に期待させて、該「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素における「際演出」に対してより注目させることで、遊技の興趣を高めることができる。

【０５８９】

また、演出態様として「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択され、かつ、「金色」の表示色が選択された場合は、ハズレ時は「リーチ中」にリーチ中文字表示Ｓｅ２が「金色」に変化し易い（９８％又は９９％）一方、大当たり時には「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「金色」に変化し易い（７０％又は６０％）ように設定されている。

【０５９０】

これは、文字表示の「金色」の表示色は、「大当たり表示」に当選している場合に選択され易く、「ハズレ表示」時には選択され難いように設定されている。よって、ハズレ時では変動演出の後半部分、即ち、リーチ中文字表示Ｓｅ２の現出タイミングまで「金色」の文字表示を現出しないように構成し、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１では「金色」の表示色を現出し難いように構成しておくことで、ハズレの変動演出の前半部分から「金色」の文字表示を表示して大当たりへの期待を過度に煽ることを削減し、該変動演出がハズレてしまった場合であっても遊技者が過度に煽られたことによって遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【０５９１】
また、大当たり時では変動演出の前半部分、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の現出タイミングで「金色」の文字表示を現出するように構成することで、変動演出の前半部分から大当たり期待度が高い「金色」の文字表示を現出させて遊技の興趣を高めると共に、該変動演出がしっかり大当たりとなることで、遊技者を興醒めさせることなく、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５９２】
このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動表示の「リーチ表示」において文字表示を表示する場合に、該変動出の当否（演出態様）と各カウンタ２２３ｅ～２２３ｇとに基づいて、該文字表示の文字パターン（「弱パターン」又は「強パターン」）、表示色（「白色」、「赤色」又は「金色」）および変化タイミング（「リーチ発生時」又は「リーチ中」）を決定するように構成されている。このように構成することで、「リーチ表示」に表示される各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示態様を当否抽選の結果を反映させて多様なパターンで表示し、該各文字表示Ｓｅ１の表示態様によって大当たり期待度を異ならせることができる。その結果、遊技者に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示態様によって該変動演出が「大当たり表示」となるか否かを推測させて、遊技の興趣を向上することができる。
【０５９３】
図１４に戻って説明を続ける。保留情報格納エリア２２３ｈは、先読み処理を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得され、保留球数コマンドによって送信された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータと、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂが消去されるか否かを示す保留消去情報と、変動演出において「再変動」が行われるか否かを示す再変動情報とを格納するためのエリアである。
【０５９４】
音声ランプ制御装置１１３は、保留情報格納エリア２２３ｈに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、先読み処理（保留表示設定処理（図４３参照））を実行する。また、音声ランプ制御装置１１３は、その先読み処理によって得られた保留変化情報、シナリオデータ、保留消去情報および再変動情報を保留情報格納エリア２２３ｈの保留変化情報格納エリア２２３ｈ５、シナリオデータ格納エリア２２３ｈ６、保留消去情報格納エリア２２３ｈ７および再変動情報格納エリア２２３ｈ８にそれぞれ記憶し、各エリア２２３ｈ５～２２３ｈ８に記憶された値に基づいて「保留変化予告」を実行する。
【０５９５】
実行情報格納エリア２２３ｉは、第３図柄表示装置８１で変動演出を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得され、保留球数コマンドによって送信された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータと、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂが消去されるか否かを示す保留消去情報と、変動演出において「再変動」の変動要素が行われるか否かを示す再変動情報とを格納するためのエリアである。
【０５９６】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、変動演出の設定等を実行するために、上述した保留情報格納エリア２２３ｈの第１保留情報格納エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｉへシフトする。
【０５９７】

ここで、図２４を参照して、保留情報格納エリア２２３ｈ及び実行情報格納エリア２２３ｉの詳細について説明する。図２４は、保留情報格納エリア２２３ｈ及び実行情報格納エリア２２３ｉの構成を模式的に示す模式図である。保留情報格納エリア２２３ｈは、保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される第１当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｈ１と、第１当たり種別カウンタＣ２の値が格納される第１当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｈ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｈ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｈ４と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報が格納される保留変化情報格納エリア２２３ｈ５と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータが格納されるシナリオデータ格納エリア２２３ｈ６と、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂが消去されるか否かを示す保留消去情報を格納する保留消去情報格納エリア２２３ｈ７と、変動演出において「再変動」の変動要素が行われるか否かを示す再変動情報が格納される再変動情報格納エリア２２３ｈ８とが少なくとも設けられている。

【０５９８】

実行情報格納エリア２２３ｉは、現在実行中の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータと、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂが消去されるか否かを示す保留消去情報と、変動演出において「再変動」が行われるか否かを示す再変動情報と、を格納するためのエリアである。

【０５９９】

また、保留情報格納第１～第４エリアは、それぞれ、保留された最大４つ分の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータと、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂが消去されるか否かを示す保留消去情報と、変動演出において「再変動」の変動要素が行われるか否かを示す再変動情報と、を格納するためのエリアである。

【０６００】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｉが、現在実行中の変動演出に対応するエリアであり、保留情報格納第１エリアが、保留された変動演出のうち時間的に１番目に保留された変動演出に対応するエリアであり、保留情報格納第２エリアが、保留された変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された変動演出に対応するエリアであり、保留情報格納第３エリアが、保留された変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された変動演出に対応するエリアであり、保留情報格納第４エリアが、保留された変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された変動演出に対応するエリアである。

【０６０１】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信すると、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、保留情報格納第１～第４エリアのうち該保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの乱数カウンタ格納エリア２２３ｈ１、第１当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｈ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｈ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｈ４に格納する。

【０６０２】

具体的には、保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている変動演出の数はＸであり、その保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された変動演出に対応したものとなるので、保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２

２３ｈ１～２２３ｈ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球格納エリア２０３ｂの保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【０６０３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、保留情報格納Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された各値に基づいて、先読み処理（保留表示設定処理（図４３参照））を行い、この先読み処理の結果に基づいて生成された保留変化情報、シナリオデータ、保留消去情報および再変動情報を、同じ保留情報格納Ｘエリアの各格納エリア２２３ｈ５～２２３ｈ８にそれぞれ格納する。即ち、各保留情報格納Ｘエリアにおいて、各変動演出において「保留変化予告」が実行されるか否か、「保留変化予告」が実行される場合の実行タイミング、各変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂが消去される演出が含まれるか否か、各変動演出において「再変動」が行われるか否か、がぞれぞれ記憶される。

【０６０４】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より変動演出の開始を意味する変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信すると、保留情報格納エリア２２３ｈおよび実行情報格納エリア２２３ｉにおいてシフト処理を実行する。つまり、保留された変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、現在実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｉの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ８に移動させる。

【０６０５】

また、保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に移動させ、保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に移動させ、保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に移動させる。

【０６０６】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｉには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｃに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。また、保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｉおよび保留情報格納エリア２２３ｈに格納される。

【０６０７】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（保留表示設定処理（図４３参照））を行う場合に、サブ保留球数カウンタ２２３ｂから保留されている変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、保留情報格納第１～第４エリアのうち、変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「１」であれば、変動演出の保留球数が１回であるので、保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「４」であれば、

変動演出の保留球数が４回であるので、保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【０６０８】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、保留情報格納エリア２２３ｈを設けて、主制御装置１１０にて保留された変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この保留情報格納エリア２２３ｈに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の実行態様および実行タイミングに関する制御を音声ランプ制御装置１１３にて実行することができる。

【０６０９】

なお、保留情報格納エリア２２３ｈおよび実行情報格納エリア２２３ｉにおける上述のシフト処理は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの保留球数（変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値）に基づいて、保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【０６１０】

例えば、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「４」であり、保留情報格納エリア２２３ｈの全エリア（保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｉへシフトし、保留情報格納第２エリアのデータを保留情報格納第１エリアへシフトし、保留情報格納第３エリアのデータを保留情報格納第２エリアへシフトし、保留情報格納第４エリアのデータを保留情報格納第３エリアへシフトする。

【０６１１】

一方、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「２」であれば、保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｉへシフトし、保留情報格納第２エリアのデータを保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施の形態では、変動演出が保留されていない保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０６１２】

なお、データの有無に関わらず、保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｉ又は保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０６１３】

図１４に戻って説明を続ける。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コマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【０６１４】

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。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図４２参照）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。

【０６１５】

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図柄の変動演出や連続予告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２５を参照して後述する。

【０６１６】

図６に戻って、説明を続ける。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。

【０６１７】

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のＮＭＩ端子へ出力する。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（図３７参照）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割込処理の実行に充分な時間の間、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割込処理を正常に実行し完了することができる。

【０６１８】

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。

【０６１９】

次に、図２５を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図２５は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６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。

【０６２０】

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ており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続さ

れている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６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。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。

【０６２１】

なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回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。

【０６２２】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【０６２３】

まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力された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。

【０６２４】

キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第１実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【０６２５】

なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、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データアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、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。

【０６２６】

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３２参照）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（第１実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【０６２７】

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」と称する）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４９（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に表示させる表示処理を実行する。

【０６２８】

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。

【０６２９】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、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（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【０６３０】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４が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ても、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【０６３１】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４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ＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【０６３２】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図４８参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５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。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅い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。

【０６３３】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、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又は表示制御装置１１４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ＲＯＭ２３４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。

【０６３４】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の（展開されていない）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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６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ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４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８１に描画した画像を表示することができる。

【０６３５】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６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ＲＡＭ２３５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ＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【０６３６】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【０６３７】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【０６３８】

画像コントローラ２３７は、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲ

ＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【０６３９】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４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又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【０６４０】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（ＤｙｎａｍｉｃＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【０６４１】

これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、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。

【０６４２】

また、ＭＰＵ２３１が転送指示が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２３７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又は通常用ビデオ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。

【０６４３】

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又は通常用ビデオ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用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオ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。

【０６４４】
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。
【０６４５】
また、バッファＲＡＭ２３７ａ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時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。
【０６４６】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転送され、常駐される。
【０６４７】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、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、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。
【０６４８】
電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２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２８２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２８３に対応する画像データを格納する領域である。
【０６４９】
ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを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へ転送指示を送信する（図４８のＳ２００２及びＳ２００３参照）。
【０６５０】
ここで、図２６を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３について説明する。図２６は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡ

Ｍ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０６５１】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタ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へ転送すると、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変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、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。図２６（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【０６５２】

このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図２６（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図２６（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、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及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、「大当たり表示」である場合は、図２６（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図２６（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。

【０６５３】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、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た電源投入時主画像２８２の描画を指示する。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、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２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２８２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、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２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、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残り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、初期化処理が終了するまで待機することができる。

【０６５４】

また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２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即座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。

【０６５５】

さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者を遊技を開始し、第１入球口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２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図２６（ｂ）及び図２６（ｃ）に示す画像が交互に第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に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２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。

【０６５６】

また、電源投入時主画像２８２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画像２８３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２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への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。

【０６５７】

さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【０６５８】

図２５に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図２７及び図２８を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図２７及び図２８は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図２７（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図２７（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図２８は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。

【０６５９】

各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図２７に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０６６０】

各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０６６１】

遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、さらに、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かっ

て流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０６６２】

一方、図２８で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図２８の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０６６３】

遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図３１（ａ）に示す背面画像が表示される。この図２８（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図２８（ｂ）に示す背面画像が表示される。図２８（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図２８（ｃ）に示す背面画像が表示される。図２８（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図２８（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図２８（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。

【０６６４】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図２７（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【０６６５】

一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図２７（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図２８（ａ）を含み、図２８（ｂ）を除く図２８（ａ）～図２８（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【０６６６】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【０６６７】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲または図２８（ａ）～図２８（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図２８（ａ）～図２８（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型

フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０６６８】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【０６６９】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図２８（ａ）～図２８（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図２８（ａ）～図２８（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図２８（ａ）～図２８（ｂ）の画像を表示させる間に図２８（ｂ）～図２８（ｃ）および図２８（ｃ）～図２８（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図２８（ａ）～図２８（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図２８（ｂ）～図２８（ｃ）および図２８（ｃ）～図２８（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【０６７０】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図２５参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０６７１】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０６７２】

さらに、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コン

トローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０６７３】

図２５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。

【０６７４】

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。

【０６７５】

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され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。これにより、表示制御装置１１４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。その結果、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。

【０６７６】

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、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。そして、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。
【０６７７】
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。
【０６７８】
保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄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のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、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において素早く実行図柄又は保留図柄を表示するすることができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。
【０６７９】
コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像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からコクピット表示領域Ｄｂ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において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。
【０６８０】
また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コクピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。
【０６８１】

副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。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から副表示領域Ｄｓ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において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。

【０６８２】

また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。

【０６８３】

文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出において「リーチ表示」が発生した場合に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３及び疑似定型句文字表示Ｓｅ４の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データを格納する領域である。即ち、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の通常の表示色である「白色」と、「弱パターン」の文字パターンとに関するデータがこの文字図柄エリア２３５ｊに格納される。上述したように、本パチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４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。

【０６８４】

ここで、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示態様は、変動演出の開始時に各種カウンタ２３ｅ等によっていずれの表示態様にするか否かが決定され、該決定に基づいて変動演出において速やかに各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２を表示することが求められる。

【０６８５】

そこで、本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に対応す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にて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４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、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４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、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を即座に表示することができる。

【０６８６】

また、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の初期設定（デフォルト設定）は、最も現出頻度が高い表示態様である。よって、現出頻度の高い各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を文字図柄エリア２３５ｊに格納することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関する表示制御の処理負担を軽

減させることができる。
【０６８７】
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、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、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。
【０６８８】
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。
【０６８９】
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。
【０６９０】
なお、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。
【０６９１】
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。
【０６９２】
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。
【０６９３】
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

互に指定される。
【０６９４】
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。
【０６９５】
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。
【０６９６】
プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１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するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。
【０６９７】
データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）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２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく一の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ３とが格納された領域である。
【０６９８】
表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）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、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。
【０６９９】
なお、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。
【０７００】
また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置

１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が「１５Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」、「２Ｒ確変大当たり」のいずれかである場合は、それぞれの「大当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０７０１】

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【０７０２】

データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ１である変動用表示データテーブル２３２ａ１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３２テーブルが用意される。

【０７０３】

さらに、変動用表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【０７０４】

音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【０７０５】

これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【０７０６】

また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【０７０７】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機１０が大当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が大当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【０７０８】
ここで、図２９を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図２９は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ１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、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。
【０７０９】
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８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【０７１０】
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８１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。なお、拡大率が１００％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１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。
【０７１１】
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。
【０７１２】
変動用表示データテーブル２３２ａ１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、１つのコクピット画像、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（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１などの文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）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。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、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。
【０７１３】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」において現出する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４は、初期設定（デフォルト設定）の表示態様として、すべての文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が「白色」であると共に、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンがそれぞれ「弱パターン」が表示されるように構成されている。よって、仮に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターンに関する抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を初期設定の表示態様で表示することができる。従って、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の抽選処理に関してエラー等が発生した場合であっても、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を表示することができる。また、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の初期設定の表示態様を、最も有利示唆度が低い「白色」の表示色、かつ、「弱パターン」の文字パターンで表示することで、ハズレの変動演出であっても大当たり期待度が過度に高まらないように構成することができる。このため、

エラー等の発生により各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、遊技者の期待を煽るような表示を現出しないように構成し、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【０７１４】

なお、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の初期設定の表示態様として、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を表示しないように構成してもよい。エラー等によって各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の抽選処理が適切に行われない場合に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を表示しないことで、遊技者の大当たりへの期待を過度に煽らず、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【０７１５】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１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、変動用表示データテーブル２３２ａ１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。

【０７１６】

ＭＰＵ２３１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。

【０７１７】

なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１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。

【０７１８】

また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１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、表示データテーブル２３２ａ１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。

【０７１９】

さらに、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２３２ａ１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、表示データテーブル２３２ａ１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。
【０７２０】
コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、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、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。
【０７２１】
ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。
【０７２２】
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。
【０７２３】
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。
【０７２４】
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。
【０７２５】
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。
【０７２６】
変動用表示データテーブル２３２ａ１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、変動用表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図２９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

、その変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【０７２７】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（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２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。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２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅ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３２参照）を作成し、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ１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。

【０７２８】

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、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（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２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂ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。

【０７２９】

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。

【０７３０】

これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂ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図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０７３１】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１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。

【０７３２】

これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、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に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１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いて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出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。

【０７３３】

次いで、図３０を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図３０は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく一の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「一の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく一の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、一の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その一の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その一の演出における一部または全部の色調を変化させたり、一の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【０７３４】

即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される一の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その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、また、一の演出において初期設定（デフォルト設定）とし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既定されるものである。

【０７３５】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によって規定される場合について説明する。

【０７３６】

即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミング及び表示色再変更内容等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の変化パターンそれぞれに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。

【０７３７】

この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１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追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき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８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０７３８】

例えば、図３０で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３０のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。

【０７３９】

なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１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、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図３０の例では、「０２ＥＦＨ」）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「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【０７４０】

また、図３０で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出（例えば、変動パターンとして「Ｅ２０１Ｈ」。図２０（ａ）参照。）の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１との変化パターン（例えば、「赤色」の表示色等）とが設定されるように構成されている。

【０７４１】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、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３２参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【０７４２】

例えば、図３０の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【０７４３】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２と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。

【０７４４】

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、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データ

テーブルバッファ２３３ｃに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【０７４５】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【０７４６】

また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【０７４７】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【０７４８】

特に、「リーチ表示」時に表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４は、「弱パターン」又は「強パターン」の文字パターン、「白色」、「赤色」又は「金色」の表示色、「リーチ発生時」又は「リーチ中」の変化タイミング等がそれぞれ抽選により決定され、該各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様の表示パターンは多様である。そこで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な文字表示の演出を容易に行うことができる。

【０７４９】

次いで、図３１を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図３１は、転送データテーブル２３２ａ３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２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データテーブル２３２ａ１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。
【０７５０】
なお、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３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２３２ａの容量増大を抑制することができる。
【０７５１】
転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１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」と称する）の転送データ情報が記載されている（図３１のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ３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。
【０７５２】
一方、表示データテーブル２３２ａ１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、転送データテーブル２３２ａ３では、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３１のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。
【０７５３】
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。
【０７５４】
なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ３の最終アドレス（図３１の例では、「０２ＥＦＨ」）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「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３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。
【０７５５】
ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（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２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａ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２３３ｄに格納する。
【０７５６】
そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅ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３２参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３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。
【０７５７】
例えば、図３１の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３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２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２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２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３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。

【０７５８】

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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【０７５９】

ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１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の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３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。このため、この転送データテーブル２３２ａ３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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１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の画像格納エリア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２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【０７６０】

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ＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ３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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【０７６１】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（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２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【０７６２】

さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ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、きめ細かく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。

【０７６３】
また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１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。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１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ＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ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。従って、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。
【０７６４】
図２５に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋ、金文字フラグ２３３ｍ、発生時文字色変化フラグ２３３ｎ、リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏ、際後制限フラグ２３３ｐを少なくとも有している。
【０７６５】
簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図２６（ａ）～図２６（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３）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２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図４８参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図４８のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図６１（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図６１（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５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６１（ｂ）のＳ２４１５参照）。
【０７６６】
この簡易画像表示フラグ２３３ａ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４９（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａ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４９（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図４９（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図５０～図５６参照）および表示設定処理（図５７～図６０参照）が実行される。
【０７６７】
また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図６１（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５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ＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図６１（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａ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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図６２参照）を実行する。
【０７６８】

表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。

【０７６９】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅ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２３７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３２参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。

【０７７０】

追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【０７７１】

その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。

【０７７２】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７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３２参照）を生成する。

【０７７３】

これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。

【０７７４】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバ

ッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

【０７７５】

転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【０７７６】

なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１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ＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【０７７７】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、そのポインタ２３３ｅ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、Ｎｕｌｌ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２３７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３２参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０７７８】

これにより、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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１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の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３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２３２ａ３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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１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の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【０７７９】

また、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、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ３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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【０７８０】

ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッ

ファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄ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２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若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。

【０７８１】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅ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ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４９（ｂ）参照）の表示設定処理（図５７参照）の中で、ポインタ更新処理（図６０参照）が実行され、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。

【０７８２】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅ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３２参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３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に関する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。

【０７８３】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２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。

【０７８４】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１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の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【０７８５】

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ＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ３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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【０７８６】

描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送デ

ータテーブル２３２ａ３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。

【０７８７】

ここで、図３２を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３２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る。図３２に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、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，・・・），コクピット画像，実行図柄，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），文字図柄（文字図柄１，・・・），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の画像格納エリア２３６ａ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。

【０７８８】

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ＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又は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いる。

【０７８９】

画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）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、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉ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。

【０７９０】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅ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、実行図柄又は保留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。

【０７９１】

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ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２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キャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）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ＲＯＭ種別（又は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。

【０７９２】
　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２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。
【０７９３】
　さらに、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，・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、エラー図柄の順に、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。
【０７９４】
　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２３６ｂ，２３６ｃ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。
【０７９５】
　また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅ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先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。
【０７９６】
　そして、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。
【０７９７】
　図２５に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１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２３３ｂに一の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）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。
【０７９８】
　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４９（ｂ）参照）の表示設定処理（図５７参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図５７のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇ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２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１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。

【０７９９】
格納画像判別フラグ２３３ｈ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。
【０８００】
この格納画像判別フラグ２３３ｈ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４８のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈ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。
【０８０１】
そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図６２参照）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。
【０８０２】
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、格納画像判別フラグ２３３ｈ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ＲＡＭ２３６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６２のＳ２４３８参照）。
【０８０３】
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に格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図６２のＳ２４３９参照）、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。
【０８０４】
描画対象バッファフラグ２３３ｉ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」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉ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６３のＳ２５０２参照）。
【０８０５】
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。
【０８０６】
描画対象バッファフラグ２３３ｉ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２３３ｉ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４９（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図６３のＳ２５０２参照）。
【０８０７】
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。
【０８０８】
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。
【０８０９】
文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいてリーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２に表示する「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。
【０８１０】
この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、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４８のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時文字表示Ｓｅ１又は（及び）リーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される（図５５のＳ２１９２参照）。
【０８１１】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用弱弱コマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「弱パターン」を示すデータ、及び、リーチ中文字表示Ｓｅ２として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用弱強コマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「弱パターン」を示すデータ、及び、リーチ中文字表示Ｓｅ２として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強弱コマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「強パターン」を示すデータ、及び、リーチ中文字表示Ｓｅ２として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強強コマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「強パターン」を示すデータ、及び、リーチ中文字表示Ｓｅ２として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【０８１２】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、表示用弱弱パターンコマンド、表示用弱強パターンコマンド、表示用強弱パターンコマンド又は表示用強強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、表示用弱弱パターンコマンド、表示用弱強パターンコマンド、表示用強弱パターンコマンド及び表示用強強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図５７参照）において、後述する赤文字フラグ２３３ｋ等と共に該文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図５７のＳ２３１２参照）。

【０８１３】

ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５５の２２０３参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【０８１４】

これにより、上記文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「弱パターン」から「強パターン」、リーチ中文字表示Ｓｅ２が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンを容易に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。

【０８１５】

第１実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１

に関して「弱パターン」、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【０８１６】

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

【０８１７】

赤文字フラグ２３３ｋは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を「赤色」に設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を「赤色」に一括設定する。

【０８１８】

この赤文字フラグ２３３ｋは、まず、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４８のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用赤文字コマンドを受信した場合に、この赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定する（図５５のＳ２１９５参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図５７参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該赤文字フラグ２３３ｋをオフ（０クリア）する（図５７のＳ２３１２参照）。

【０８１９】

ＭＰＵ２３１は、赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定された場合に、該赤文字フラグ２３３ｋのオンに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５５のＳ２２０３参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【０８２０】

なお、この文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）されている場合は、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストが作成される。

【０８２１】

これにより、上記赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、変動演出における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、文字パターンの如何に関わらず、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容（「白色」）から「赤色」に変更されて表示される。よって、赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて文字色用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を容易に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。

【０８２２】
金文字フラグ２３３ｍは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を「金色」に設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この金文字フラグ２３３ｍの設定内容に基づいて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を「金色」に一括設定する。
【０８２３】
この金文字フラグ２３３ｍは、まず、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４８のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用金文字コマンドを受信した場合に、この金文字フラグ２３３ｍをオンに設定する（図５５のＳ２１９６参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図５７参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該金文字フラグ２３３ｍをオフ（０クリア）する（図５７のＳ２３１２参照）。
【０８２４】
ＭＰＵ２３１は、金文字フラグ２３３ｍがオンに設定された場合に、該金文字フラグ２３３ｍのオンに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５５のＳ２２０３参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。
【０８２５】
これにより、上記金文字フラグ２３３ｍに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、変動演出における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が、文字パターンの如何に関わらず、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容（「白色」）から「金色」に変更されて表示される。よって、金文字フラグ２３３ｍの設定内容に基づいて文字色用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を容易に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。
【０８２６】
発生時文字色変化フラグ２３３ｎは、上述した各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関する文字表示の表示色の変化抽選に当選した場合に、「リーチ発生時」、即ち、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に第３図柄表示装置８１に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミングで、該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を変更するように設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この発生時文字色変化フラグ２３３ｎの設定内容に基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を、文字表示の表示色の変化抽選の抽選結果に応じた表示色に設定する。
【０８２７】
この発生時文字色変化フラグ２３３ｎ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４８のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用発生時変化コマンドを受信した場合に、この発生時文字色変化フラグ２３３ｎをオンに設定する（図５５のＳ２２００参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図５７参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該発生時文字色変化フラグ２３３ｎをオフ（０クリア）する（図５７のＳ２３１２参照）。
【０８２８】

ＭＰＵ２３１は、発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定された場合に、該発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに対応した文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５５のＳ２２０３参照）。この発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに対応した文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２が設定（格納）されることにより、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示タイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色が変化される。ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【０８２９】

なお、この発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに対応した文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２と、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２及び文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）されている場合は、該文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２及び文字色用追加データテーブル２３２ａ２に基づいて、描画リストが作成される。

【０８３０】

これにより、上記発生時文字色変化フラグ２３３ｎに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色が、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容（「白色」）から、変化抽選の抽選結果（「赤色」又は「金色」）を示す文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２で設定された表示色に変更されて表示される。よって、発生時文字色変化フラグ２３３ｎの設定内容に基づいて文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１にリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を容易に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、多種態様な表示をさせることができる。

【０８３１】

リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏは、上述した各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関する文字表示の表示色の変化抽選に当選した場合に、「リーチ中」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中に第３図柄表示装置８１に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミングで、該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色を変更するように設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、このリーチ中文字色変化フラグ２３３ｏの設定内容に基づいて、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色を、文字表示の表示色の変化抽選の抽選結果に応じた表示色に設定する。

【０８３２】

このリーチ中文字色変化フラグ２３３ｏ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４８のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用リーチ中変化コマンドを受信した場合に、このリーチ中文字色変化フラグ２３３ｏをオンに設定する（図５５のＳ２２０１参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図５７参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏをオフ（０クリア）する（図５７のＳ２３１２参照）。

【０８３３】

ＭＰＵ２３１は、リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏがオンに設定された場合に、該リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏのオンに対応した文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテ

ーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５５のＳ２２０３参照）。このリーチ中文字色変化フラグ２３３ｏのオンに対応した文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２が設定（格納）されることにより、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示タイミングで該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色が変化される。ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【０８３４】

なお、このリーチ中文字色変化フラグ２３３ｏのオンに対応した文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２と、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２及び文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）されている場合は、該文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２及び文字色用追加データテーブル２３２ａ２に基づいて、描画リストが作成される。

【０８３５】

これにより、上記リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、リーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されるタイミングで該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色が、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容（「白色」）から、変化抽選の抽選結果（「赤色」又は「金色」）を示す文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２で設定された表示色に変更されて表示される。よって、発生時文字色変化フラグ２３３ｎの設定内容に基づいて文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１にリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を容易に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、多種態様な表示をさせることができる。

【０８３６】

際後制限フラグ２３３ｐは、ハズレ時の「リーチ表示」が行われた後に、第３図柄表示装置８１に表示される定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、通常の表示色である「白色」に強制的に設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この際後制限フラグ２３３ｐの設定内容に基づいて、文字表示の表示色の変化抽選に当選してリーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色がチャンスアップパターンに変更されていた場合であっても、変動演出がハズレの表示結果となるとき、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常の表示色である「白色」で表示する。

【０８３７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、いずれかの文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（「赤色」又は「金色」）が現出した場合、原則、以降の文字表示Ｓｅ２，Ｓｅ３（及び疑似定型句文字表示Ｓｅ４）において該チャンスアップパターンを引き継いだ表示を実行可能に構成されている。

【０８３８】

これは、第１実施形態のように、変動演出の複数の箇所で文字表示が現出する構成の場合に、それぞれの現出箇所毎にチャンスアップパターンを抽選する構成であると、その現出箇所分の抽選処理が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうからである。また、変動演出において先に実行される現出箇所でチャンスアップパターンの文字表示を現出させた後、後に実行される箇所でチャンスアップパターンでない通常のパターンの文字表示を現出させてしまうと、大当たり期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまい、折角、チャンスアップパターンの現出によって気分が高揚していた遊技者が、該成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがあるからである。

【０８３９】

よって、変動演出の文字表示においてチャンスアップパターンの抽選を一括で行い、一度でもチャンスアップパターンが現出された場合は、以降の文字表示においてもチャンスアップパターンを踏襲して現出させるように構成することで、それぞれの現出箇所毎に抽選処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、チャンスアップパターンに設定された場合に、該チャンスアップパターンを以降の文字表示でも踏襲することで、文字表示における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。さらに、変動演出の文字表示においてチャンスアップパターンの設定を一括で行うことで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のそれぞれで抽選処理を行って、その抽選結果毎（文字表示毎）に追加データテーブル２３２ａ２を設定する場合に比べ、設定する追加データテーブル２３２ａ２数を少なくすることができるため、ＭＰＵ２３１の処理負担を軽減することができる。

【０８４０】

一方、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターンについて一括設定する場合、例えば、ハズレの変動演出において「リーチ表示」の演出が終了して「ハズレ表示」が現出した後に、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）で表示されてしまうことがある。

【０８４１】

このような場合、遊技者は、該定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンで表示されたことによって、該変動演出がこのまま「ハズレ表示」で確定せず、今から「再変動」の演出が実行されて「ハズレ表示」が「大当たり表示」に変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、変動演出が「ハズレ表示」のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、パチンコ機１０に対して不信感を募らせると共に、該パチンコ機１０を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【０８４２】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２がチャンスアップパターンに当選していた場合でも、変動演出が「ハズレ表示」で確定するときには、際後制限フラグ２３３ｐをオンに設定し、「リーチ表示」の終了後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３において、チャンスアップパターンを現出しないように構成する。即ち、「ハズレ表示」の変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、際後制限フラグ２３３ｐの設定内容に応じて、通常のパターンである「白色」に修正して表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【０８４３】

この際後制限フラグ２３３ｐは、まず、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４８のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から定型句文字表示Ｓｅ３を「白色」で表示させるための表示用定型句通常コマンドを受信した場合に、この際後制限フラグ２３３ｐをオンに設定する（図５５のＳ２１９８参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図５７参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該際後制限フラグ２３３ｐをオフ（０クリア）する（図５７のＳ２３１２参照）。

【０８４４】

ＭＰＵ２３１は、際後制限フラグ２３３ｐがオンに設定された場合に、該際後制限フラグ２３３ｐのオンに対応した文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５５のＳ２２０３参照）。この際後制限フラグ２３３ｐのオンに対応した文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が設定（格納）されることにより、文字色用追加データテーブル２３２ａ２によって各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が「赤色」又は「

金色」に変化するように設定されていた場合であっても、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」で表示される。ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字修正用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【０８４５】

なお、この文字修正用追加データテーブル２３２ａ２と、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２、文字色用追加データテーブル２３２ａ２及び文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とが共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）されている場合は、該文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２及び文字色用追加データテーブル２３２ａ２に基づいて、描画リストが作成されるが、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２は、文字色用追加データテーブル２３２ａ２より優先度が高い（最も後に格納される）追加データテーブル２３２ａ２として構成されているため、文字色用追加データテーブル２３２ａ２が設定されて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が変更（「白色」以外の表示色）に設定されていた場合であっても、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が設定（格納）されることで、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」で表示されるように構成されている。

【０８４６】

これにより、上記際後制限フラグ２３３ｐに基づく文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、「リーチ表示」の「際演出」が実行された後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が、上述した文字表示の表示色の変化抽選に当選したことに基づいて文字色用追加データテーブル２３２ａ２によって設定されたチャンスアップパターンであっても、上記文字修正用追加データテーブル２３２ａ２によって通常の表示色である「白色」で表示される。よって、際後制限フラグ２３３ｐの設定内容に基づいて文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンに変更されて表示されていた場合でも、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常の表示色である「白色」に再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。

【０８４７】

次に、図３３から図３９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（図３８参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３９参照）と、定期的に（第１実施形態では４ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理（図３３参照）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（図３７参照）とがある。ここでは、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。

【０８４８】

図３３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４ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【０８４９】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ１０１）。タイマ割込処理やメイン処理では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等へ送信すべきコマンド等を生成し、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦記憶する。Ｓ１０１の外部出力処理では、このコマンド送信用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。
【０８５０】
例えば、後述する始動入賞処理（図３４参照）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。また、変動処理（図３５参照）や変動処理の一処理である変動開始処理（図３６）で設定された変動パターンコマンド、停止種別コマンド、確定コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。その他、後述のＳ１１１の処理において球の発射を行う場合に設定された球発射信号を、発射制御装置１１２に送信する。
【０８５１】
次に、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（Ｓ１０２）、次いで、大当たり状態である場合において可変入賞装置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開放口開閉処理を実行する（Ｓ１０３）。即ち、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。
【０８５２】
次に、第２図柄表示装置８３による第２図柄（例えば「○」又は「×」の図柄）の表示制御処理を実行する（Ｓ１０５）。簡単に説明すると、球が第２入球口（スルーゲート）６７を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第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にて可変表示が実施される。そして、第２当たり乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、第１入球口６４に付随する電動役物を所定時間開放する。
【０８５３】
次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０６）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【０８５４】
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（Ｓ１０７）。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（第１実施形態では「８９９」）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の該当するカウンタ用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（第１実施形態では「２５０」）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の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。
【０８５５】
さらに、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０８）。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、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１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（第１実施形態ではそれぞれ、「８９９」，「９９」，「９９」，「１９８」，「２５０」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当

たり乱数カウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。

【０８５６】

次に、第１図柄表示装置３７による動的表示を行うための処理や第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変動処理を実行し（Ｓ１０９）、次いで、第１入球口６４への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１１０）。なお、変動処理の詳細は図３５を参照して後述し、始動入賞処理の詳細は図３４を参照して後述する。

【０８５７】

始動入賞処理（Ｓ１１０）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１１１）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１２）、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。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【０８５８】

次に、図３４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である始動入賞処理（Ｓ１１０）を説明する。図３４は、この始動入賞処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。始動入賞処理は、第１入球口６４への入球（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球格納エリア２０３ｂに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【０８５９】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ１１０）では、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ２０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３３のＳ１０６）において読み込んだ、第１入球口６４への入球（入賞）を検出する第１入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、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。

【０８６０】

球が第１入球口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（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Ｎ）が上限値（第１実施形態では４）未満であるか否かを判別する（Ｓ２０２）。そして、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ２０１：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ＜４でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、タイマ割込処理（図３３参照）へ戻る。

【０８６１】

一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、且つ、保留球数Ｎ＜４であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）を１加算する（Ｓ２０３）。そして、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ（図７参照）から読み出し、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち、保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４に各々保留（格納）する（Ｓ２０４）。

【０８６２】

具体的には、Ｓ２０３の処理による加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」で

あれば、保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【０８６３】

次に、Ｓ２０３の処理による加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）と、Ｓ２０４の処理により保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留）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、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する（Ｓ２０５）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ２０５の処理を終えると、タイマ割込処理（図３３参照）に戻る。

【０８６４】

なお、Ｓ２０５の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ２０４の処理によりカウンタ用バッファから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ２０４の処理において保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【０８６５】

次に、図３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である変動処理（Ｓ１０９）について説明する。図３５は、この変動処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。この変動処理（Ｓ１０９）は、第１図柄表示装置３７における動的表示や第３図柄表示装置８１にて行う変動演出を制御するものである。

【０８６６】

この変動処理（Ｓ１０９）では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ３０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び第１図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０８６７】

大当たり中でなければ（Ｓ３０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ３０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、次いで、第１図柄表示装置３７における動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ３０３）。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、タイマ割込処理（図３３参照）へ戻る。これにより、動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【０８６８】

一方、Ｓ３０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている動的表示（変動演出）の保留球数Ｎ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ３０４）。その結果、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）が「０」でなければ（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、変動演出の実行開始タイミングであると判断し、まず、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）を１減算する（Ｓ３０５）。これは、変動開始処理（Ｓ３０７）によって、保留されていた変動演出のうち１の変動演出の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【０８６９】

次いで、保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ３０６）。このデータシフト処理は、保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｃへ向けて順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｃ、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がシフトされる。

【０８７０】

Ｓ３０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｃに格納された各種カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ３０７）、タイマ割込処理（図３３参照）に戻る。なお、変動開始処理については、図３６を参照して後述する。

【０８７１】

Ｓ３０４の処理において、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）が「０」であると判別されると（Ｓ３０４：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）の値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【０８７２】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ３０８：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ３０９）、タイマ割込処理（図３３参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理に戻る。Ｓ３０９の処理で設定されたデモコマンドは、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、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３３のＳ１０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０８７３】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【０８７４】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【０８７５】

なお、Ｓ３０８の処理においてデモ中ではない（Ｓ３０８：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ３０９の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【０８７６】

Ｓ３０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ３１０）。第１図柄表示装置３７の動的表示中の表示時間は、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（Ｓ３１０：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新して（Ｓ３１１）、タイマ割込処理（図３３参照）に戻る。

【０８７７】

第１実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、動的表示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を点灯させる表示態様が設定される。

【０８７８】

なお、変動処理は４ミリ秒毎に実行されるが、その変動処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変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の点灯色の変化を確認することができるように、変動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っている。なお、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。

【０８７９】

一方、第１図柄表示装置３７の変動時間が経過していれば（Ｓ３１０：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ３１２）。停止図柄は、図３６を参照して後述する変動開始処理（Ｓ３０７）によって予め設定される。変動開始処理では、Ｓ３０６の処理によって保留球実行エリア２０３ｃに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか否かが決定され、大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に「１５Ｒ確変大当たり」となる図柄か、「２Ｒ確変大当たり」となる図柄か、「１５Ｒ通常大当たり」となる図柄かが決定される。

【０８８０】

第１実施形態では、大当たり後に「１５Ｒ確変大当たり」になる場合には青色のＬＥＤを点灯させ、「２Ｒ確変大当たり」になる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、「１５Ｒ通常大当たり」になる場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯さる。また、ハズレ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は、次の動的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。

【０８８１】

Ｓ３１２の処理で停止図柄に対応した第１図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止図柄を、第１図柄表示装置３７におけるＬＥＤの点灯と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ３１３）、タイマ割込処理（図３３参照）に戻る。確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【０８８２】

次に、図３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動処理の一処理である変動開始処理（Ｓ３０７）について説明する。図３６は、変動開始処理（Ｓ３０７）を示したフローチャートである。この変動開始処理（Ｓ３０７）は、保留球実行エリア２０３ｃに格納された各種カウンタの値に基づき、大当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。

【０８８３】

変動開始処理（Ｓ３０７）では、まず、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８（ａ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ４０１）。

【０８８４】

大当たりか否かは第１当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモードとの関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、パチンコ機１

０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）にある場合には、「７，３０７，５８２」が大当たり乱数値として規定される。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には「２８，５８，８５，１２２，１４４，１７８，２１３，２３８，２７６，２９８，３２２，３５４，３９０，４２０，４４８，４８６，５０６，５３４，５６７，５９６，６１８，６５６，６８１，７１６，７５０，７７２，８０９，８３６，８６６，８９２」が大当たり乱数値として規定される。

【０８８５】

Ｓ４０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ４０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図８（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ４０２）。

【０８８６】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「１５Ｒ確変大当たり」か、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に「時間短縮状態」へ移行する「１５Ｒ通常大当たり」か、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「２Ｒ確変大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、第１図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。

【０８８７】

また、第３図柄表示装置８１において、大当たり種別に対応した各種大当たり図柄を停止表示させるべく、大当たり種別（「１５Ｒ確変大当たり」、「２Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」）をそのまま停止種別として設定することにより、第３図柄表示装置８１における大当たり時の表示態様を設定する。

【０８８８】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ４０３）、Ｓ４０６の処理へ移行する。具体的には、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動演出の変動時間が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ）又は（ｂ）参照）を選択する。

【０８８９】

そして、Ｓ４０２の処理において大当たり種別として「１５Ｒ確変大当たり」又は「１５Ｒ通常大当たり」が設定された場合は、選択した停止パターンテーブル２０２ｄ（Ｃテーブル２０２ｄ３）において、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。即ち、この場合、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様のうちいずれかの演出態様が選択される（図１１（ａ）参照）。

【０８９０】

演出態様として「ノーマルリーチ」演出態様が設定された場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１（図１２参照）の「Ｅ５：ノーマルリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「ノーマルリーチのみ」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ」、「疑似連１＋ノーマルリーチ」、「ノーマルリーチ＋再変動」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動」又は「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動」のいずれ

かの変動パターンが選択される（図１２参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１２参照）。

【０８９１】

演出態様として「スーパーリーチ」演出態様が設定された場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１（図１２参照）の「Ｅ６：スーパーリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「スーパーリーチのみ」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ」、「疑似連１＋スーパーリーチ」、「疑似連２＋スーパーリーチ」、「スーパーリーチ＋再変動」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動」、「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動」又は「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動」のいずれかの変動パターンが選択される（図１２参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１２参照）。

【０８９２】

演出態様として「スペシャルリーチ」演出態様が設定された場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１（図１２参照）の「Ｅ７：スペシャルリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「スペシャルリーチのみ」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ」、「疑似連１＋スペシャルリーチ」、「疑似連２＋スペシャルリーチ」、「スペシャルリーチ＋再変動」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動」、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動」又は「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動」のいずれかの変動パターンが選択される（図１２参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１２参照）。

【０８９３】

また、Ｓ４０２の処理において大当たり種別として「２Ｒ確変大当たり」が設定された場合は、選択した停止パターンテーブル２０２ｄ（Ｄテーブル２０２ｄ４）において、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。即ち、「２Ｒ確変大当たり」に当選した場合、「特殊変動」がもれなく選択される。そして、選択された演出態様と大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１とを参照し、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。第１実施形態では、この場合、「ムービー」のみが選択される（図１２参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１２参照）。

【０８９４】

一方、Ｓ４０１の処理で大当たりではないと判別された場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ４０４）。Ｓ４０４の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と保留球数カウンタ２０３ａの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（短縮）」演出態様、「非リーチ（通常）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１実施形態では、上述したように、パチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」であるか、「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄ（Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２）が設定されている。

【０８９５】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ４０５）、Ｓ４０６の処理へ移行する。具体的には、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。このとき、パチンコ機１０の遊技状態が「通常遊技状態」にある場合は、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に対

応した停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２（図１０（ａ）又は図１０（ｂ）参照）のいずれかが選択される。また、パチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」または「確率変動状態」にある場合は、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に対応した停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２（図１０（ａ）又は図１０（ｂ）参照）のいずれかが選択される。

【０８９６】

Ｓ４０４の処理において「非リーチ（短縮）」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２の「Ｅ０：非リーチ（短縮）」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「非リーチ（短縮）のみ」が選択され、他の変動パターンは選択されない（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。

【０８９７】

また、Ｓ４０４の処理において「非リーチ（通常）」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２の「Ｅ１：非リーチ（通常）」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「非リーチ（通常）のみ」、「疑似ガセ＋非リーチ（通常）」又は「疑似連１＋非リーチ（通常）」が選択される（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。

【０８９８】

また、Ｓ４０２の処理において「ノーマルリーチ」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２の「Ｅ２：ノーマルリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「ノーマルリーチのみ」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ」又は「疑似連１＋ノーマルリーチ」が選択される（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。

【０８９９】

また、Ｓ４０２の処理において「スーパーリーチ」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２の「Ｅ３：スーパーリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「スーパーリーチのみ」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ」、「疑似連１＋スーパーリーチ」又は「疑似連２＋スーパーリーチ」が選択される（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。

【０９００】

また、Ｓ４０２の処理において「スペシャルリーチ」演出態様が設定された場合は、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ２の「Ｅ４：スペシャルリーチ」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、「スペシャルリーチのみ」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ」、「疑似連１＋スペシャルリーチ」又は「疑似連２＋スペシャルリーチ」が選択される（図１３参照）。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される（図１３参照）。

【０９０１】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【０９０２】
Ｓ４０６の処理では、Ｓ４０３及びＳ４０５の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、さらに、「スーパーリーチのみ」の３０秒の変動パターンが選択されていた場合は、変動パターンコマンドとして、「Ｅ６０１Ｈ」が設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「スーパーリーチのみ」の３０秒の変動パターンが選択されていた場合は、変動パターンコマンドとして、「Ｅ３０１Ｈ」が設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。
【０９０３】
また、Ｓ４０２又はＳ４０４の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、変動処理（図３５参照）へ戻る。具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「１５Ｒ確変大当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、「１５Ｒ確変大当たり」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「１５Ｒ通常大当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「４」図柄等）は特定せずに、「１５Ｒ通常大当たり」であることを示す停止種別コマンドを設定する。
【０９０４】
一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様（所謂、前後ハズレ）であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様（所謂、前後以外ハズレ）であることを示す停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様（所謂、完全ハズレ）であることを示す停止種別コマンドを設定する。
【０９０５】
このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。
【０９０６】
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、次に実行されるタイマ割込処理（図３３参照）のＳ１０１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、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。
【０９０７】
図３７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ＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御

装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ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ＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ５０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０９０８】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【０９０９】

次に、図３８を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図３８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（Ｓ６０１）。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１１３、払出制御装置１１１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、ウエイト処理（第１実施形態では１秒）を実行する（Ｓ６０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ６０３）。

【０９１０】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ６０４）、オンされていれば（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ６１１へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ６０４：Ｎｏ）、更に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（Ｓ６０５）、記憶されていなければ（Ｓ６０５：Ｎｏ）、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Ｓ６１１へ移行する。

【０９１１】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ６０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ６０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ６０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ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Ｓ６１１へ移行する。

【０９１２】

なお、図３９のＳ７０６でも説明するが、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３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ＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３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。

【０９１３】

Ｓ６１１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１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ６１１）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３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、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ６１２，Ｓ６１３）を実行する。

【０９１４】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２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ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ６１２，Ｓ６１３）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、ＲＡＭ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認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ６１２，Ｓ６１３）を実行

する。ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ６１２，Ｓ６１３）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ６１２）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値を設定する（Ｓ６１３）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ６１０の処理へ移行する。

【０９１５】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ６０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ６０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３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（Ｓ６０８）。そして、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（Ｓ６０９）、Ｓ６１０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、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０９１６】

Ｓ６１０の処理では、割込みを許可する（Ｓ６１０）。そして、後述するメイン処理（図３９参照）に移行する。

【０９１７】

次に、図３９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ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３９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、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【０９１８】

メイン処理では、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ７０１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ７０１：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、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（Ｓ７０２，Ｓ７０３）。

【０９１９】

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（Ｓ７０２）。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（第１実施形態では「８９９」、「２５０」）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の該当するカウンタ用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、Ｓ１０８（図３３参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ７０３）、Ｓ７０１の処理へ移行する。

【０９２０】

ここで、このメイン処理が実行されている間、図３３を参照して説明したタイマ割込処理が所定時間間隔（第１実施形態では４ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、特定入賞口６５ａの開閉を制御する実行が行われ、第２入球口６７への球の通過があれば、第２図柄表示装置８３による第２図柄の表示制御が行われる。また、第１図柄表示装置３７での動的表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込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、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【０９２１】

メイン処理の一処理である上記のＳ７０２，Ｓ７０３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、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との更新が繰り返し実行されることになるので、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）と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。特に、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とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する第１当たり乱数カウンタＣ１及び第２当たり乱数カウンタＣ２の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【０９２２】

また、Ｓ７０１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（Ｓ７０１：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３７のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ７０４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（Ｓ７０４）、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（Ｓ７０５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ７０６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ７０７）、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。

【０９２３】

なお、Ｓ７０１の処理は、タイマ割込処理（図３３参照）の残余時間内に行われるＳ７０２とＳ７０３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。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新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。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理（図３８参照）の終了後、処理をＳ７０１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Ｓ７０１の処理から開始することができる。

【０９２４】

従って、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（Ｓ６０１）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、Ｓ７０１の処理から開始することができる。その結果、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。

【０９２５】

第１実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図３３参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、４ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、第１実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ１０２）、大開放口開閉処理（Ｓ１０３）、第２図柄制御処理（Ｓ１０５）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で４ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【０９２６】

この場合、メイン処理の中で所定時間（４ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１

の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【０９２７】

次に、図４０から図４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１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（図４０参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図４１参照）とがある。

【０９２８】

まず、図４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４０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。

【０９２９】

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（Ｓ１００１）。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降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１５の電源断処理（図４１参照）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（Ｓ１００２）。図４１を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図４１のＳ１１１２参照）、Ｓ１１１５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される。よって、Ｓ１１１５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。

【０９３０】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、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Ｓ１１１５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（主制御装置１１０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、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【０９３１】

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、Ｓ１００６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（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４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（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【０９３２】

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（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４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Ｓ１１１５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（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ８０８へ移行する。

【０９３３】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：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、Ｓ１１１５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Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【０９３４】
Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。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。
【０９３５】
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（Ｓ１００５：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（Ｓ１００６）。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（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、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。
【０９３６】
Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１５の電源断処理の実行時にオンされる（図４１のＳ１１１４参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１５の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８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Ｓ１１１５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（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０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。
【０９３７】
一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８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Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８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１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０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（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、メイン処理へ移行する。
【０９３８】
なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３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１１３のＭＰＵ２２１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

、ＲＡＭ２２３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１１３の制御を継続できるからである。

【０９３９】

次に、図４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図４１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、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０８の処理を行わずにＳ１１０９の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０８が短い周期（１ミリ秒以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１０９の変動演出処理やＳ１１１０のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１０９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。

【０９４０】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図４０に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【０９４１】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１１の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０６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（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。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３０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２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１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１１４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Ｓ１１０５の処理へ移行する。

【０９４２】

次いで、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０５）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が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２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２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。

【０９４３】

また、変動演出が未実行の期間や、「高速変動」の変動要素の期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、枠ボタン操作コマンドに代えて、表示制御装置１１４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１１４において、第３図柄表示装置８１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、変動演出開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２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、「リーチ表示」中に枠ボタン２２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２２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２２が配設されていない場合には、Ｓ１１０５の処理は省略される

。
【０９４４】
枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０５）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０６）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０７）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３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８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６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２２６から音が出力される。
【０９４５】
Ｓ１１０７の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０８）、Ｓ１１０９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１１０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８１で行われる変動演出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Ｓ１１０６のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０７の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。
【０９４６】
Ｓ１１０９の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに基づいて変動演出を開始するための処理である変動演出処理を実行する。この変動演出処理の詳細については、図４４を参照して後述する。そして、変動演出処理の後、主制御装置１１０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い（Ｓ１１１０）、Ｓ１１１１の処理へ移行する。このコマンド判定処理の詳細については、図４２を参照して後述する。
【０９４７】
Ｓ１１１１では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた保留変化カウンタ２２３ｃ、シナリオカウンタ２２３ｄ、文字パターンカウンタ２２３ｅ、文字色抽選カウンタ２２３ｆ及び色変化タイミングカウンタ２２３ｇを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１１）。具体的には、保留変化カウンタ２２３ｃ、シナリオカウンタ２２３ｄ、文字パターンカウンタ２２３ｅ、文字色抽選カウンタ２２３ｆ及び色変化タイミングカウンタ２２３ｇ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（第１実施形態ではすべて「９９」）に達した際、それぞれ「０」クリアする。
【０９４８】
なお、上述したように、保留変化カウンタ２２３ｃは、「保留変化予告」の実行および表示態様の選定に使用され、シナリオカウンタ２２３ｄは、「保留変化予告」の実行タイミングの選定に使用され、文字パターンカウンタ２２３ｅは、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１とリーチ中文字表示Ｓｅ２とにおける「弱パターン」又は「強パターン」の文字パターンの選定に使用され、文字色抽選カウンタ２２３ｆは、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の選定に使用され、色変化タイミングカウンタ２２３ｇは、選定された表示色への変化タイミングを、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示タイミングとリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示タイミングとから選定する場合に使用される。
【０９４９】
Ｓ１１１１の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３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（Ｓ１１１２）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１２の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１２：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１４）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１５）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１６）、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２２６およびランプ表示装置２２７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。

【０９５０】
一方、Ｓ１１１２の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１２：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１３）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、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。
【０９５１】
ここで、ＲＡＭ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ので、その後、第３図柄表示装置８１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、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【０９５２】
次に、図４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１０）について説明する。図４２は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ１１１０）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４１参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。
【０９５３】
コマンド判定処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３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１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０１）。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、該変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（Ｓ１２０２）。ここで抽出された変動パターンは、ＲＡＭ２２３に記憶され、その変動パターンに基づいて、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターンを通知する表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１２０３）、メイン処理（図４１参照）へ戻る。
【０９５４】
ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。これにより、表示制御装置１１４では、音声ランプ制御装置１１３で決定された変動パターンの変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【０９５５】
一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、該停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２０５）。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、その停止種別に基づいて、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し（Ｓ１２０６）、変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２０７）、メイン処理（図４１参照）に戻る。
【０９５６】
ここで設定された表示用停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１２０６の処理により設定された表示用変動パターンコマンドによって実行される変動演出を確定表示させる場合に、この表示用停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【０９５７】
なお、停止種別コマンドは、変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が変動パターンコマンドを送信後、その変動パターンコマンドによって変動パターンが示された変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２０６の処理によって変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理において、先に保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された変動演出の変動パターンと、受信した変動パターンコマンドより抽出した変動演出の変動パターンとが一致するか否かの判定を行う。また、先に保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された変動演出の停止種別と、受信した停止種別コマンドより抽出した変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の変動演出において、保留球数コマンドに基づく変動パターンと変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、保留球数コマンドに基づく停止種別と停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示す表示用エラーコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するための処理を実行する（図４４参照）。
【０９５８】
Ｓ１２０４の処理の結果、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、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別する（Ｓ１２０８）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、保留表示設定処理を行い（Ｓ１２０９）、メイン処理（図４１参照）へ戻る。この保留表示設定処理（Ｓ１２０９）では、受信した保留球数コマンドに含まれる各種情報（例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１の値等）に基づいて、「保留変化予告」に関する制御を行う。この保留表示設定処理の詳細については、図４３を参照して後述する。
【０９５９】
Ｓ１２０８の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して確定コマンドの受信を通知するための表示用確定コマンドを設定して（Ｓ１２１１）、処理をＳ１２１２へ移行する。
【０９６０】
ここで設定された表示用確定コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１００２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、表示用確定コマンドを受信することにより、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を停止させ、先に表示用停止種別コマンドにて示された停止種別に対応する停止図柄を表示することで、確定表示させる。
【０９６１】
Ｓ１２１２の処理では、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「０」より大きいか否かを判別し（Ｓ１２１２）、保留されて未実行の変動演出が存在するか否かを確認する。判別の結果、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「０」より大きくない場合、即ち、待機中の変動演出が存在しない場合は（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、表示制御装置１１４に対して待機中の変動演出が存在しないことを通知するための表示用保留無コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、メイン処理（図４１参照）へ戻る。一方、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が「０」より大きければ（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、待機中の変動演出が存在するので、Ｓ１２１３の処理をスキップして、メイン処理へ戻る。
【０９６２】
ここで設定された表示用保留無コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用

リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１００２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、表示用保留無コマンドを受信することにより、待機中の変動演出が存在しないことを認識し、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されている実行図柄の表示を消去させる。

【０９６３】

なお、Ｓ１２１０の処理において、確定コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したか否かを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ１２１２）、メイン処理（図４１参照）に移行する。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ＲＡＭ２２３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。主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１２の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１００２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【０９６４】

ここで、図４３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留表示設定処理（Ｓ１２０９）について説明する。図４３は、保留表示設定処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。この保留表示設定処理（Ｓ１２０９）では、まず、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、保留された変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（Ｓ１３０１）。

【０９６５】

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）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１３０１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａ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のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値が主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を修正し、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【０９６６】

次いで、受信した保留球数コマンドに含まれる第１当たり乱数カウンタＣ１，第１当たり種別カウンタＣ２，停止パターン選択カウンタＣ３，変動種別カウンタＣＳ１の各値を抽出し、保留情報格納エリア２２３ｈの保留情報格納第１～第４エリア（図２４参照）のうち、Ｓ１３０１の処理により該保留球数コマンドより抽出された保留球数に対応するエリアに格納する（Ｓ１３０２）。即ち、該保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）である場合に、抽出された第１当たり乱数カウンタＣ１，第１当たり種別カウンタＣ２，停止パターン選択カウンタＣ３，変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ、保留情報格納第Ｘエリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｈ１，第１当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｈ２，停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｈ３，変動種別カウンタ格納エリア２２３ｈ４に格納される。

【０９６７】

保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０においてカウンタ用バッファより取得されたものであり、該保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸである場合、主制御装置１１０の保留球格納エリア２０３ｂの保留第Ｘエリアに格納された値である。つまり、音声ランプ制御装置１１３の保留情報格納エリア２２３ｈには、主制御装置１１０の保留球格納エリア２０３ｂと同じ情報（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値）が格納されること

になる。
【０９６８】
音声ランプ制御装置１１３は、この保留情報格納エリア２２３ｈに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定したり、該「保留変化予告」の実行（開始）タイミングを決めたりする制御を音声ランプ制御装置１１３にて実行することができる。
【０９６９】
次いで、Ｓ１３０３の処理において、今回受信した保留球数コマンドが示す各種情報に基づいて「保留変化予告」の実行抽選に当選したか否かを判別する（Ｓ１３０３）。「保留変化予告」の実行抽選は、上述したように、保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、その保留球数コマンドが示す変動演出の当否および演出態様を抽出する。そして、その抽出された当否および演出態様に基づいて、その時点での保留変化カウンタ２２３ｃの値と保留変化テーブル２２２ｅ（図１５参照）とを参照して、「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定する。
【０９７０】
Ｓ１３０３の処理の結果、「保留変化予告」の実行抽選に当選していれば（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、「保留変化予告」の実行抽選結果である表示態様（例えば、「青色」等）を示す保留変化情報を、保留情報格納第Ｘエリアの保留変化情報格納エリア２２３ｈ５に格納する（Ｓ１３０４）。これにより、「保留変化予告」を実行するか否かを保留情報格納第Ｘエリアごとに記憶させることができる。
【０９７１】
次いで、Ｓ１３０４の処理では、「保留変化予告」の実行タイミング、即ち、「保留変化予告」が実行図柄又は保留図柄に反映される表示タイミングを決定するために、その時点でのシナリオカウンタ２２３ｄの値とシナリオテーブル２２２ｆとを参照して、「保留変化予告」の実行タイミングを決定し、その決定された実行タイミングを示すシナリオデータを、保留情報格納第Ｘエリアのシナリオデータ格納エリア２２３ｈ６に格納する（Ｓ１３０５）。これにより、「保留変化予告」の実行タイミングを保留情報格納第Ｘエリアごとに記憶させることができる。
【０９７２】
次いで、Ｓ１３０６の処理において、今回受信した保留球数コマンドが示す変動演出に「スーパーリーチ以上」の変動要素が含まれるか否かを判別する（Ｓ１３０６）。上述したように、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素又は「特殊変動」の変動要素では、その変動要素の実行中に第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄が消去される。従って、「スーパーリーチ以上」の変動要素を含む変動演出であれば、「保留変化予告」の実行タイミングとして「保留消去後」が含まれていても実行可能である。従って、保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、その変動演出に「スーパーリーチ以上」の変動要素を含むか否かを判別する。
【０９７３】
Ｓ１３０６の処理の結果、「スーパーリーチ以上」の変動要素を含む変動演出であれば（Ｓ１３０６：Ｙｅｓ）、その変動演出でコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄が消去されることを示す保留消去情報を、保留情報格納第Ｘエリアの保留消去情報格納エリア２２３ｈ７に格納し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３１０へ移行する。
【０９７４】
一方、Ｓ１３０６の処理の結果、「スーパーリーチ以上」の変動要素を含まない変動演出であれば（Ｓ１３０６：Ｎｏ）、その変動演出ではコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄

及び保留図柄が消去されないので、保留情報第Ｘエリアの保留消去情報格納エリア２２３ｈ７に何も情報が格納されていない（空欄である）ことを示すデータ（以下、「Ｎｕｌｌデータ」という）を格納して（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１０へ移行する。Ｓ１３０８の処理において、保留消去情報格納エリア２２３ｈ７にＮｕｌｌデータを書き込むことにより、例えば、書き込み前に保留情報格納第Ｘエリアに記憶されていた「保留変化予告」に関する保留消去情報の重複使用を防止することができる。

【０９７５】

なお、Ｓ１３０３の処理において、「保留変化予告」の実行抽選に当選していなければ（Ｓ１３０３：Ｎｏ）、「保留変化予告」は実行されないので、「保留変化予告」に関する情報を消去すべく、保留情報格納第Ｘエリアの保留変化情報格納エリア２２３ｈ５、シナリオデータ格納エリア２２３ｈ６および保留消去情報格納エリア２２３ｈ７にＮｕｌｌデータをそれぞれ格納し（Ｓ１３０９）、処理をＳ１３１０へ移行する。Ｓ１３０９の処理において、各格納エリア２２３ｈ５～２２３ｈ７にＮｕｌｌデータを書き込むことにより、例えば、書き込み前に保留情報格納第Ｘエリアに記憶されていた「保留変化予告」に関する情報の重複使用を防止することができ、演出の齟齬（例えば、「ハズレ表示」の変動演出であるにもかかわらず「保留変化予告」が「虹色」）が発生してしまうことを未然に防止することができる。

【０９７６】

Ｓ１３１０の処理において、今回受信した保留球数コマンドが示す変動演出に「再変動」の変動要素が含まれるか否かを判別する（Ｓ１３１０）。「保留変化予告」の実行タイミングとして「保留消去後」が選択されていた場合に、「スーパーリーチ」の変動要素等によってコクピット表示領域Ｄｂが消去される変動演出であったとしても、その「スーパーリーチ」の変動要素等の後に何らかの演出がなければ、「保留消去後」に「保留変化予告」を行う意味がない。

【０９７７】

具体的には、例えば、「スーパーリーチ」の変動要素が実行されて「大当たり表示」が確定した後に実行図柄の「保留変化予告」を実行しても、遊技者には何ら興趣を付与することができず、むしろ意味の無い演出によって興醒めさせてしまう。また、例えば、「スーパーリーチ」の変動要素が実行されて「ハズレ表示」が確定した後に実行図柄の「保留変化予告」を実行しても、そのまま「ハズレ表示」が確定し、次の変動演出が開始された場合は、演出の齟齬により、遊技者に遊技に対する不信感を与えてしまう。従って、「スーパーリーチ」の変動要素等の後に実行される変動要素である「再変動」の変動要素が存在するか否かを判別し、「保留消去後」に「保留変化予告」を実行することが可能か否かを確認する。

【０９７８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出に「再変動」の変動要素が含まれるか否か（又は変動演出が大当たりとなるか否か）によって、「リーチ表示」の実行後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３（疑似定型句文字表示Ｓｅ４）の表示色において、チャンスアップパターンの表示色を維持するか、チャンスアップパターンから再変更して通常の表示色にするか否かが決定される。

【０９７９】

上述したように、従来のパチンコ機では、ハズレ時の変動演出において、第３図柄表示装置８１で「リーチ表示」が終了して「ハズレ表示」が現出している状態で、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）で表示されてしまうことがある。このような場合、遊技者は、該定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンで表示されたことによって、該変動演出がこのまま「ハズレ表示」で確定せず、今から「再変動」の演出が実行されて「ハズレ表示」が「大当たり表示」に変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、変動演出が「ハズレ表示」のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、パチンコ機１０に対して不信感を募らせると共に、該パチンコ機１０を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断して

しまうおそれがある。
【０９８０】
そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出において「再変動」の変動要素が実行されて「ハズレ表示」で確定せずに「大当たり表示」となるか否かを判別し、「再変動」の変動要素が含まれる場合には、その変動演出は大当たりとなるため、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）にチャンスアップパターンを表示しても、遊技者の気分を害することがない。よって、チャンスアップパターンが選定されていた際に、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）においてチャンスアップパターンを表示するように構成する。
【０９８１】
一方、変動演出において「再変動」の変動要素を含まない場合には、チャンスアップパターンが選定されていた際に、変動演出において「再変動」の変動要素は含まないが、「大当たり表示」となるか否かを判別し、「大当たり表示」となる場合も、定型句文字表示Ｓｅ３にチャンスアップパターンを表示しても、遊技者の気分を害することがない。よって、チャンスアップパターンが選定されていた際に、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンを表示するように構成する。
【０９８２】
しかし、変動演出に「再変動」の変動要素も含まず、また、「大当たり表示」ともならない場合は、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンを表示してしまうと、遊技者が該チャンスアップパターンを認識して、「大当たり表示」が発生するのではないか、との過度な期待を抱いてしまう。また、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンで表示されたにも関わらず、発展的な演出が実行されず、また、大当たりも付与されない場合に、上記現象を複数回体験した遊技者は、ハズレ表示が現出している状態で定型句文字表示Ｓｅ３のチャンスアップパターンが出たとしても、大当たりや発展的演出が実行されないことを悟っている。そして、そのような精神状態で上記現象を目の当たりにすると、パチンコ機１０に嘲笑されているかの錯覚を覚え、パチンコ機１０や遊技場に対して不信感を感じてしまうおそれがある。
【０９８３】
そこで、変動演出において、「再変動」の変動要素を含まず、また、「大当たり表示」ともならない場合は、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンではない通常の表示色（「白色」）で表示する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。
【０９８４】
よって、Ｓ１３１０の処理の結果、「再変動」の変動要素を含む変動演出であれば（Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、その変動演出で「再変動」の変動要素が行われることを示す再変動情報を、保留情報格納第Ｘエリアの再変動情報格納エリア２２３ｈ８に格納し（Ｓ１３１１）、処理をＳ１３１３へ移行する。一方、「再変動」の変動要素を含まない変動演出であれば（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、「再変動」の変動要素は実行されないので、「再変動」の変動要素に関する情報を消去すべく、保留情報格納第Ｘエリアの再変動情報格納エリア２２３ｈ８にＮｕｌｌデータを格納し（Ｓ１３１２）、処理をＳ１３１３へ移行する。Ｓ１３１２の処理において、再変動情報格納エリア２２３ｈ８にＮｕｌｌデータを書き込むことにより、例えば、書き込み前に保留情報格納第Ｘエリアに記憶されていた「再変動」の変動要素に関する情報の重複使用を防止することができ、演出の齟齬（例えば、「再変動」の変動要素を含まないハズレの変動演出であるにもかかわらず再変動情報が格納されていることによる不具合）が発生してしまうことを未然に防止することができる。なお、Ｓ１３０７及びＳ１３１１の処理により、「保留消去後」の実行タイミングにおいて「保留変化予告」を実行することが可能であることも認識できる。
【０９８５】
Ｓ１３１３の処理では、Ｓ１３０１の処理によって更新されたサブ保留球数カウンタ２

２３ｂ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を設定し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。Ｓ１３１４の処理では、今回受信した保留球数コマンドが示す変動演出において、「保留変化予告」の実行タイミングが保留図柄の表示時（取得した保留の変化タイミング）か否かを判別する（Ｓ１３１４）。この判別は、保留情報格納第Ｘエリアのシナリオデータ格納エリア２２３ｈ６に記憶されるシナリオデータが、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値と同一である場合に、「保留変化予告」の実行タイミングが保留図柄の表示時であると判定する。

【０９８６】

Ｓ１３１４の判別の結果、「保留変化予告」の実行タイミングが保留図柄の表示時であれば（Ｓ１３１４：Ｙｅｓ）、決定された「保留変化予告」の表示態様を保留図柄が表示されたタイミングで行うことを表示制御装置１１４へ通知するための表示用点灯時保留変化コマンドを設定し（Ｓ１３１５）、メイン処理（図４１参照）へ戻る。一方、「保留変化予告」の実行タイミングが保留図柄の表示時でなければ（Ｓ１３１４：Ｎｏ）、Ｓ１３１５の処理をスキップして、メイン処理へ戻る。

【０９８７】

Ｓ１３１３及びＳ１３１５で設定された表示用保留球数コマンドおよび表示用点灯時保留変化コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１００２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。これにより、表示用保留球数コマンドを受信した表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。また、表示用点灯時保留変化コマンドを受信した表示制御装置１１４では、保留図柄を表示する際に、決定された「保留変化予告」の表示態様で該保留図柄を表示させるように表示制御を行う。

【０９８８】

次に、図４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１０９）について説明する。図４４は、この変動演出処理（Ｓ１１０９）を示したフローチャートである。

【０９８９】

この変動演出処理（Ｓ１１０９）は、メイン処理（図４１参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を正常に表示させるか否かを確認すべく、まず、保留情報格納エリア２２３ｈの保留情報格納第１エリアに記憶される各種情報を実行情報格納エリア２２３ｉへシフトすると共に、保留情報格納第２～４エリアに記憶される情報を保留情報格納第１～第３エリアへシフトする処理を行う。また、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが実行情報格納エリア２２３ｉに記憶される内容（情報）と一致していない場合に表示用エラーコマンドを生成し、こ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処理を行う。さらに、実行図柄および保留図柄において「保留変化予告」の実行タイミングである場合に、該「保留変化予告」の各実行タイミングに関する各種コマンドを生成し、これら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処理を行う。また、変動演出の演出態様と、文字パターンカウンタ２２３ｅ、文字色抽選カウンタ２２３ｆ及び色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値とに基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２及び定型句文字表示Ｓｅ３（疑似定型句文字表示Ｓｅ４）の表示態様を設定する処理を行う。

【０９９０】

第１実施形態のパチンコ機１０において、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合に、該コマンドに基づいた変動演出に関する表示処理を直ちには開始せず、上述した表示用エラーコマンド等が送信されるか否か所定時間（例えば、１ミリ秒）待機するように構成されている。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信して、直ちに該コマンドに基づく変動演出に関する表示処理を実行してしまうと、例えば、音声ランプ制御装置１１３からその後に表示

用エラーコマンドが送信された場合、上記変動演出に関する表示処理を中止し、表示用エラーコマンドに基づくエラーに対応した表示（例えば、デフォルト変動）に差し替えなければいけなくなる。

【０９９１】

そこで、表示制御装置１１４は、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合であっても、直ちに該コマンドに基づく変動演出に関する表示処理を実行せず、音声ランプ制御装置１１３から表示用エラーコマンドが送信される可能性がある所定時間、該コマンドに基づく変動演出に関する表示処理の実行を待機する。このように構成することで、表示制御装置１１４は、変動演出に関する表示処理において、無駄な処理を実行することによる処理負担が生じることを未然に防止できる。

【０９９２】

なお、表示制御装置１１４が音声ランプ制御装置１１３から表示用エラーコマンドが送信される可能性がある所定時間として、第１実施形態では１ミリ秒を例示したが、この待機時間は表示制御装置１１４における表示処理が遅れない範囲であれば如何様でもよい。具体的には、例えば、表示制御装置１１４では、２０ミリ秒ごとに１フレーム分の表示処理及び描画処理を行うように構成されように構成されている、また、音声ランプ制御装置１１３では、上述したコマンド判定処理（図４２参照）を実行した後に、変動演出処理（図４４参照）は数ミリ秒以内に実行されるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドの受信に基づいて表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを送信した後に、変動演出処理において表示用エラーコマンドを生成及び送信するまで、少なくとも数ミリ秒の時間があれば確実に表示用エラーコマンドの生成及び送信が実行可能である。従って、表示制御装置１１４は、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した後、少なくとも上記数ミリ秒待機すれば、表示用エラーコマンドがある場合は受信することができる構成となっている。従って、１フレーム分の表示処理及び描画処理にかかる時間（２０ミリ秒）より短い時間待機することで、変動演出に関する表示処理を滞りなく実行することが可能となるのため、第３図柄表示装置８１への変動演出の表示処理が明らかに遅滞するような事象を未然に防止することができる。

【０９９３】

変動演出処理（Ｓ１１０９）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１４０１）。そして、変動開始フラグ２２３ａがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より少なくとも停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動演出処理を終了して、メイン処理（図４１参照）に戻る。

【０９９４】

一方、変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドをともに受信しているので、変動演出を開始すべく、変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１４０２）、次いで、保留情報格納エリア２２３ｈに設けられた保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｉへシフトし（Ｓ１４０３）、さらに、保留情報格納エリア２２３ｈに設けられた保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１４０４）、処理をＳ１４０５へ移行する。

【０９９５】

つまり、この場合は、保留された変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｉの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ８に移動させる。また、保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｈ１

～２２３ｈ８に移動させ、保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に移動させ、保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）を、保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ８に移動させる。

【０９９６】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｉには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｃに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【０９９７】

次いで、Ｓ１４０５の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する変動演出の変動パターンを取得する（Ｓ１４０５）。そして、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶される変動パターンと、コマンド判定処理（図４２参照）のＳ１２０２の処理においてＲＡＭ２２３に記憶されている変動パターンコマンドより抽出された変動演出における変動パターンとが一致しているか否かの判別を行う（Ｓ１４０６）。今回受信した変動パターンコマンドが示す変動演出に関する情報と、それ以前に実行情報格納エリア２２３ｉ（保留情報格納エリア２２３ｈ）に記憶された変動演出に関する情報とが異なっていた場合は、何らかの異常（ノイズ等）の影響によって正常な変動演出（変動パターン）を実行することができない。このため、この判別処理によって、異常の有無を判別し、正常な変動演出が実行可能か否かを確認する。

【０９９８】

Ｓ１４０６の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶されている変動パターンとＲＡＭ２２３に記憶されている変動パターンとが一致しないと判定された場合は（Ｓ１４０６：Ｎｏ）、実行する変動演出に関し何らかの異常が発生しているので、該異常を表示制御装置１１４へ通知するための表示用エラーコマンドを生成して設定し（Ｓ１４０７）、処理をＳ１４０８へ移行する。

【０９９９】

ここで設定された表示用エラーコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用エラーコマンドを受信することによって、変動演出に関して何らかの異常が発生したことを認識し、第３図柄表示装置８１をエラーに対応した表示（例えば、デフォルト変動）に切り替え、そのエラー表示の表示制御を開始する。

【１０００】

一方、Ｓ１４０６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶されている変動パターンとＲＡＭ２２３に記憶されている変動パターンとが一致すると判定された場合は（Ｓ１４０６：Ｙｅｓ）、実行する変動演出に関して異常は発生していないので、Ｓ１４０７の処理をスキップして、処理をＳ１４０８へ移行する。

【１００１】

次いで、Ｓ１４０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する変動演出の停止種別を取得する（Ｓ１４０８）。そして、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶される停止種別と、コマンド判定処理（図４２参照）のＳ１２０５の処理においてＲＡＭ２２３に記憶されている停止種別コマンドより抽出された変動演出における停止種別とが一致しているか否かの判別を行う（Ｓ１４０９）。今回受信した停止種別コマンドが示す変動演出に関する情報と、それ以前に実行情報格納エリア２２３ｉ（保留情報格納エリア２２３ｈ）に記憶された変

動演出に関する情報とが異なっていた場合は、何らかの異常（ノイズ等）の影響によって正常な変動演出（停止種別）を実行することができない。このため、この判別処理によって、異常の有無を判別し、正常な変動演出が実行可能か否かを確認する。

【１００２】

Ｓ１４０９の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶されている停止種別とＲＡＭ２２３に記憶されている停止種別とが一致しないと判定された場合は（Ｓ１４０９：Ｎｏ）、実行する変動演出に関し何らかの異常が発生しているので、該異常を表示制御装置１１４へ通知するための表示用エラーコマンドを生成して設定して（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１へ移行する。

【１００３】

なお、第１実施形態では、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶されている値に基づく変動パターンと変動パターンコマンドが示す変動パターンとが一致しない場合に表示用エラーコマンドを生成及び送信すると共に、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶されている値に基づく停止種別と停止種別コマンドが示す停止種別とが一致しない場合に表示用エラーコマンドを生成及び送信し、最大で２の表示用エラーコマンドが送信されるように構成されている。これに代えて、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶されている値に基づく変動パターンと変動パターンコマンドが示す変動パターンとが一致しない場合、又は、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶されている値に基づく停止種別と停止種別コマンドが示す停止種別とが一致しない場合の、いずれか一方でも一致しない場合に、１の表示用エラーコマンドを送信するように構成してもよい。このように構成することで、コマンドの送信数を削減することができるので、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の処理負担を軽減することができる。

【１００４】

ここで設定された表示用エラーコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用エラーコマンドを受信することによって、変動演出に関して何らかの異常が発生したことを認識し、第３図柄表示装置８１をエラー表示（例えば、デフォルト変動）に切り替え、そのエラー表示の表示制御を開始する。

【１００５】

一方、Ｓ１４０９の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉに記憶されている停止種別とＲＡＭ２２３に記憶されている停止種別とが一致すると判定された場合は（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、実行する変動演出に関して異常は発生していないので、Ｓ１４１０の処理をスキップして、処理をＳ１４１１へ移行する。

【１００６】

次いで、Ｓ１４１１の処理では、変動演出の開始に伴い、保留球が消費される（即ち、保留球に対応する変動演出の設定が行われた）のに合わせて、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らし（Ｓ１４１１）、更新後のサブ保留球数カウンタ２２３ｂの値で示される保留球数を表示制御装置１１４に対して通知するための表示用保留球数コマンドを設定し（Ｓ１４１２）、処理をＳ１４１３へ移行する。

【１００７】

次いで、Ｓ１４１３の処理では、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄において「保留変化予告」を現出する実行タイミングか否かを判別する（Ｓ１４１３）。この判別は、実行情報格納エリア２２３ｉに設けられたシナリオデータ格納エリア２２３ｉ６に記憶されるシナリオデータを確認し、該シナリオデータが保留球数「０」個であって「開始時」、「リーチ前」、「リーチ後」又は「保留消去後」（以下、「開始時」～「保留消去後」と略す）を示すデータか否かを判別する。

【１００８】

Ｓ１４１３の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉのシナリオデータ格納エリア２２３ｉ６に記憶されるシナリオデータが、保留球数「０」個であって「開始時」～「保留

消去後」のいずれかを示すデータである場合は（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、実行図柄において「保留変化予告」を実行するために、実行図柄変化処理を行い（Ｓ１４１４）、処理をＳ１４１５へ移行する。

【１００９】

一方、Ｓ１４１３の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉのシナリオデータ格納エリア２２３ｉ６に記憶されるシナリオデータが、保留球数「０」個であって「開始時」～「保留消去後」のいずれかを示すデータでなければ（Ｓ１４１３：Ｎｏ）、Ｓ１４１４の処理をスキップして、処理をＳ１４１５へ移行する。Ｓ１４１４の実行図柄変化処理については図４５において後述する。

【１０１０】

次いで、Ｓ１４１５の処理では、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ３に表示される保留図柄において「保留変化予告」を現出する実行タイミングか否かを判別する（Ｓ１４１５）。この判別は、保留情報格納エリア２２３ｈの保留情報格納第１～第３エリアに設けられたシナリオデータ格納エリア２２３ｈ６に記憶されるそれぞれのシナリオデータについて判別する。つまり、各シナリオデータ格納エリア２２３ｈ６の各シナリオデータが、シフト後の保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ３において「保留変化予告」の実行タイミングか否か（例えば、保留情報格納第１エリアにシフトして記憶されたシナリオデータ格納エリア２２３ｈ６に記憶されるシナリオデータが、保留球数「１」個を示すデータか否か）を判別する。

【１０１１】

Ｓ１４１５の処理の結果、実行タイミングに該当するシナリオデータを記憶する保留情報格納第１～３エリアが存在すれば（Ｓ１４１５：Ｙｅｓ）、該当する保留図柄に保留変化情報格納エリア２２３ｈ５に記憶される表示態様で「保留変化予告」を実行させるために、表示制御装置１１４へ向けて該当する保留図柄の情報を含めた表示用シフト時保留変化コマンドを設定し（Ｓ１４１６）、処理をＳ１４１７へ移行する。

【１０１２】

具体的には、保留情報格納第１エリアのシナリオデータ格納エリア２２３ｈ６に記憶されるシナリオデータが保留個数「１」個を示すデータであれば、保留情報格納第１エリアの保留変化情報格納エリア２２３ｈ５に記憶される表示態様で「保留変化予告」を実行させることを通知する表示用シフト時保留変化コマンドを生成して設定する。また、保留情報格納第２エリアのシナリオデータ格納エリア２２３ｈ６に記憶されるシナリオデータが保留個数「２」個を示すデータであれば、保留情報格納第２エリアの保留変化情報格納エリア２２３ｈ５に記憶される表示態様で「保留変化予告」を実行させることを通知する表示用シフト時保留変化コマンドを生成して設定する。さらに、保留情報格納第３エリアのシナリオデータ格納エリア２２３ｈ６に記憶されるシナリオデータが保留個数「３」個を示すデータであれば、保留情報格納第３エリアの保留変化情報格納エリア２２３ｈ５に記憶される表示態様で「保留変化予告」を実行させることを通知する表示用シフト時保留変化コマンドを生成して設定する。

【１０１３】

ここで設定された表示用シフト時保留変化コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示用シフト時保留変化コマンドを受信した表示制御装置１１４では、保留図柄をシフト表示する際に、決定された「保留変化予告」の表示態様で該当する保留図柄を表示させるように表示制御を行う。

【１０１４】

一方、Ｓ１４１５の処理において、保留情報格納エリア２２３ｈの保留情報格納第１～第３エリアの各シナリオデータ格納エリア２２３ｈ６に、実行タイミングに該当するシナリオデータが記憶されていなければ（Ｓ１４１５：Ｎｏ）、Ｓ１４１６の処理をスキップして、処理をＳ１４１７へ移行する。

【１０１５】

このように、変動演出の実行開始に伴う実行図柄および保留図柄のシフト表示時に、実行情報格納エリア２２３ｉおよび保留情報格納エリア２２３ｈにそれぞれ記憶されるシナリオデータを確認して、「保留変化予告」の実行タイミングに該当するシナリオデータが存在する場合は、保留図柄および実行図柄のシフト表示時に「保留変化予告」を現出させることが可能となる。これにより、「保留変化予告」が現出するタイミングを多様化し、遊技の興趣を高めることができる。

【１０１６】

Ｓ１４１７の処理では、変動演出の演出態様と、文字パターンカウンタ２２３ｅ、文字色抽選カウンタ２２３ｆ及び色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値とに基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２及び定型句文字表示Ｓｅ３（疑似定型句文字表示Ｓｅ４）の表示態様を設定する文字態様設定処理を行い（Ｓ１４１７）、この変動演出処理を終了して、メイン処理（図４１参照）へ戻る。Ｓ１４１７の文字態様設定処理については、図４６において後述する。

【１０１７】

次に、図４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される実行図柄変化処理（Ｓ１４１４）について説明する。図４５は、この実行図柄変化処理（Ｓ１４１４）を示したフローチャートである。

【１０１８】

この実行図柄変化処理（Ｓ１４１４）は、メイン処理（図４１参照）において実行される変動演出処理（図４４参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１の実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄において「保留変化予告」を実行するために行われる。

【１０１９】

この実行図柄変化処理（Ｓ１４１４）では、まず、実行図柄の変化タイミング、即ち、実行図柄において「保留変化予告」を現出させる実行タイミングを判別する（Ｓ１５０１）。この判別は、実行情報格納エリア２２３ｉのシナリオデータ格納エリア２２３ｉ６に記憶されるシナリオデータを確認することで判別する。

【１０２０】

Ｓ１５０１の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉのシナリオデータ格納エリア２２３ｉ６に記憶されるシナリオデータが、保留球数「０」個であって「開始時」を示すデータであれば（Ｓ１５０１：「開始時」）、実行図柄を実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示するタイミングにおいて、保留変化情報格納エリア２２３ｉ５に記憶される表示態様で「保留変化予告」を実行させるために、表示制御装置１１４へ向けて表示用開始時変化コマンドを設定し（Ｓ１５０２）、この実行図柄変化処理を終了して、変動演出処理（図４４参照）へ戻る。

【１０２１】

ここで設定された表示用開始時変化コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示用開始時変化コマンドを受信した表示制御装置１１４は、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄をシフト表示する際に、決定された「保留変化予告」の表示態様で実行図柄を表示させるように表示制御を行う。

【１０２２】

Ｓ１５０１の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉのシナリオデータ格納エリア２２３ｉ６に記憶されるシナリオデータが、保留球数「０」個であって「リーチ前」を示すデータであれば（Ｓ１５０１：「リーチ前」）、変動演出の「リーチ表示」が現出する前のタイミング（例えば、「高速変動」の変動要素の実行中や、「低速変動」の変動要素の実行中における左図柄列Ｚ１の停止時等）において、実行情報格納エリア２２３ｉの保留変化情報格納エリア２２３ｉ５に記憶される表示態様で「保留変化予告」を実行させるために、表示制御装置１１４へ向けて表示用リーチ前変化コマンドを設定し（Ｓ１５０３）、変動演出処理（図４４参照）へ戻る。

【１０２３】
ここで設定された表示用リーチ前変化コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示用リーチ前変化コマンドを受信した表示制御装置１１４は、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄に対し、該変動演出の「リーチ表示」が現出する前のタイミング（例えば、「高速変動」の変動要素の実行中や、「低速変動」の変動要素の実行中における左図柄列Ｚ１の停止時等）で、決定された「保留変化予告」の表示態様に実行図柄を変化（例えば、「白色」から「青色」）させるように表示制御を行う。
【１０２４】
Ｓ１５０１の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉのシナリオデータ格納エリア２２３ｉ６に記憶されるシナリオデータが、保留球数「０」個であって「リーチ後」を示すデータであれば（Ｓ１５０１：「リーチ後」）、変動演出の「リーチ表示」が現出した後のタイミング（例えば、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中等）において「保留変化予告」を実行可能か否かを確認するべく、変動演出において「リーチ表示」が現出するか否かを判別する（Ｓ１５０４）。この判別は、コマンド判定処理（図４２参照）のＳ１２０２の処理においてＲＡＭ２２３に記憶されている変動パターンコマンドより抽出された変動パターンを判別することで行う。
【１０２５】
Ｓ１５０４の判別の結果、変動演出において「リーチ表示」が現出すると判別された場合は（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、当初設定された変動演出の「リーチ表示」が現出した後のタイミング（例えば、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中等）において「保留変化予告」を実行することができる。よって、実行情報格納エリア２２３ｉの保留変化情報格納エリア２２３ｉ５に記憶される表示態様で「保留変化予告」を実行させるために、表示制御装置１１４へ向けて表示用リーチ後変化コマンドを設定し（Ｓ１５０５）、変動演出処理（図４４参照）へ戻る。
【１０２６】
ここで設定された表示用リーチ後変化コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示用リーチ後変化コマンドを受信した表示制御装置１１４は、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄に対し、該変動演出の「リーチ表示」が現出した後（現出中）のタイミング（例えば、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中等）で、決定された「保留変化予告」の表示態様に実行図柄を変化（例えば、「白色」から「青色」）させるように表示制御を行う。
【１０２７】
一方、Ｓ１５０４の処理において、変動演出において「リーチ表示」が現出しないと判別された場合は（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、変動演出において「リーチ表示」が存在しないことによって、「保留変化予告」を「リーチ後」に実行することができない。従って、「リーチ後」に設定されている「保留変化予告」を、実行可能なタイミングである「リーチ前」に変更するため、処理をＳ１５０３へ移行して、表示制御装置１１４へ向けて表示用リーチ前変化コマンドを設定し（Ｓ１５０３）、変動演出処理（図４４参照）へ戻る。
【１０２８】
このように構成することで、当初設定された「リーチ後」の「保留変化予告」を実行できない変動演出であっても、実行可能な「リーチ前」の実行タイミングに変更して「保留変化予告」を実行することができる。よって、「保留変化予告」の実行抽選に当選したにもかかわらず実行されないケースを減らすことができ、「保留変化予告」の実行率を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、「保留変化予告」の抽選処理と、変動演出の抽選処理とを別系統の処理で行った場合であっても、互いの演出内容に対して齟齬が生じないように調整することができるので、各抽選処理を別系統のプログラムで行うことで各プログラムの設計を容易にすることができつつ、整合のとれた演出を実行

することが可能となる。
【１０２９】
Ｓ１５０１の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉのシナリオデータ格納エリア２２３ｉ６に記憶されるシナリオデータが、保留球数「０」個であって「保留消去後」を示すデータであれば（Ｓ１５０１：「保留消去後」）、この判別は、保留表示設定処理（図４３参照）のＳ１３１１の処理に基づいて、実行情報格納エリア２２３ｉの再変動情報格納エリア２２３ｉ８に記憶されている再変動情報の判別を行う。
【１０３０】
Ｓ１５０６の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉの再変動情報格納エリア２２３ｉ８に再変動情報が記憶されている場合は（Ｓ１５０６：Ｙｅｓ）、「リーチ表示」の後に「再変動」が実行される変動演出であるので、次に、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂが消去した後のタイミング（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後や、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後）において「保留変化予告」を実行可能か否かを確認するべく、変動演出において「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行によってコクピット表示領域Ｄｂが消去されるか否かを判別する（Ｓ１５０７）。この判別は、保留表示設定処理（図４３参照）のＳ１３０７の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉの保留消去情報格納エリア２２３ｉ７に記憶されている保留消去情報の判別を行う。
【１０３１】
Ｓ１５０７の判別の結果、実行情報格納エリア２２３ｉの保留消去情報格納エリア２２３ｉ７に保留消去情報が記憶されている場合は（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、「保留消去後」に「保留変化予告」を実行可能であるので、実行情報格納エリア２２３ｉの保留変化情報格納エリア２２３ｉ５に記憶される表示態様で「保留変化予告」を実行させるために、表示制御装置１１４へ向けて表示用消去後変化コマンドを設定し（Ｓ１５０８）、変動演出処理（図４４参照）へ戻る。
【１０３２】
ここで設定された表示用消去後変化コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示用消去後変化コマンドを受信した表示制御装置１１４は、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄に対して、該変動演出の「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が終了した後であって、「再変動」の実行前のタイミングで、決定された「保留変化予告」の表示態様に実行図柄を変化（例えば、「白色」から「青色」）させるように表示制御を行う。
【１０３３】
このように構成することで、大当たりを発生する変動演出を示す保留図柄及び実行図柄において「保留変化予告」を行う場合、「スーパーリーチ以上」の変動要素によってコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄が消去され、該「スーパーリーチ以上」の変動要素の演出が終了してコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０の実行図柄が再表示されるタイミングで「保留変化予告」を現出（実行）可能に構成する。これにより、常に視認可能にされている予告対象物（変化対象物。第１実施形態では、実行図柄）を直接的に変更して報知する場合や、新たに予告対象物を現出させて報知する場合に比べ、予告対象物の変化を遊技者が明確に認識し難くしつつ、さりげなく予告対象物の表示態様を変化させることができる。予告対象物を一旦見えなくし、その後、さりげなく変化させることで、まず、遊技者に違和感を与え、その後、その違和感の根源が遊技価値（例えば、大当たり）に直結するものであることを認識させることで、遊技者に意外性のある演出を提供しつつ、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。
【１０３４】
また、コクピット表示領域Ｄｂの表示や、該コクピット表示領域Ｄｂに表示される実行

図柄や保留図柄は、「スーパーリーチ以上」の変動要素の実行中以外、常時表示され続け、遊技者に現在の変動演出の実行示唆と、待機中の変動演出の有無を報知するものである。また、コクピット表示領域が「スーパーリーチ以上」の変動要素の実行に伴って消去された場合であっても、該「スーパーリーチ以上」の変動要素が終了次第、直ちに再表示されるように構成されており、遊技者は、その再表示に対して違和感を感じない。即ち、遊技者は、第３図柄表示装置８１の表示内容として、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄は、本来表示されるべきものと認識し、それが例外的な事象（「スーパーリーチ以上」の変動要素の実行）に伴って消去されたとしても、その例外的な事象が終了した場合に、直ちに本来あるべき姿に戻るものと認識している。そして、第１実施形態では、その本来あるべき姿に戻るタイミングにおいて、さりげなく実行図柄の表示態様を消去前から変更することで、敢えてその変化に気付き難く構成し、変化に気付いた時の意外性によって驚きを増大させている。このように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供しつつ、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。

【１０３５】

さらに、「保留変化予告」の実行タイミングを、当該変動演出の後半（「リーチ後」や「保留消去後」）に割り振ることで、当該変動演出の後半になっても大当たり期待度が高まる「保留変化予告」の発生（現出）を期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、変動演出の後半まで大当たりを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができので、長期に渡って遊技者に興趣を与えることができる。

【１０３６】

一方、Ｓ１５０６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉの再変動情報格納エリア２２３ｉ８に再変動情報が記憶されていないと判別された場合は（Ｓ１５０６：Ｎｏ）、変動演出において「再変動」の変動要素を含まないため、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行する意味がない。具体的には、例えば、「スーパーリーチ」の変動要素が実行されて「大当たり表示」が確定した後に実行図柄の「保留変化予告」を実行しても、該「スーパーリーチ」の変動要素後に演出が何の発生しないため、遊技者には何ら興趣を付与することができず、むしろ意味の無い演出によって興醒めさせてしまう。また、例えば、「スーパーリーチ」の変動要素が実行されて「ハズレ表示」が確定した後に実行図柄の「保留変化予告」を実行しても、そのまま「ハズレ表示」が確定し、次の変動演出が開始された場合は、演出の齟齬により、遊技者に遊技に対する不信感を与えてしまう。

【１０３７】

また、Ｓ１５０７の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉの保留消去情報格納エリア２２３ｉ７に保留消去情報が記憶されていないと判別された場合は（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを消去する演出が行われないため、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行することができない。

【１０３８】

よって、Ｓ１５０６において、実行情報格納エリア２２３ｉの再変動情報格納エリア２２３ｉ８に再変動情報が記憶されていないと判別された場合（Ｓ１５０６：Ｎｏ）、又は、Ｓ１５０７の処理において、実行情報格納エリア２２３ｉの保留消去情報格納エリア２２３ｉ７に保留消去情報が記憶されていないと判別された場合は（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、「保留消去後」に「保留変化予告」を実行できないため、「保留消去後」に設定されている「保留変化予告」を実行することが可能なタイミングを確認するべく、処理をＳ１５０４へ移行する。

【１０３９】

このように構成することで、当初設定された「保留消去後」の「保留変化予告」を実行できない変動演出であっても、実行可能な実行タイミング（「リーチ後」又は「リーチ前」）に変更して「保留変化予告」を実行することができる。よって、「保留変化予告」の実行抽選に当選したにもかかわらず実行されないケースを減らすことができ、「保留変化予告」の実行率を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、「保留変化予告」の抽選処理と、変動演出の抽選処理とを別系統の処理で行った場合であっても

、互いの演出内容に対して齟齬が生じないように調整することができるので、各抽選処理を別系統のプログラムで行うことで各プログラムの設計を容易にすることができつつ、整合のとれた演出を実行することが可能となる。

【１０４０】

次に、図４６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される文字態様設定処理（Ｓ１４１７）について説明する。図４６は、この文字態様設定処理（Ｓ１４１７）を示したフローチャートである。

【１０４１】

この文字態様設定処理（Ｓ１４１７）は、メイン処理（図４１参照）において実行される変動演出処理（図４４参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出において、「リーチ表示」が行われる場合に現出するリーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２及び定型句文字表示Ｓｅ３（疑似定型句文字表示Ｓｅ４）の表示態様を決定するために行われる。

【１０４２】

この文字態様設定処理（Ｓ１４１７）において、Ｓ１６０１～Ｓ１６１０の処理は、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の文字パターンに関する制御であり、まず、Ｓ１６０１の処理では、今回実行する変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されているか否かを判別する（Ｓ１６０１）。この判別は、コマンド判定処理（図４２参照）のＳ１２０２の処理においてＲＡＭ２２３に記憶されている変動演出の演出態様が「ノーマルリーチ」演出態様か否か、即ち、「Ｅ２：ノーマルリーチ」又は「Ｅ５：ノーマルリーチ」かを判別する。

【１０４３】

Ｓ１６０１の処理において、「ノーマルリーチ」演出態様の演出態様が選択されていた場合は（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、次いで、今回実行する変動演出において、「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」時に表示させるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンを判別する（Ｓ１６０２）。この判別は、文字パターンテーブル２２２ｇと、文字パターンカウンタ２２３ｅの値とに基づいて行われ（図１８及び図１９参照）、この判別に基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「弱パターン」で表示するか、「強パターン」で表示するかが決定される。

【１０４４】

Ｓ１６０２の判別の結果、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「弱パターン」で行うと判別された場合は（Ｓ１６０２：「弱パターン」）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「弱パターン」で行うことを表示制御装置１１４へ通知するための表示用弱パターンコマンドを生成して設定し（Ｓ１６０３）、処理をＳ１６１１へ移行する。一方、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「強パターン」で行うと判別された場合は（Ｓ１６０２：「強パターン」）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「強パターン」で行うことを表示制御装置１１４へ通知するための表示用強パターンコマンドを生成して設定し（Ｓ１６０４）、処理をＳ１６１１へ移行する。

【１０４５】

ここで設定された表示用弱パターンコマンド又は表示用強パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４は、この表示用弱パターンコマンド又は表示用強パターンコマンドを受信することによって、「ノーマルリーチ」演出態様におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンを「弱パターン」で表示するか「強パターン」で表示するかを認識し、第３図柄表示装置８１において「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンの表示制御を実行する。

【１０４６】

Ｓ１６０１の処理において、今回実行する変動演出にて、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていない場合は（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、処理をＳ１６０５へ移行する。Ｓ１６

０５の処理では、今回実行する変動演出において、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されているか否かを判別する（Ｓ１６０５）。この判別は、「ノーマルリーチ」演出態様の判別と同様、コマンド判定処理（図４２参照）のＳ１２０２の処理においてＲＡＭ２２３に記憶されている変動演出の演出態様が「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様か否か、即ち、「Ｅ３：スーパーリーチ」若しくは「Ｅ６：スーパーリーチ」、又は、「Ｅ４：スペシャルリーチ」若しくは「Ｅ７：スペシャルリーチ」かを判別する。

【１０４７】

Ｓ１６０５の処理において、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていた場合は（Ｓ１６０５：Ｙｅｓ）、次いで、今回実行する変動演出において、「リーチ表示（「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素）」時に表示させるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンを判別する（Ｓ１６０５）。この判別は、文字パターンテーブル２２２ｇと、文字パターンカウンタ２２３ｅの値とに基づいて行われ（図１８及び図１９参照）、この判別に基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２を、それぞれ、「弱パターン」で表示するか、「強パターン」で表示するかが決定される。

【１０４８】

Ｓ１６０５の判別の結果、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「弱パターン」で行い、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「弱パターン」で行うと判別された場合は（Ｓ１６０５：「弱パターン→弱パターン」）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「弱パターン」で行い、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「弱パターン」で行うことを表示制御装置１１４へ通知するための表示用弱弱パターンコマンドを生成して設定し（Ｓ１６０７）、処理をＳ１６１１へ移行する。

【１０４９】

Ｓ１６０５の処理において、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「弱パターン」で行い、リーチ中文字表示Ｓｅ２は「強パターン」で行うと判別された場合は（Ｓ１６０５：「弱パターン→強パターン」）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「弱パターン」で行い、リーチ中文字表示Ｓｅ２は「強パターン」で行うことを表示制御装置１１４へ通知するための表示用弱強パターンコマンドを生成して設定し（Ｓ１６０８）、処理をＳ１６１１へ移行する。

【１０５０】

Ｓ１６０５の処理において、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「強パターン」で行い、リーチ中文字表示Ｓｅ２は「弱パターン」で行うと判別された場合は（Ｓ１６０５：「強パターン→弱パターン」）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「強パターン」で行い、リーチ中文字表示Ｓｅ２は「弱パターン」で行うことを表示制御装置１１４へ通知するための表示用強弱パターンコマンドを生成して設定し（Ｓ１６０９）、処理をＳ１６１１へ移行する。

【１０５１】

Ｓ１６０５の処理において、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「強パターン」で行い、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「強パターン」で行うと判別された場合は（Ｓ１６０５：「強パターン→強パターン」）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「強パターン」で行い、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「強パターン」で行うことを表示制御装置１１４へ通知するための表示用強強パターンコマンドを生成して設定し（Ｓ１６０１０）、処理をＳ１６１１へ移行する。

【１０５２】

ここで設定された表示用弱弱パターンコマンド、表示用弱強パターンコマンド、表示用強弱パターンコマンド又は表示用強強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、表示用弱弱パターンコマンド、表示用弱強パターンコマンド、表示用強弱パターンコマンド及び表示用強強パターンコマンドを総称して、「パターン系コマンド」という場合がある）は、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リン

グバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【１０５３】

表示制御装置１１４は、このパターン系コマンドを受信することによって、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンを「弱パターン」で表示するか「強パターン」で表示するかを認識し、第３図柄表示装置８１において表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの表示制御を実行する。

【１０５４】

このように、変動演出を開始する際に、変動演出の演出態様を判別し、演出態様に基づいて文字パターンテーブル２２２ｇ及び文字パターンカウンタ２２３ｅの値を参照して、変動演出における各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の文字パターンを決定し、その決定内容に基づいて表示制御装置１１４に対して文字パターンに関するパターン系コマンドを送信する。このように構成することで、「リーチ表示」を含む変動演出で表示される各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の文字パターンを多様化して遊技の興趣を高めると共に、変動演出の開始時に表示制御装置１１４に変動演出で現出すべき文字表示の内容を通知することができ、変動演出における表示制御を確実に行うことが可能となる。

【１０５５】

なお、Ｓ１６０５の処理において、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていないと判別された場合は（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、今回実行する変動演出において「リーチ表示」が実行されず、いずれの文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４も表示されないので、以降の処理をスキップして、この文字態様設定処理（Ｓ１４１７）を終了し、変動演出処理（図４４参照）へ戻る。

【１０５６】

Ｓ１６１１～Ｓ１６１４の処理は、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色に関する制御であり、まず、Ｓ１６１１の処理では、文字色変化抽選に当選したか否か、即ち、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の変化抽選に当選したか否かが判別される（Ｓ１６１１）。この判別は、文字色変化テーブル２２２ｈと、文字色抽選カウンタ２２３ｆの値とに基づいて行われ（図２２参照）、この判別に基づいて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を、通常の表示色である「白色」か、チャンスアップパターンである「赤色」若しくは「金色」で表示するかが決定される。

【１０５７】

Ｓ１６１１の処理において、文字色変化抽選に当選していた場合、即ち、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を通常の表示色である「白色」ではなく、「赤色」又は「金色」で表示する場合には（Ｓ１６１１：Ｙｅｓ）、次に、いずれの表示色が選択されたか否かを判別する（Ｓ１６１２）。判別の結果、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色として「赤色」が選択されていた場合は（Ｓ１６１２：「赤色」）、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を「赤色」で表示することを表示制御装置１１４へ通知するための表示用赤文字コマンドを生成して設定し（Ｓ１６１３）、処理をＳ１６１５へ移行する。一方、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色として「金色」が選択されていた場合は（Ｓ１６１２：「金色」）、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を「金色」で表示することを表示制御装置１１４へ通知するための表示用金文字コマンドを生成して設定し（Ｓ１６１４）、処理をＳ１６１５へ移行する。

【１０５８】

ここで設定された表示用赤文字コマンド又は表示用金文字コマンド（以下、表示用赤文字コマンド及び表示用金文字コマンドを総称して、「色系コマンド」という場合がある）は、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４は、この表示用赤文字コマンド又は表示用金文字コマンドを受信することによって、「リーチ表示」を含む変動演出において表示される各文字表示

Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を「赤色」又は「金色」で表示することを認識し、第３図柄表示装置８１において各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色に関する表示制御を実行する。

【１０５９】

このように、変動演出を開始する際に、変動演出の演出態様を判別し、演出態様に基づいて文字色変化テーブル２２２ｈ及び文字色抽選カウンタ２２３ｆの値を参照して、変動演出における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を決定し、その決定内容に基づいて表示制御装置１１４に対して表示色に関する色系コマンドを送信する。このように構成することで、「リーチ表示」を含む変動演出で表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を多様化して遊技の興趣を高めると共に、変動演出の開始時に表示制御装置１１４に変動演出で表示すべき文字表示の内容を通知することができ、変動演出における表示制御を確実に行うことが可能となる。

【１０６０】

なお、Ｓ１６１１の処理において、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の変化抽選に当選していない場合は（Ｓ１６１１：Ｎｏ）、今回実行する変動演出において各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を変更しないので、以降の処理をスキップして、この文字態様設定処理（Ｓ１４１７）を終了し、変動演出処理（図４４参照）へ戻る。

【１０６１】

Ｓ１６１５～Ｓ１６１８の処理は、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を変化させるタイミングに関する制御であり、まず、Ｓ１６１５の処理では、今回実行する変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されているか否かを判別する（Ｓ１６１５）。この判別は、Ｓ１６０１と同様、コマンド判定処理（図４２参照）のＳ１２０２の処理においてＲＡＭ２２３に記憶されている変動演出の演出態様が「ノーマルリーチ」演出態様か否か、即ち、「Ｅ２：ノーマルリーチ」又は「Ｅ５：ノーマルリーチ」かを判別する。

【１０６２】

Ｓ１６１５の処理において、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていた場合は（Ｓ１６１５：Ｙｅｓ）、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素時に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２は現出せず、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１のみが表示されることから、Ｓ１６１６の処理をスキップして、処理をＳ１６１７へ移行する。Ｓ１６１７の処理では、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで表示色を変更することを表示制御装置１１４へ通知するための表示用発生時変化コマンドを生成して設定し（Ｓ１６１７）、処理をＳ１６１９へ移行する。

【１０６３】

一方、Ｓ１６１５の処理において、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていない場合は（Ｓ１６１５：Ｎｏ）、選択されている演出態様は「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であり、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２が共に表示される演出態様であるので、次に、文字色変化抽選の抽選結果の反映タイミング、即ち、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を変化させるタイミングを判別する（Ｓ１６１６）。この判別は、色変化タイミングテーブル２２２ｉと、色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値とに基づいて行われ（図２３参照）、この判別に基づいて、「リーチ発生時」、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミングで表示色を変更するか否かが決定される。

【１０６４】

Ｓ１６１６の判別の結果、文字色変化抽選の抽選結果の反映タイミングが「リーチ発生時」である場合、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミングである場合は（Ｓ１６１６：Ｙｅｓ）、処理をＳ１６１７へ移行し、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるタイミングで表示色を変更することを表示制御装置１１４へ通知するための表示用発生時変化コマンドを生成して設定し（Ｓ１６１７）、処理をＳ１６１９へ移行する。一方、文字色変化抽選の抽選結果の反映タイミングが「リーチ発生時」でない場合、即ち、「リーチ中」（リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）である場合は（Ｓ１６１６：Ｎｏ）、処理をＳ１６１８へ移行し、リーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されるタイミ

ングで表示色を変更することを表示制御装置１１４へ通知するための表示用リーチ中変化コマンドを生成して設定し（Ｓ１６１８）、処理をＳ１６１９へ移行する。

【１０６５】

ここで設定された表示用発生時変化コマンド又は表示用リーチ中変化コマンド（以下、表示用発生時変化コマンド及び表示用リーチ中変化コマンドを総称して、「タイミング系コマンド」という場合がある）は、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【１０６６】

表示制御装置１１４は、このタイミング系コマンドを受信することによって、「リーチ発生時」に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミングでリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を変更するか、「リーチ中」に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミングでリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色を変更するかを認識する。そして、表示制御装置１１４は、その認識のもと、第３図柄表示装置８１において表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を実行する。

【１０６７】

このように、変動演出を開始する際に、変動演出の演出態様を判別し、演出態様に基づいて色変化タイミングテーブル２２２ｉ及び色変化タイミングカウンタ２２３ｇの値を参照して、変動演出における各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングを決定し、その決定内容に基づいて表示制御装置１１４に対して各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングに関するタイミング系コマンドを送信する。このように構成することで、「リーチ表示」を含む変動演出で表示される各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングを多様化して遊技の興趣を高めると共に、変動演出の開始時に表示制御装置１１４に変動演出で現出すべき文字表示の内容を通知することができ、変動演出における表示制御を確実に行うことが可能となる。

【１０６８】

Ｓ１６１９の処理では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が「赤色」又は「金色」のチャンスアップパターンに変更される場合において、該変動演出の結果が「ハズレ表示」であるときは、一括設定されている各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３のうち、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色のみ、チャンスアップパターンから通常の「白色」の表示色に変更する文字色変化制限処理を実行する（Ｓ１６１９）。なお、この文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）の処理の後は、この文字態様設定処理（Ｓ１４１７）を終了し、変動演出処理（図４４参照）へ戻る。

【１０６９】

ここで、図４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）について説明する。図４７は、この文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）を示したフローチャートである。

【１０７０】

この文字変化制限処理（Ｓ１６１９）は、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色に関して「赤色」又は「金色」のチャンスアップパターンに当選して変更される場合であっても、該変動演出に「再変動」の変動要素が含まれないとき、かつ、該変動演出の結果が「ハズレ表示」であるとき、「リーチ表示」の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、通常の表示色である「白色」に再変更するために行われる。

【１０７１】

この文字変化制限処理（Ｓ１６１９）では、まず、今回実行する変動演出において、「再変動」の変動要素が含まれるか否かを判別する（Ｓ１７０１）。この判別は、保留表示設定処理（図４４参照）のＳ１３１０～Ｓ１３１２の処理によって再変動情報格納エリア２２３ｉ８に記憶されている再変動情報を判別することによって行う。なお、「再変動」の変動要素が含まれるか否かに関し、受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドから直接的に判定するように構成してもよい。受信した変動パターンコマンド及び停止

種別コマンドから直接判定することで、ノイズ等の影響によって先読み処理で判定した内容と実際に行われる変動演出の内容とに齟齬が生じた場合であっても、実際の変動演出の内容に基づいて判定することで、演出内容の齟齬が生じないようにすることができる。

【１０７２】

このように、保留球数コマンドを受信した段階で再変動情報格納エリア２２３ｉ８（２２３ｈ８）に記憶されている再変動情報を用いて判別を行うことで、即座に変動演出において「再変動」の変動要素が実行されるか否かを判別することができる。また、保留球数コマンド受信時に「再変動」の変動要素の有無を再変動情報格納エリア２２３ｈ８（２２３ｉ８）に格納し、以後は、該再変動情報格納エリア２２３ｉ８（２２３ｈ８）に格納された再変動情報に基づいて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様を決定することができると共に、「保留消去後」のタイミングでの「保留変化予告」の実行可否を決定することができ、複数の演出の実行判定において再変動情報を有効的に活用することができる。

【１０７３】

Ｓ１７０１の処理において、「再変動」の変動要素を含む変動パターンであると判別された場合は（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、その変動演出において「再変動」の変動要素が行われて、その後、「大当たり表示」が現出する。このため、定型句文字表示Ｓｅ３及び疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示色をチャンスアップパターンのまま表示しても、演出内容の齟齬は生じず、遊技者に不信感を感じさせることはない。よって、この文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）を終了して、文字態様設定処理（図４６参照）へ戻る。

【１０７４】

一方、Ｓ１７０１の処理において、「再変動」の変動要素を含む変動パターンではないと判別された場合は（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、その変動演出において少なくとも「再変動」の変動要素は実行されないため、次いで、今回実行する変動演出が「ハズレ表示」が現出するか否かを判別する（Ｓ１７０２）。この判別は、コマンド判定処理（図４２参照）のＳ１２０２の処理においてＲＡＭ２２３に記憶されている変動演出が「ハズレ表示」となる演出態様であるか否か、即ち、「Ｅ０：非リーチ（短縮）」、「Ｅ１：非リーチ（通常）」、「Ｅ２：ノーマルリーチ」、「Ｅ３：スーパーリーチ」又は「Ｅ４：スペシャルリーチ」か否かを判別する。なお、演出態様ではなく、変動演出の停止図柄で判別するように構成してもよい。

【１０７５】

なお、第１実施形態において、「再変動」の変動要素を含む変動演出は必ず大当たりとなるように構成されているが、「再変動」の変動要素が実行される変動演出でもハズレとなるように構成してもよい。このように構成することで、Ｓ１７０１の処理において「再変動」の変動要素が含まれるか否かの判定を行い、「再変動」の変動要素が含まれる場合には、定型句文字表示Ｓｅ３の表示後に「際演出」が実行されるので、表示用定型句通常コマンドの設定処理をスキップし、該定型句文字表示Ｓｅ３の表示色をチャンスアップパターンのまま表示することができる。

【１０７６】

Ｓ１７０２の処理において、「大当たり表示」が現出する変動演出であると判別された場合は（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）、その変動演出において「大当たり表示」が現出するため、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色をチャンスアップパターンのまま表示しても、演出内容の齟齬は生じず、遊技者に不信感を感じさせることはない。よって、この文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）を終了して、文字態様設定処理（図４６参照）へ戻る。

【１０７７】

一方、Ｓ１７０２の処理において、「大当たり」が現出する変動演出ではないと判別された場合は（Ｓ１７０２：Ｎｏ）、その変動演出は「大当たり表示」ではなく「ハズレ表示」が表示される。この変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３をチャンスアップパターンのまま表示してしまった場合、演出内容の齟齬から、遊技者に不信感を抱かせてしまうおそれがある。そこで、Ｓ１７０３の処理において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、当初設定されていたチャンスアップパターンから修正（変更）し、通常の表示色である

「白色」に再変更することを表示制御装置１１４へ通知するための表示用定型句通常コマンドを生成して設定し（Ｓ１７０３）、この文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）を終了して、文字態様設定処理（図４６参照）へ戻る。

【１０７８】

ここで設定された表示用定型句通常コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４は、この表示用定型句通常コマンドを受信することによって、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、チャンスアップパターンから通常の表示色である「白色」に再変更することを認識し、第３図柄表示装置８１において表示される定型句文字表示Ｓｅ３の表示制御を実行する。

【１０７９】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０において、疑似定型句文字表示Ｓｅ４は、「再変動」の変動要素が実行される場合にのみ現出するように構成されている。また、「再変動」の変動要素が実行される場合は、結果として必ず「大当たり表示」が現出するように構成されている。よって、疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示色に関しては、一括設定された内容がそのまま反映されるように構成されている。

【１０８０】

このように、変動演出を開始する際に、変動演出の演出態様（変動要素）を判別し、その判別に基づいて、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、チャンスアップパターンのまま表示するか、通常の表示色を通常パターンに修正（変更）して表示するか否かを決定する。そして、通常パターンに修正（変更）する場合には、表示制御装置１１４に対して表示用定型句通常コマンドを送信する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができると共に、変動演出の開始時に表示制御装置１１４に変動演出で現出すべき文字表示の内容を通知することができ、変動演出における表示制御を確実に行うことが可能となる。

【１０８１】

上述したように、本パチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１において、変動演出で「リーチ表示」が選択された場合に表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様を詳細に決定し、その決定内容に基づいて表示制御装置１１４へコマンドを送信することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を実行させるように構成されている。また、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様に関し、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の文字パターンと、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色と、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングとを、別々の抽選により決定し、それぞれの決定に基づいて随時コマンドを生成して設定するように構成している。

【１０８２】

ここで、仮に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色および変化タイミングをすべて決定した後で、１のコマンドにて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色及び変化タイミングに関するコマンドを生成した場合は、文字パターン、表示色及び変化タイミングのすべてのバリエーションに応じたコマンド数を予め用意しなければならず、コマンド数が膨大になるおそれがある。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色及び変化タイミングのそれぞれ別個にコマンドを生成し、そのコマンドに基づいて表示制御装置１１４側で各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を調整することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンド数を削減し、ＲＯＭ２２２の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１０８３】

特に、本パチンコ機１０では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターンが選択されていた場合であっても、該変動演出の結果が「ハズレ表示」であったときは、定型句文字表示Ｓｅ３を通常の表示色に修正（変更）して表示するように構成されている。この場合も、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミング及び表

示色の修正（変更）内容をすべて決定した後で、１のコマンドにて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンドを生成した場合は、表示色を修正（変更）する内容も含めてすべての表示態様のバリエーションに応じたコマンド数を予め用意しなければならず、コマンド数が飛躍的に増大化するおそれがある。

【１０８４】

よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミングおよび表示色の修正（変更）内容のそれぞれで別個にコマンドを生成し、そのコマンドに基づいて表示制御装置１１４側で各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を調整することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンド数を削減し、ＲＯＭ２２２の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１０８５】

次に、図４８から図６３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（図４８参照）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（図４９（ａ）参照）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（図４９（ｂ）参照）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。なお、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。

【１０８６】

まず、図４８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４８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。

【１０８７】

このメイン処理は、電源投入時によりＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３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。なお、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。

【１０８８】

さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１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２３７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８１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８１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８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始でるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【１０８９】

次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の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に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２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２８２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。

【１０９０】

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。この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。

【１０９１】

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。

【１０９２】

Ｓ２００２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２８２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２８３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（Ｓ２００３）。

【１０９３】

この転送指示には、電源投入時変動画像２８３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２８３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。

【１０９４】

Ｓ２００３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２８３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２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図６１（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（図６１（ｂ）参照）が実行される。

【１０９５】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図６１（ｂ）参照）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４９（ｂ）参照）において、図２６に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図４９（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図４９（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。

【１０９６】

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。

【１０９７】

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２８２および電源投入時変動画像２８３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２８２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２８２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２８２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。

【１０９８】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２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。

【１０９９】

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２８２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る。よって、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、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１１００】

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２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２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及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図２６（ｂ）及び図２６（ｃ）に示す電源投入時変動画像２８３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。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による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。

【１１０１】

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２８２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２８２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２８３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２８２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。

【１１０２】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、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、Ｓ２００５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（図４９（ａ）参照）およびＶ割込処理（図４９（ｂ）参照）を実行する。

【１１０３】

次いで、図４９（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図４９（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。

【１１０４】

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（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。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（図４９（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図５０参照）または簡易コマンド判定処理（図４９（ｂ）のＳ２０２８参照）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。

【１１０５】

次いで、図４９（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４９（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３２参照）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。

【１１０６】

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。従って、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。その結果、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。

【１１０７】

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４９（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、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ないことを意味するので、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するまでの間、図２６に示した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、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たか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２４０４の処理へ移行する。

【１１０８】

一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：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、図２６に示した電源投入時画像ではなく、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（Ｓ

２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。

【１１０９】

コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図４９（ａ）参照）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。また、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２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、保留図柄による先読み予告等の先読み予告に関するコマンド（以下、「先読み系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、先読み予告に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。さらに、「リーチ表示」時に表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。

【１１１０】

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。

【１１１１】

特に、主制御装置１１０において、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、文字系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や「リーチ表示」の各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様を素早く把握し、その表示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。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図５０から図５６を参照して後述する。

【１１１２】

表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２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に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図５７から図６０を参照して後述する。

【１１１３】

表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）によって特定された、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。

【１１１４】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａ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ＲＡ

Ｍ２３５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の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、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の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の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の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図６１及び図６２を参照して後述する。

【１１１５】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）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（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図３２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。なお、この描画処理の詳細については、図６３を参照して後述する。

【１１１６】

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（Ｓ２０２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７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）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３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。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１５Ｒ確変大当たり」、「２Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、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が最終的に設定される。

【１１１７】

次いで、図５０から図５４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（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図５０は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【１１１８】

図５０で示すように、このコマンド判定処理では、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（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、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（Ｓ２１０３）。

【１１１９】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【１１２０】

ここで、図５１（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細につい

て説明する。図５１（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１１２１】

保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【１１２２】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図５０参照）に戻る。

【１１２３】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。

【１１２４】

図５０に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１１２５】

ここで、図５１（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図５１（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１１２６】

デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。

【１１２７】

次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、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フに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）に戻る。

【１１２８】

このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅ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。

【１１２９】

また、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【１１３０】

図５０に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１１３１】

ここで、図５２を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図５２は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１１３２】

変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１３３】

ここで、図５３（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図５３（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１１３４】

確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（Ｓ２０２３）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図５２参照）に戻る。

【１１３５】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。

【１１３６】
図５２に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。
【１１３７】
ここで、図５３（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図５３（ｂ）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は、音声ランプ制御装置１１３より受信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。
【１１３８】
変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）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用表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６１）。
【１１３９】
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い。よって、コマンド判定処理（図５０参照）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。Ｓ２１６１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用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。
【１１４０】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１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は、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１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（音声ランプ制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。
【１１４１】
これに対し、第１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用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１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２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第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。
【１１４２】
次いで、Ｓ２１６１で設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６２）。そして、追加デ

ータテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６３）。

【１１４３】

その後、各変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６１の処理によって設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１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、その他の変動用表示データテーブル２３２ａ１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（Ｓ２１６４）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６４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２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１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。そして、表示制御装置１１４では、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【１１４４】

次いで、Ｓ２１６１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１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２３３ｇに設定し（Ｓ２１６５）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６６）。そして、確定コマンドフラグ、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して（Ｓ２１６７）、さらに、表示設定処理（Ｓ２０２３）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６８）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図５２参照）に戻る。

【１１４５】

この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、Ｓ２１６６の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１６１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅ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、ポインタ２３３ｅ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、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１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。

【１１４６】

また、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、Ｓ２１６５の処理によって変動用表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。

【１１４７】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１１４８】

これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有

無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６７の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１１４９】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１１５０】

これに対し、コマンド判定処理（図５０参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６１の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動用表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１１５１】

図５２に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３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（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１５２】

ここで、図５３（ｃ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４６）の詳細について説明する。図５３（ｃ）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１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１１５３】

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（「１５Ｒ確変大当たり」、「２Ｒ確変大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」、ハズレ時の「ノーマルリーチ（前後以外ハズレリーチ）」演出態様、ハズレ時の「スーパー／スペシャルリーチ（前後ハズレリーチ）」演出態様、「非リーチ」演出態様のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図４９（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（Ｓ２１７２）。

【１１５４】

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、Ｓ２１７２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し（Ｓ２１７３）、この停止種別コマンド処理（Ｓ２１４６）を終了して、変動演出系コマンド処理（図５２参照）へ戻る。

【１１５５】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用表示データテーブル２３２ａ１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、Ｓ２１７２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（Ｓ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７２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後述する表示設定処理（Ｓ２０２３）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。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【１１５６】

なお、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、表示制御装置１１４が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い。よって、コマンド判定処理（図５０参照）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。Ｓ２１７１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「非リーチ」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、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７２の処理によって設定される。

【１１５７】

仮に、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、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの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の遊技状態が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、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【１１５８】

図５０に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、「保留変化予告」等の先読み予告に関するコマンド、即ち、表示用点灯時保留変化コマンド、表示用シフト時保留変化コマンド、表示用開始時変化コマンド、表示用リーチ前変化コマンド、表示用リーチ後変化コマンド、表示用消去後変化コマンド又はその他先読みコマンド（以下、表示用点灯時保留変化コマンド、表示用シフト時保留変化コマンド、表示用開始時変化コマンド、表示用リーチ前変化コマンド、表示用リーチ後変化コマンド、表示用消去後変化コマンド及びその他先読みコマンドを総称して、「先読み系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、先読み系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、先読み系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【１１５９】

ここで、図５４を参照して、先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図５４は、この先読み系コマンド処理を示すフローチャートである。この先読み系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した先読み系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１１６０】

この先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用点灯時保留変化コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８１）、表示用点灯時保留変化コマンドがあれば（Ｓ２１８１：Ｙｅｓ）、保留変化コマンドをオンに設定する（Ｓ２１８８）。保留変化コマンドは、オン状態で表示用点灯時保留変化コマンドを含む先読み系コマンドを処理したことを後述する通常画像転送設定処理（図６２参照）に通知するよう

に構成されている。次いで、表示用点灯時保留変化コマンドによって示される保留変化予告画像種別（保留図柄又は実行図柄の表示態様）に対応した保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した保留変化用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１８９）。

【１１６１】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２１８９の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された保留変化用追加データテーブル２３２ａ２に対応する「保留変化予告」が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【１１６２】

その後、保留変化予告画像種別毎に設けられた保留変化予告判別フラグのうち、表示用点灯時保留変化コマンドに含まれる保留変化予告画像種別に対応する保留変化予告判別フラグをオンにして（Ｓ２１９０）、この先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１６３】

Ｓ２１８１の処理において、表示用点灯時保留変化コマンドがないと判別されると（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用シフト時保留変化コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８２）、表示用シフト時保留変化コマンドがあれば（Ｓ２１８２：Ｙｅｓ）、Ｓ２１８８～Ｓ２１９０の処理を行い、表示用点灯時保留変化コマンドを受信した場合と同様、表示用シフト時保留変化コマンドによって示される保留変化予告画像種別に対応した保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、該保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。また、表示用シフト時保留変化コマンドに含まれる保留変化予告種別画像に対応する保留変化予告判別フラグをオンして、この先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１６４】

Ｓ２１８２の処理において、表示用シフト時保留変化コマンドがないと判別されると（Ｓ２１８２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用開始時変化コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８３）、表示用開始時変化コマンドがあれば（Ｓ２１８３：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８８～Ｓ２１９０の処理を行い、表示用点灯時保留変化コマンド等を受信した場合と同様、表示用開始時変化コマンドによって示される保留変化予告画像種別に対応した保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、該保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。また、表示用開始時変化コマンドに含まれる保留変化予告種別画像に対応する保留変化予告判別フラグをオンして、この先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１６５】

Ｓ２１８３の処理において、表示用開始時変化コマンドがないと判別されると（Ｓ２１８３：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用リーチ前変化コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８４）、表示用リーチ前変化コマンドがあれば（Ｓ２１８４：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８８～Ｓ２１９０の処理を行い、表示用点灯時保留変化コマンド等を受信した場合と同様、表示用リーチ前変化コマンドによって示される保留変化予告画像種別に対応した保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、該保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。また、表示用リーチ前変化コマンドに含まれる保留変化予告種別画像に対応する保留変化予告判別フラグをオンして、この先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１６６】

Ｓ２１８４の処理において、表示用リーチ前変化コマンドがないと判別されると（Ｓ２１８４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用リーチ後変化コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８５）、表示用リーチ後変化コマンドがあれば（Ｓ２１８５：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８８～Ｓ２１９０の処理を行い、表示用点灯時保留変化コマンド等を受信した場合と同様、表示用リーチ後変化コマンドによって示される保留変化予告画像種別に対応した保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、該保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。また、表示用リーチ後変化コマンドに含まれる保留変化予告種別画像に対応する保留変化予告判別フラグをオンして、この先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１６７】

Ｓ２１８５の処理において、表示用リーチ後変化コマンドがないと判別されると（Ｓ２１８５：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用消去後変化コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８６）、表示用消去後変化コマンドがあれば（Ｓ２１８６：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８８～Ｓ２１９０の処理を行い、表示用点灯時保留変化コマンド等を受信した場合と同様、表示用消去後変化コマンドによって示される保留変化予告画像種別に対応した保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、該保留変化用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。また、表示用消去後変化コマンドに含まれる保留変化予告種別画像に対応する保留変化予告判別フラグをオンして、この先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１６８】

なお、Ｓ２１８６の処理において、表示用消去後変化コマンドがないと判別されると（Ｓ２１８６：Ｎｏ）、次いで、その他先読みコマンド処理を実行し（Ｓ２１８７）、この先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了して、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１６９】

第１実施形態の表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、後述する通常画像転送設定処理（図６２参照）において、Ｓ２１８８の処理により設定される保留変化コマンドフラグがオンされていることを検出すると、先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１）によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに所定の保留変化用追加データテーブル２３２ａ２が設定されたと判断し、Ｓ２１９０の処理によって設定される保留変化予告判別フラグから、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された保留変化用追加データテーブル２３２ａ２に対応する保留変化予告画像種別を特定する。そして、その特定された保留変化予告画像種別を表示させるのに必要な画像データ（保留図柄又は実行図柄の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様に関する画像データ）の画像格納エリア２３６ａへの転送指示を画像コントローラ２３７に対して行う。

【１１７０】

図５０に戻って説明を続ける。Ｓ２１１０の処理において、先読み系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、表示用弱弱パターンコマンド、表示用弱強パターンコマンド、表示用強弱パターンコマンド若しくは表示用強強パターンコマンドのパターン系コマンド、表示用赤文字コマンド若しくは表示用金文字コマンドの色系コマンド、表示用発生時変化コマンド若しくは表示用リーチ中変化コマンドのタイミング系コマンド、又は、表示用定型句通常コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンド（以下、パターン系コマンド、色系コマンド、タイミング系コマンド及び表示用定型句通常コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１１７１】

ここで、図５５を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図５５は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１１７２】

文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、パターン系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９１）、パターン系コマンドがあれば（Ｓ２１９１：Ｙｅｓ）、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する（Ｓ２１９２）。そして、処理をＳ２２０２へ移行し、文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２２０２）。文字変化コマンドフラグは、オン状態でパターン系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図６２参照）に通知するように構成されている。

【１１７３】

次いで、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２２０３）。

【１１７４】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２２０３の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、文字パターンメモリ２３３ｊに基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２に対応する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【１１７５】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２２０４）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１７６】

なお、ここで設定された文字変化判別フラグは、今回実行される変動演出が終了するタイミング、即ち、表示設定処理（Ｓ２０２３）において、表示用確定コマンドを受信したことを示す確定コマンドフラグがオンである場合に、該文字変化判別フラグがオフに設定されるように構成されている（図５７のＳ２３１４参照）。

【１１７７】

Ｓ２１９１の処理において、パターン系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、色系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９３）、色系コマンドがあれば（Ｓ２１９３：Ｙｅｓ）、次いで、その色系コマンドが表示用赤文字コマンドか否かを判別する（Ｓ２１９４）。判別の結果、表示用赤文字コマンドであれば（Ｓ２１９４：Ｙｅｓ）、赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定し（Ｓ２１９５）、処理をＳ２２０２へ移行する一方、表示用赤文字コマンドがなければ（Ｓ２１９４：Ｎｏ）、受信した色系コマンドは表示用金文字コマンドであるので、金文字フラグ２３３ｍをオンに設定し（Ｓ２１９６）、処理をＳ２２０２へ移行する。

【１１７８】

Ｓ２１９５又はＳ２１９６を経た後のＳ２２０２の処理では、パターン系コマンドを受信した場合と同様、オン状態で色系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図６２参照）に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２２０２）。

【１１７９】

次いで、赤文字フラグ２３３ｋ又は金文字フラグ２３３ｍによって示される文字変化画像種別と実行する変動演出（表示データテーブル２３２ａ１）とに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字色用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２２０３）。

【１１８０】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２２０３の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、赤文字フラグ２３３ｋ又は金文字フラグ２３３ｍに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２に対応する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【１１８１】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、赤文字フラグ２３３ｋ又は金文字フラグ２３３ｍによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２２０４）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１８２】

従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと色系コマンドとをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、色系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。

【１１８３】

具体的には、１の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強強コマンドを受信していると共に、色系コマンドとして表示用赤文字コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２が共に「強パターン」で表示されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色が「赤色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル２３２ａ２として、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される。

【１１８４】

Ｓ２１９３の処理において、色系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９３：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用定型句通常コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９７）、表示用定型句通常コマンドがあれば（Ｓ２１９７：Ｙｅｓ）、際後制限フラグ２３３ｐをオンに設定し（Ｓ２１９８）、処理をＳ２２０２へ移行する。

【１１８５】

Ｓ２１９８の処理を経た後のＳ２２０２の処理では、パターン系コマンド等を受信した場合と同様、オン状態で表示用定型句通常コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図６２参照）に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２２０２）。

【１１８６】

次いで、際後制限フラグ２３３ｐによって示される文字変化画像種別と実行する変動演出とに対応した文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字修正用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２２０３）。

【１１８７】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２２０３の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、際後制限フラグ２３３ｐに基

づく文字修正用追加データテーブル２３２ａ２に対応する定型句文字表示Ｓｅ３の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示態様を特定する。

【１１８８】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、際後制限フラグ２３３ｐによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２２０４）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）に戻る。

【１１８９】

従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと色系コマンドと表示用定型句通常コマンドとをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、色系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、表示用定型句通常コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。

【１１９０】

具体的には、１の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強強コマンドを受信し、また、色系コマンドとして表示用赤文字コマンドを受信し、さらに、表示用定型句通常コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２が共に「強パターン」で表示されると共に、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２が共に「赤色」で表示され、かつ、定型句文字表示Ｓｅ３が「白色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル２３２ａ２として、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２とが追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される。

【１１９１】

Ｓ２１９７の処理において、表示用定型句通常コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９７：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用発生時変化コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９９）、表示用発生時変化コマンドがあれば（Ｓ２１９９：Ｙｅｓ）、発生時文字色変化フラグ２３３ｎをオンに設定し（Ｓ２２００）、処理をＳ２２０２へ移行する一方、表示用発生時変化コマンドがなければ（Ｓ２１９９：Ｎｏ）、受信した文字系コマンドは表示用リーチ中変化コマンドであるので、リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏをオンに設定し（Ｓ２２０１）、処理をＳ２２０２へ移行する。

【１１９２】

Ｓ２２００又はＳ２２０１を経た後のＳ２２０２の処理では、パターン系コマンドを受信した場合と同様、オン状態でタイミング系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図６２参照）に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２２０２）。

【１１９３】

次いで、発生時文字色変化フラグ２３３ｎ又はリーチ中文字色変化フラグ２３３ｏによって示される文字変化画像種別に対応した文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２２０３）。

【１１９４】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２２０３の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、発生時文字色変化フラグ２３３ｎ又はリーチ中文字色変化フラグ２３３ｏに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２に対応する現出タイミングで表示色が変化して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。この文字タイミン

グ用追加データテーブル２３２ａ２としては、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示タイミングで表示色を変化させる場合は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色が変更色となるように文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２が設定され、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示タイミングで表示色を変化させる場合は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が通常の表示色となると共に、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色が変更色となるように文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２が設定される。

【１１９５】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、発生時文字色変化フラグ２３３ｎ又はリーチ中文字色変化フラグ２３３ｏによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２２０４）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）へ戻る。

【１１９６】

従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと色系コマンドと表示用定型句通常コマンドとタイミング系コマンドをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、色系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、表示用定型句通常コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、タイミング系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。

【１１９７】

具体的には、１の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強強コマンドを受信し、また、色系コマンドとして表示用赤文字コマンドを受信し、さらに、表示用定型句通常コマンドを受信し、さらに、タイミング系コマンドとして表示用リーチ中変化コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２が共に「強パターン」で表示されると共に、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「白色」で表示され、リーチ中文字表示Ｓｅ２が「赤色」で表示され、かつ、定型句文字表示Ｓｅ３が「白色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル２３２ａ２として、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２と、文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２（以下、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２、文字色用追加データテーブル２３２ａ２、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２及び文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２を総称して、「文字変化用追加データテーブル２３２ａ２」と称する場合がある）とが追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される。

【１１９８】

第１実施形態の表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、後述する通常画像転送設定処理（図６２参照）において、Ｓ２２０２の処理により設定される文字変化コマンドフラグがオンされていることを検出すると、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに所定の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２が設定されたと判断し、Ｓ２２０４の処理によって設定される文字変化判別フラグから、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された文字変化用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字変化画像種別を特定する。そして、その特定された文字変化画像種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ２３７に対して行う。

【１１９９】

図５０に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１２００】

ここで、図５６（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細に

ついて説明する。図５６（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１２０１】

背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図６２参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（Ｓ２２１１）。そして、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２２１２）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１５）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）に戻る。

【１２０２】

通常画像転送設定処理（図６２参照）では、Ｓ２２１１の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２２１２の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応す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の所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【１２０３】

また、タスク処理（Ｓ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像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規定されていた場合、Ｓ２２１２によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する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）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【１２０４】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更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（図５０参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、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背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２２１２の処理では、２以上の背面画像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、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【１２０５】

図５０に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、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（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１２０６】

ここで、図５６（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）の詳細について説明する。図５６（ｂ）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は、音声ランプ制御装置１１３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。
【１２０７】
エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）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（Ｓ２２２１）。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（Ｓ２２２２）、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了し、コマンド判定処理（図５０参照）に戻る。
【１２０８】
表示設定処理（Ｓ２０２３）では、Ｓ２２２１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、Ｓ２２２２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。
【１２０９】
なお、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、Ｓ２２２２に処理では、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。
【１２１０】
図５０に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：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（Ｓ２１１９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１２１１】
各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１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（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１９の処理を実行する。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、Ｓ２１０１～Ｓ２１１９の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１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（Ｓ２０２２）を終了する。
【１２１２】
なお、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）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、図２６に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、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、確定コマンド処理（図５３（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図５３（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図５３（ｃ）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。
【１２１３】
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５３（ｂ）参照）では、Ｓ２１６１の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂ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２８２および電源投入時変動画像２８３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、Ｓ２１６２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄ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。
【１２１４】
次に、図５７から図６０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（図４９（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図５７及び図５８は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【１２１５】

この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、図５７で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図５０参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：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（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６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。

【１２１６】

Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図５０参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。

【１２１７】

ここで、図５９（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図５９（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。

【１２１８】

保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４（ａ）参照）に表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タスク処理（図４９（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留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。

【１２１９】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図５７参照）に戻る。

【１２２０】

図５７に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。

【１２２１】

ここで、図５９（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図５９（ｂ）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ある。

【１２２２】

警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、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（Ｓ２３５１）。タスク処理（図４９（ｂ）のＳ２０

２４参照）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。

【１２２３】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図５７参照）に戻る。

【１２２４】

図５７に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０５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た場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。

【１２２５】

ここで、図６０を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図６０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２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄ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２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３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２３３ｅの更新を行う処理である。

【１２２６】

このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）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２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「０００００Ｈ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「００００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅ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「００００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出すことができる。

【１２２７】

Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅ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（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１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２３３ｅが更新されたことを意味する。

【１２２８】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅを「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図５７参照）では、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１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８１には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。

【１２２９】

一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図５７参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用表示データテーブル２３２ａ１および再始動表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１や確定表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。

【１２３０】

なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。

【１２３１】

Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図５７参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【１２３２】

図５７に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図４９（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８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。

【１２３３】

第１実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。

【１２３４】

また、第１実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテ

ーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

【１２３５】

具体的には、例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃに、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を「赤色」に表示する文字色用追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を「白色」に修正する文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が格納された場合、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を文字色用追加データテーブル２３２ａ２より優先して表示することができる。

【１２３６】

なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。

【１２３７】

次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）に戻る。

【１２３８】

一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１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２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。

【１２３９】

Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。

【１２４０】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、該変動演出用に設定された各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の設定内容をクリア、即ち、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋ、金文字フラグ２３３ｍ、発生時文字色変化フラグ２３３ｎ、リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏ及び際後制限フラグ２３３ｐをオフ（０クリア）すると共に（Ｓ２３１３）、文字変化判別フラグをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで、１の変動演出が終了する毎に各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の設定内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【１２４１】
次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）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（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、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（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）に戻る。
【１２４２】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、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。
【１２４３】
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２３２ａ１を確定表示データテーブル２３２ａ１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出来る。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図柄表示装置８１に表示させることができる。
【１２４４】
なお、Ｓ２３１９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８１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、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１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。
【１２４５】
よって、タスク処理（図４９（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９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。
【１２４６】
一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図５８に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、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（Ｓ２３２５）、処理を図５７に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）に戻る。
【１２４７】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出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８１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。

【１２４８】

なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【１２４９】

一方、Ｓ２３２０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（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図５７へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）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１１３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８１に表示させることができる。

【１２５０】

一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。

【１２５１】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図５７へ移行し、表示設定処理（図５７参照）を終了して、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図５７へ移行し、表示設定処理（図５７参照）を終了して、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）に戻る。

【１２５２】

これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が第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。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点

では停止図柄が確定していないことを認識することができる。
【１２５３】
なお、再始動表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【１２５４】
また、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図４９（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）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２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、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２８３の一方の画像（図２６（ｂ）および図２６（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。
【１２５５】
さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。
【１２５６】
次いで、図６１及び図６２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（図４９（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図６１（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。
【１２５７】
この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、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（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）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６１（ｂ）を参照して後述する。
【１２５８】
一方、Ｓ３２４１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、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（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）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６２を参照して後述する。
【１２５９】
ここで、図６１（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（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について

説明する。図６１（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャートである。

【１２６０】

この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）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（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、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（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２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、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：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、この常駐画像転送設定処理を終了して、転送設定処理（図６１（ａ）参照）へ戻る。

【１２６１】

一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、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（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。

【１２６２】

Ｓ２４１３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（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、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（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図６１（ａ）参照）へ戻る。

【１２６３】

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（図３２参照）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められることになり、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ＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。

【１２６４】

なお、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ＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、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ＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。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ＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５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、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１２６５】

一方、Ｓ２４１３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（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、送設定処理（図６１（ａ）参照）へ戻る。これにより、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図４９（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図４９（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図５０から図５６参照）および表示設定処理（図５７から図６０参照）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ＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図６２参照）により、通常用ビデオＲＡＭ

２３６に対して行われる（図６１（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。
【１２６６】
ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図４８参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、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キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５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、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。
【１２６７】
よって、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に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５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ＲＡＭ２３５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ＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、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。
【１２６８】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５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、コクピット画像、副表示画像といった、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、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４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。
【１２６９】
次に、図６２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（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図６２は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。
【１２７０】
この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図５７参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。
【１２７１】
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（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：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（Ｓ２４２３）、さらに、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（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。
【１２７２】
一方、Ｓ２４２２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（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。
【１２７３】
Ｓ２４２５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に

、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４２５）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４２５：Ｙｅｓ）、さらに、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（Ｓ２４２６）。

【１２７４】

このＳ２４２６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、Ｓ２４２６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（Ｓ２４２６：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（Ｓ２４０３）を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２４２７の処理へ移行する。また、Ｓ２４２５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（Ｓ２４２５：Ｎｏ）、Ｓ２４２７の処理へ移行する。

【１２７５】

Ｓ２４２７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４２７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４２７：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（Ｓ２４２８）、Ｓ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４３８の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４２７：Ｎｏ）、次いで、保留変化コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４２９）。

【１２７６】

そして、保留変化コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４２９：Ｙｅｓ）、保留変化予告に関する先読み系コマンドが処理され、保留変化予告用の保留変化用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、保留変化コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４３０）、保留変化予告画像種別毎に設けられた保留変化予告判別フラグのうち、オン状態にある保留変化予告判別フラグに対応する保留変化予告画像の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）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４３１）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４３８の処理へ移行する。なお、Ｓ２４３１において、オン状態にある保留変化予告判別フラグに対応する保留変化予告画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態の保留変化予告判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

【１２７７】

Ｓ２４２９の処理において、保留変化コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４２９：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４３２）。そして、背面画像変更フラグがオンであれば（Ｓ２４３２：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（Ｓ２４３３）、背面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）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４３４）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４３８の処理へ移行する。

【１２７８】

なお、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ＲＡＭ２３５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ＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４３４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、背面画像変更フラグがオフとみなし（Ｓ２４３２：Ｎｏ）、処理をＳ２４３５へ移行する。

【１２７９】
Ｓ２４３２の処理において、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４３２：Ｎｏ）、次いで、文字変化コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４３５）。そして、文字変化コマンドフラグがオフであれば（Ｓ２４３５：Ｎｏ）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図６１（ａ）参照）へ戻る。
【１２８０】
一方、Ｓ２４３２の処理において、文字変化コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４３２：Ｙｅｓ）、文字図柄（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３又は疑似定型句文字表示Ｓｅ４）の変更を意味するので、文字変化コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４３６）、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、オン状態にある文字変化判別フラグに対応する文字図柄の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）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４３７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４３８の処理へ移行する。
【１２８１】
Ｓ２４３８の処理では、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに既に格納されているか否かを判別する（Ｓ２４３８）。このＳ２４３８の処理における判別では、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ２３３ｈ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の画像格納エリア２３６ａ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の画像格納エリア２３６ａに格納されていないと判断する。
【１２８２】
そして、Ｓ２４３８の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていれば（Ｓ２４３８：Ｙｅｓ）、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設定処理（Ｓ２４０４）を終了し、処理を転送設定処理（図６１（ａ）参照）へ戻る。これにより、無駄にキャラクタ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。
【１２８３】
一方、Ｓ２４３８の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ（Ｓ２４３８：Ｙｅｓ）、その転送対象画像の転送指示を設定する（Ｓ２４３９）。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、転送対象画像の転送データ情報が含められることになり、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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【１２８４】
なお、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ＲＯＭ２３４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ＲＡＭ２３６）、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ＲＡＭ２３６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められる。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ＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ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、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１２８５】
Ｓ２４３９の処理の後、格納画像判別フラグ２３３ｈを更新し（Ｓ２４４０）、この通常用転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了し、処理を転送設定処理（図６１（ａ）参照）へ戻る。格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、上述したように、転送対象画像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。
【１２８６】
このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図５０参照）の中で先読み系コマンドや文字系コマンドに対する処理が実行され、その先読み系コマンドや文字系コマンドで示された保留変化予告画像や文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる保留変化予告画像や文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。
【１２８７】
また、先に実行されたコマンド判定処理（図５０参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。
【１２８８】
また、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（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２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【１２８９】
ここで、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ３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２３２ａ３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２３２ａ１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。
【１２９０】
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ＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１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２３２ａ３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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【１２９１】
また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャ

ラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ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ＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ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、きめ細かく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。

【１２９２】

次いで、図６３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（図４９（ｂ）参照）の一処理である上述の描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図６３は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１２９３】

描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図４９（ｂ）のＳ２０２４参照）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（図４９（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図３２に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。

【１２９４】

即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された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。

【１２９５】

また、転送設定処理（図４９（ｂ）のＳ２０２５）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の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

【１２９６】

なお、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。

【１２９７】

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２３３ｉ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へ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉ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２３６ｂ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２３３ｉ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２３６ｃ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。

【１２９８】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１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。

【１２９９】

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の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、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ＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ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ＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１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。

【１３００】

なお、画像コントローラ２３７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８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１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、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１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。

【１３０１】

描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図４９（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉ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。

【１３０２】

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４９（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。

【１３０３】

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。

【１３０４】

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。

【１３０５】

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。

【１３０６】

次に、図６４及び図６５を参照して、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３、及び、疑似定型句文字表示Ｓｅ４の実行例（表示例）について説明する。

【１３０７】

まず、図６４を参照して、ハズレの変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が修正（変更・制限）される状況について説明する。図６４は、第３図柄表示装置８１で実行されるハズレの変動演出において、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３のチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）に当選しつつ、上述した際後制限フラグ２３３ｐによって、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」に修正（変更）される状況を示した図である。

【１３０８】

具体的には、図６４（ａ）は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図である。図６４（ｂ）は、図６４（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域Ｄｓが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図である。図６４（ｃ）は、図６４（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域Ｄｂが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されている状態を示した図である。図６４（ｄ）は、図６４（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂとが再表示されて、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図である。なお、図６４（ａ）～図６４（ｄ）において、第３図柄の表示態様は省略して表現している。

【１３０９】

まず、図６４（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に「高速変動」されている状態を示している。従って、所謂、「７」図柄による「リーチ表示」が現出された直後の状態である。また、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、保留図柄がそれぞれ表示されている。

【１３１０】

また、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「弱パターン」の文字パターン、かつ、第１チャンスアップパターンである「赤色」で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「いくぜぇ！」との

リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１３１１】

即ち、この図６４（ａ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されたことを意味している。なお、この図６４（ａ）において、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、「いくぜぇ！」の「弱パターン」が表示されているため、該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンの抽選では、通常の文字パターンである「弱パターン」が選択されたことを意味している。

【１３１２】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少なくとも表示用赤文字コマンドと、表示用発生時変化コマンドとを受信しており、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定されている。

【１３１３】

従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ２３３ｊの内容（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「弱パターン」）に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２（実際には、図６４（ｃ）で示すリーチ中文字表示Ｓｅ２の「弱パターン」も示す）と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６４（ａ）の表示状態となるように表示制御を実行する。なお、図６４（ｄ）で後述するが、図６４（ａ）～図６４（ｄ）の変動演出では、際後制限フラグ２３３ｐがオンされていることから、実際には、追加データテーブル２３２ａ２として、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が格納されている。

【１３１４】

図６４（ｂ）では、図６４（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「７」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「５」図柄から「６」図柄に低速スクロール）される。また、副表示領域Ｄｓは、「ノーマルリーチ」の変動要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓが視認不能な状態となっている。なお、コクピット表示領域Ｄｂでは、図６４（ａ）の表示状態と同様、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていると共に、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ保留図柄が表示されている。

【１３１５】

この図６４（ｂ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図６４（ａ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図６４（ａ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２（実際には、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２も含む４の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２））が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテー

ブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６４（ｂ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１３１６】

図６４（ｃ）では、図６４（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素で表示されていた「７」図柄のリーチ形成図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示される。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂが消去され、その代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄（第１実施形態では、「４」）が新たに現出表示されている。なお、変動演出の保留球数を示す数字図柄は、変動演出の実行中、常時表示するように構成してもよい。

【１３１７】

また、この「スーパーリーチ」の変動要素では、複数のキャラクタ図柄が勝敗を競う「バトル演出」が表示され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄がセリフを喋り、そのセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が「弱パターン」の文字パターン、かつ、チャンスアップパターンで表示されている。具体的には、コクピット表示領域Ｄｂを消去した表示領域において、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「くらえ！」とのリーチ中文字表示Ｓｅ２が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１３１８】

即ち、この図６４（ｃ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、このリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を踏襲した表示となっている。なお、この図６４（ｃ）において、リーチ中文字表示Ｓｅ２は、「くらえ！」の「弱パターン」が表示されているため、該リーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの抽選では、通常の文字パターンである「弱パターン」が選択されたことを意味している。

【１３１９】

この図６４（ｃ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図６４（ａ）及び図６４（ｂ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図６４（ａ）及び図６４（ｂ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２（実際には、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２も含む３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２））が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６４（ｃ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１３２０】

図６４（ｄ）では、図６４（ｃ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵キャラクタ図柄に負けて、主表示領域Ｄｍにおいて「ハズレ表示」が現出すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面において副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示された状態を示している。この状態において、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄と、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄とが再び視認可能となっている。

【１３２１】
また、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、「ハズレ表示」が現出したことによって、失望した態様で表示され、左小領域Ｄｓ１には、該キャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が通常の表示色で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「すまねぇ・・・」との定型句文字表示Ｓｅ３が、通常の表示色である「白色」で表示される。
【１３２２】
即ち、この図６４（ｄ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択され、さらに、該変動演出が「ハズレ表示」であることで、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」に修正（変更）されたことを意味している。
【１３２３】
遊技者は、図６４（ｄ）の表示内容を認識した場合、「スーパーリーチ」の「バトル演出」において遊技者側のキャラクタ図柄が負けたことにより、該「スーパーリーチ」では「大当たり表示」が現出せず「ハズレ表示」が現出することを予測する。また、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」で表示されていることから、上記「ハズレ表示」の予測に関し、違和感を感じることなく、該変動演出の終了を認識する。
【１３２４】
ここで、この変動演出では、上述したように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されている。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色は、上述したように一括設定されているため、定型句文字表示Ｓｅ３も該一括設定に伴って「赤色」で表示すべきところ、該変動演出では「ハズレ表示」が現出することから、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンではなく通常の表示色である「白色」で表示されるように構成されている。
【１３２５】
よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少なくとも表示用赤文字コマンドと表示用発生時変化コマンドと表示用定型句通常コマンドとを受信しており、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定され、表示用定型句通常コマンドに基づいて際後制限フラグ２３３ｐがオンに設定されている。従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ２３３ｊの内容に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２と、際後制限フラグ２３３ｐのオンに基づく文字修正用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。
【１３２６】
その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６４（ｄ）の表示状態となるように表示制御を実行する。
【１３２７】
なお、表示用赤文字コマンド、表示用発生時変化コマンド及び表示用定型句通常コマンドは、それぞれ変動演出の開始時に表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドの送信と共に遅滞なく音声ランプ制御装置１１３から送信されている。よって、表示

制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、変動演出に開始される場合に、既に各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関する表示内容を把握している。従って、この際後制限フラグ２３３ｐのオンに基づく文字修正用追加データテーブル２３２ａ２は、この変動演出の開始時の段階（少なくとも図６４（ａ）の状態）で、他の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２と共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されるように構成されている。

【１３２８】

つまり、図６４（ａ）～図６４（ｄ）で示す変動出に関し、該変動演出の開始時において、ハズレの「スーパーリーチ」演出態様に関する１の表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されていると共に、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２と、際後制限フラグ２３３ｐのオンに基づく文字修正用追加データテーブル２３２ａ２とがそれぞれ追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている。よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、変動演出の開始時に、今から表示すべき変動演出と、該変動演出に追加すべき演出内容とを把握することができるので、変動演出における表示制御を確実に行うことが可能となる。

【１３２９】

このように、変動演出が「ハズレ表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとしても、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを現出しないように構成する。即ち、「ハズレ表示」の変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１３３０】

また、音声ランプ制御装置１１３において、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色及び変化タイミングのそれぞれ別個にコマンドを生成して表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４側で該コマンドに基づいて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を調整することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のすべてのバリエーションのコマンドを予め用意する場合に比べてコマンド数を削減することができ、ＲＯＭ２２２の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１３３１】

特に、本パチンコ機１０では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターンが選択されていた場合であっても、該変動演出の結果が「ハズレ表示」であったときは、定型句文字表示Ｓｅ３を通常の表示色に修正（再変更）して表示するように構成されている。この場合も、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミング及び表示色の修正内容をすべて決定した後で、１のコマンドにて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンドを生成した場合は、修正する内容も含めてすべての表示態様のバリエーションに応じたコマンド数を予め用意しなければならず、コマンド数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミングおよび表示色の再変更内容のそれぞれで別個にコマンドを生成し、そのコマンドに基づいて表示制御装置１１４側で各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を調整することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンド数を削減し、ＲＯＭ２２２の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１３３２】

また、１の追加データテーブル２３２ａ２を追加するか否かを決定するだけで、演出内容に齟齬が生じない変動演出を実行することができるので、遊技者に違和感を感じさせることがない快適な遊技を提供することができる。

【１３３３】

なお、第１実施形態では、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋ、金文字フラグ２３３ｍ、発生時文字色変化フラグ２３３ｎ、リーチ中文字色変化フラグ２３３ｏ及び際後制限フラグ２３３ｐの設定内容に基づいて各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２を選定（選択）するように構成し、上記フラグ等２３３ｊ～２３３ｐは、文字変化用追加データテーブル２３２ａ２の選定時にのみ参照されるように構成されている。これに代えて、フラグ等を用いることなくコマンド受信時に直接的に文字変化用追加データテーブル２３２ａ２を選定（選択）するように構成してもよい。フラグ等２３３ｊ～２３３ｐを用いることなく文字変化用追加データテーブル２３２ａ２を選定（選択）することで、フラグ等２３３ｊ～２３３ｋに関する容量をＲＡＭ２３３に設ける必要がなくなる。

【１３３４】

次に、図６５を参照して、「再変動」の変動要素を含む大当たりの変動演出において、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）の表示色がチャンスアップパターンのまま表示される状況について説明する。図６５は、第３図柄表示装置８１で実行される大当たりの変動演出において、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）に当選し、「再変動」の変動要素が実行される前に表示される疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示色が「赤色」のまま表示される状況を示した図である。

【１３３５】

具体的には、図６５（ａ）は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図である。図６５（ｂ）は、図６５（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域Ｄｓが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図である。図６５（ｃ）は、図６５（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域Ｄｂが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されている状態を示した図である。図６５（ｄ）は、図６５（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素において「際演出」が実行されて、該「際演出」において「ハズレ表示」が現出することを示唆する内容が表示されている状態を示した図である。図６５（ｅ）は、図６５（ｄ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂとが再表示されて、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図である。図６５（ｆ）は、図６５（ｅ）の状態から「再変動」の変動要素が実行されて「大当たり表示」が現出する間際の状態を示した図である。なお、図６５（ａ）～図６５（ｆ）において、第３図柄の表示態様は省略して表現している。

【１３３６】

まず、図６５（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に「高速変動」されている状態を示している。従って、所謂、「７」図柄による「リーチ表示」が現出された直後の状態である。また、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、保留図柄がそれぞれ表示されている。

【１３３７】

また、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」の文字パターン、かつ、チャンスアップパターンである「赤色」で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「いけるぜぇ！」とのリ

ーチ発生時文字表示Ｓｅ１が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１３３８】

即ち、この図６５（ａ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１の文字パターンの抽選では「強パターン」が選択されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択され、さらに、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングに関する抽選において、「リーチ発生時」が選択されたことを意味している。

【１３３９】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少なくともリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」に関するコマンド（後述する図６５（ｃ）においてリーチ中文字表示Ｓｅ２も「強パターン」であることから、表示用強強パターンコマンド）と、表示用赤文字コマンドと、表示用発生時変化コマンドとを受信しており、文字パターンメモリ２３３ｊに少なくともリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」であることが設定され、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定されている。

【１３４０】

従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ２３３ｊの設定内容に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６５（ａ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１３４１】

図６５（ｂ）では、図６５（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「７」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「５」図柄から「６」図柄に低速スクロール）される。また、副表示領域Ｄｓは、「ノーマルリーチ」の変動要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓが視認不能な状態となっている。なお、コクピット表示領域Ｄｂでは、図６５（ａ）の表示状態と同様、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていると共に、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ保留図柄が表示されている。

【１３４２】

この図６５（ｂ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図６５（ａ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図６５（ａ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６５（ｂ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１３４３】
図６５（ｃ）では、図６５（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素で表示されていた「７」図柄のリーチ形成図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示される。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂが消去され、その代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄（第１実施形態では、「４」）のリーチ形成図柄が新たに現出表示されている。
【１３４４】
また、この「スーパーリーチ」の変動要素では、複数のキャラクタ図柄が勝敗を競う「バトル演出」が表示され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄がセリフを喋り、そのセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンで表示されている。具体的には、コクピット表示領域Ｄｂを消去した表示領域において、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられた「強パターン」のセリフである「とどめだ！」とのリーチ中文字表示Ｓｅ２が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。
【１３４５】
即ち、この図６５（ｃ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの抽選では「強パターン」が選択されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択され、さらに、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、このリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を踏襲した表示となっている。
【１３４６】
この図６５（ｃ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図６５（ａ）及び図６５（ｂ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図６５（ａ）及び図６５（ｂ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６５（ｃ）の表示状態となるように表示制御を実行する。
【１３４７】
図６５（ｄ）では、図６５（ｃ）の状態から、「スーパーリーチ」において「際演出」が実行されて、該「際演出」において遊技者側のキャラクタ図柄（左側キャラクタ図柄）が敵側のキャラクタ図柄（右側キャラクタ図柄）に負けて、「ハズレ表示」が現出することを示唆する内容が表示されている状態を示した図である。
【１３４８】
図６５（ｄ）の表示状態は、第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示されていた「７」図柄のリーチ形成図柄において、その中央部分にリーチ形成図柄とは異なる「８」図柄が停止表示されている。即ち、第３図柄表示装置８１の表示領域左上において、「７８７」との「ハズレ表示」を示唆する表示が行われている。また、コクピット表示領域Ｄｂが継続して消去され、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄が継続して表示されている。
【１３４９】

この図６５（ｄ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図６５（ａ）～図６５（ｃ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図６５（ａ）～図６５（ｃ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６５（ｄ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１３５０】

図６５（ｅ）では、図６５（ｄ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵キャラクタ図柄に負けて、主表示領域Ｄｍにおいて仮の「ハズレ表示」が現出すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面において副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示された状態を示している。この状態において、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄と、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄とが再び視認可能となっている。

【１３５１】

また、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、仮の「ハズレ表示」が現出したことによって、失望した態様で表示され、左小領域Ｄｓ１には、該キャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した疑似定型句文字表示Ｓｅ４がチャンスアップパターンで表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「すまねぇ・・・」との疑似定型句文字表示Ｓｅ４が、通常の表示色である「白色」から「赤色」に変化して表示される。

【１３５２】

即ち、この図６５（ｅ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、疑似定型句文字表示Ｓｅ４も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、この疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色を踏襲した表示となっている。

【１３５３】

ここで、この変動演出では、上述したように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されている。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色は、上述したように一括設定されているため、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）も該複数変更に伴って「赤色」で表示すべきであり、また、該変動演出ではこの仮の「ハズレ表示」から「再変動」の変動要素が行われ、「大当たり表示」が現出することから、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）をチャンスアップパターンのまま表示しても遊技者に不信感等を与えることがなく、該チャンスアップパターンの表示色を修正する必要がない。

【１３５４】

従って、この図６５（ｅ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図６５（ａ）～図６５（ｄ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図６５（ａ）～図６５（ｄ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従っ

て、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図６５（ｅ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１３５５】

また、遊技者は、図６５（ｅ）の表示内容を認識した場合、図６５（ｄ）で示すように「スーパーリーチ」の変動要素の「バトル演出」において遊技者側のキャラクタ図柄が負けたことにより、該「スーパーリーチ」の変動要素では「大当たり表示」が現出せず「ハズレ表示」が現出することを予測する。しかし、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（遊技者は定型句文字表示Ｓｅ３と認識している）の表示色が「赤色」で表示されたことから、遊技者は、上記「ハズレ表示」の予測に対して違和感を感じ、該変動演出が「ハズレ表示」のまま確定するのではなく、何かしらの追加的な演出が実行されるのでは、と予測し直す。

【１３５６】

図６５（ｆ）では、図６５（ｅ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「再変動」の変動要素が実行されている状態を示している。この「再変動」の変動要素では、主表示領域Ｄｍが拡大して表示されると共に副表示領域Ｄｓが消去され、各表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３において「７８７」と停止表示されていた「ハズレ表示」が再び変動を開始し、最終的に「大当たり表示」である「７７７」で停止表示される。遊技者は、「再変動」の変動要素が発生したことに対して驚くと共に、図６５（ｅ）の段階で推測した通り、変動演出が「ハズレ表示」で確定せずに発展して、「大当たり表示」が現出したことに対して幸福感と満足感とを得ることができる。

【１３５７】

このように、変動演出が「大当たり表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとき、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される疑似定型句文字表示Ｓｅ４及び定型句文字表示Ｓｅ３においても、チャンスアップパターンを踏襲して表示するように構成する。即ち、「大当たり表示」の変動演出において、疑似定型句文字表示Ｓｅ４及び定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を「赤色」で表示するように構成する。このように構成することで、大当たりの変動演出において追加的にコマンドを用意する必要がなく、また、そもそも演出内容の齟齬が発生しないため、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１３５８】

以上、説明したように、第１実施形態のパチンコ機１０によれば、変動演出が「ハズレ表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとしても、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを現出しないように構成する。即ち、「ハズレ表示」の変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１３５９】

従来、変動演出の複数の箇所で文字表示が現出する構成の場合に、それぞれの現出箇所毎にチャンスアップパターンを抽選する構成であると、その現出箇所分の抽選処理が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、変動演出において先に実行される現出箇所でチャンスアップパターンの文字表示を現出させた後、後に実行される箇所でチャンスアップパターンでない通常のパターンの文字表示を現出させてしまうと、大当たり期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまい、折角、チャンスアップパターンの現出によって気分が高揚していた遊技者が

、該成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。
【１３６０】
そこで、変動演出の文字表示においてチャンスアップパターンの抽選を一括で行い、一度でもチャンスアップパターンが現出された場合は、以降の文字表示においてもチャンスアップパターンを踏襲して現出させるように構成することで、それぞれの現出箇所毎に抽選処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、チャンスアップパターンに設定された場合に、該チャンスアップパターンを以降の文字表示でも踏襲することで、文字表示における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。特に、変動演出においてチャンスアップパターンを実行可能な文字表示の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括抽選が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。
【１３６１】
しかしながら、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターンについて複数変更する場合、例えば、変動演出において「際演出」が実行されて「ハズレ表示」が現出している状態で、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）で表示されてしまうことがある。このような場合、遊技者は、該定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンで表示されたことによって、該変動演出がこのまま「ハズレ表示」で確定せず、今から「再変動」の演出が実行されて「ハズレ表示」が「大当たり表示」に変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、変動演出が「ハズレ表示」のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、パチンコ機１０に対して不信感を募らせると共に、該パチンコ機１０を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。
【１３６２】
そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出が「ハズレ表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとしても、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを現出しないように構成する。即ち、「ハズレ表示」の変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。
【１３６３】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出において「再変動」の変動要素が実行されて「ハズレ表示」で確定せずに「大当たり表示」となるか否かを判別し、「再変動」の変動要素が含まれる場合には、その変動演出は大当たりとなるため、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）にチャンスアップパターンを表示しても、遊技者の気分を害することがない。よって、チャンスアップパターンが選定されていた際に、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）においてチャンスアップパターンを表示する。
【１３６４】
一方、変動演出において「再変動」の変動要素を含まない場合には、チャンスアップパターンが選定されていた際に、変動演出において「再変動」の変動要素は含まないが、「大当たり表示」となるか否かを判別し、「大当たり表示」となる場合も、定型句文字表示Ｓｅ３にチャンスアップパターンを表示しても、遊技者の気分を害することがない。よって、チャンスアップパターンが選定されていた際に、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンを表示する。
【１３６５】
しかし、変動演出に「再変動」の変動要素も含まず、「大当たり表示」ともならない場合は、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンを表示してしまうと、遊技

者は、該チャンスアップパターンを認識したことにより、「大当たり表示」が発生するのではないか、との過度な期待を抱いてしまう。そこで、変動演出において、「再変動」の変動要素を含まず、また、「大当たり表示」ともならない場合は、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンではない通常の表示色（「白色」）で表示する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１３６６】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、際後制限フラグ２３３ｐがオンに設定された場合に、該際後制限フラグ２３３ｐのオンに対応した文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５５のＳ２２０３参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【１３６７】

これにより、上記文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、「リーチ表示」の「際演出」が実行された後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が、上述した文字表示の表示色の変化抽選に当選したことに基づいて文字色用追加データテーブル２３２ａ２によって設定されたチャンスアップパターンであっても、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２によって通常の表示色である「白色」で表示される。よって、際後制限フラグ２３３ｐの設定内容に基づいて文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンに変更されて表示されていた場合でも、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常の表示色である「白色」に修正（再変更）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。

【１３６８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０において、変動演出を開始する際に、変動演出の演出態様（変動要素）を判別し、その判別に基づいて、定型句文字表示Ｓｅ３（疑似定型句文字表示Ｓｅ４）の表示色を、チャンスアップパターンのまま表示するか、通常の表示色に修正（再変更）して表示するか否かを決定し、その決定内容に基づいて表示制御装置１１４に対して表示用定型句通常コマンドを送信する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができると共に、変動演出の開始時に表示制御装置１１４に変動演出で現出すべき文字表示の内容を通知することができ、変動演出における表示制御を確実に行うことが可能となる。

【１３６９】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１において、変動演出で「リーチ表示」が選択された場合に表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様を詳細に決定し、その決定内容に基づいて表示制御装置１１４へコマンドを送信することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を実行させるように構成されている。また、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様に関し、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の文字パターンと、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色と、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングとを、別々の抽選により決定し、それぞれの決定に基づいて随時コマンドを生成して設定するように構成している。

【１３７０】

仮に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色および変化タイミングをすべて決定した後で、１のコマンドにて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色及び変化タイミングに関するコマンドを生成した場合は、文字パターン、表示色及び変化タ

イミングのすべてのバリエーションに応じたコマンド数を予め用意しなければならず、コマンド数が膨大になるおそれがある。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色及び変化タイミングのそれぞれ別個にコマンドを生成し、そのコマンドに基づいて表示制御装置１１４側で各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を調整することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンド数を削減し、ＲＯＭ２２２の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１３７１】

特に、本パチンコ機１０では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターンが選択されていた場合であっても、該変動演出の結果が「ハズレ表示」であったときは、定型句文字表示Ｓｅ３を通常の表示色に修正（再変更）して表示するように構成されている。この場合も、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミング及び表示色の修正内容をすべて決定した後で、１のコマンドにて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンドを生成した場合は、修正する内容も含めてすべての表示態様のバリエーションに応じたコマンド数を予め用意しなければならず、コマンド数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミングおよび表示色の修正内容のそれぞれで別個にコマンドを生成し、そのコマンドに基づいて表示制御装置１１４側で各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示制御を調整することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンド数を削減し、ＲＯＭ２２２の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１３７２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０において、リーチ中文字表示Ｓｅ２が表示される「スーパーリーチ」の変動要素の実行中にコクピット表示領域Ｄｂを消去し、そのコクピット表示領域Ｄｂが消去された表示領域にリーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するように構成することで、消去したコクピット表示領域Ｄｂの表示領域を有効利用しつつ、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示内容を他の表示物と重複しないように表示することができる。よって、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示内容を遊技者に見易くすると共に、変動演出の演出内容を的確に認識させることができる。

【１３７３】

さらに、保留球数コマンドを受信した段階で再変動情報格納エリア２２３ｉ８（２２３ｈ８）に記憶されている再変動情報を用いて判別を行うことで、即座に変動演出において「再変動」の変動要素が実行されるか否かを判別することができる。また、保留球数コマンド受信時に「再変動」の変動要素の有無を再変動情報格納エリア２２３ｈ８（２２３ｉ８）に格納し、以後は、該再変動情報格納エリア２２３ｈ８（２２３ｉ８）に格納された再変動情報に基づいて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様を決定することができると共に、「保留消去後」のタイミングでの「保留変化予告」の実行可否を決定することができ、複数の演出の実行判定において再変動情報を有効的に活用することができる。

【１３７４】

＜第２実施形態＞

次いで、図６６から図７２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。第１実施形態におけるパチンコ機１０では、変動演出において、「再変動」の変動要素を含む場合、又は、「再変動」の変動要素は含まないが「大当たり表示」となる場合に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色のチャンスアップパターンが選択されていたときは、定型句文字表示Ｓｅ３及び疑似定型句文字表示Ｓｅ４においてチャンスアップパターンをそのまま表示するように構成している。また、変動演出において、「再変動」の変動要素を含まない場合、又は、「大当たり表示」とならない場合、即ち、変動演出が「ハズレ表示」となる場合には、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色のチャンスアップパターンが選択されていても、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常の表示色で表示するように構成している。

【１３７５】

ここで、遊技者は、遊技を行う上で、多量の球を獲得可能な大当たり状態を目指して遊

技を行っているが、大当たり状態の中でも、大当たり状態の後に「確率変動状態」が追加的に付与される大当たりが付与されることを第一に期待しながら遊技を行っている。具体的には、本パチンコ機１０には、大当たりの種別として、大当たり状態後に「確率変動状態」が付与される「１５Ｒ確変大当たり」や「２Ｒ確変大当たり」と、大当たり状態後に「確率変動状態」は付与されないが「時間短縮状態」が付与される「１５Ｒ通常大当たり」と、が設けられているが、遊技者は、「１５Ｒ通常大当たり」が付与されることより、「１５Ｒ確変大当たり」や「２Ｒ確変大当たり」が付与されることを期待しながら遊技を行っている。

【１３７６】

これは、大当たり状態の後に「確率変動状態」が付与された場合は、次の大当たり状態が発生するまで、大当たりの当選確率が「通常遊技状態」より高くなると共に、次の大当たり状態が発生するまで第１入球口６４へ球が入球し易い状態（「時間短縮状態」の開放延長と同等）が継続する。そして、次の大当たりも「確率変動状態」であれば、再び上記遊技状態に遷移することから、大当たり状態が連鎖する可能性が高く、該連鎖する大当たりによって得られる遊技価値が大きいからである。一方、大当たり状態の後に「時間短縮状態」が付与された場合は、所定回数の「時間短縮状態」が付与されることで第１入球口６４への球の入球が容易にはなるが、大当たりの発生確率自体は変更されていない。よって、該所定回数行われる「時間短縮状態」中に大当たりに当選しない場合は、遊技状態が「通常遊技状態」に戻ってしまうため、継続して大当たり状態が付与される可能性が低く、得られる遊技価値が少ないからである。つまり、遊技者は、一時的な多くのラウンド数が付与される大当たりより、「確率変動状態」が付与される大当たりを期待しながら遊技を行っている。よって、遊技者は、得られる大当たり状態の種別に関し、「１５Ｒ確変大当たり」＞「２Ｒ確変大当たり」＞「１５Ｒ通常大当たり」の順で期待しながら遊技を行っている。

【１３７７】

このような構成において、例えば、変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」となる場合に、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンを表示すると、遊技者は、該定型句文字表示Ｓｅ３のチャンスアップパターンを認識したときに、該チャンスアップパターンの現出に基づいて、現出中の「１５Ｒ通常大当たり」が「１５Ｒ確変大当たり」等に昇格する「昇格」演出が発生し、この変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」の大当たり図柄で確定せずに、「１５Ｒ確変大当たり」や「２Ｒ確変大当たり」に発展し、得られる遊技価値が高まるのでは、と期待する。しかし、その期待に反し、「昇格」演出が実行されず、変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」で確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、パチンコ機１０に対して不信感を募らせると共に、該パチンコ機１０を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、「時間短縮状態」の終了後に即座に遊技を中断してしまうおそれがある。

【１３７８】

そこで、第２実施形態のパチンコ機１０では、変動演出において「大当たり表示」が発生する場合であっても、該「大当たり表示」が「１５Ｒ通常大当たり」であって、「昇格」演出も行われないときは、定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを表示しないように構成する。即ち、変動演出において、「昇格」演出の実行有無を判別し、その判別の結果、「昇格」演出が行われないと判別された場合は、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。このように構成することで、「昇格」演出が実行されない「１５Ｒ通常大当たり」が付与される変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３を通常のパターンである「白色」で表示し、遊技者に過度な期待を抱かせず、大当たりが付与されたことによる気分を害さない快適な遊技を提供することができる。

【１３７９】

以下、第２実施形態におけるパチンコ機１０について、第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第１実施形態と同一の要素に同

一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【１３８０】

まず、図６６及び図６７を参照して、第２実施形態における確変大当たり用の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１の詳細について説明する。図６６及び図６７は、ＲＯＭ２０２に記憶される確変大当たり用の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図である。この確変大当たり用の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１は、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合にもれなく選択される変動パターンテーブル２０２ｅである。なお、「１５Ｒ通常大当たり」に当選した場合に選択される通常大当たり用の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１は別途設けられているが、ここでの説明は省略する。

【１３８１】

第２実施形態の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１は、第１実施形態と同様、選択された演出態様に基づいてグループ（群）に区分けされ、演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動」用と、に区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けされている。

【１３８２】

第２実施形態の確変大当たり用の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：ノーマルリーチ」には、第１実施形態と同様、「ノーマルリーチのみ」と、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ」と、「疑似連１＋ノーマルリーチ」と、「ノーマルリーチ＋再変動」と、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動」と、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動」との６つの変動パターンのほかに、上記各変動パターンにそれぞれ「昇格」演出を加えた６つの変動パターンが追加され、計１２の変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。

【１３８３】

ここで、「昇格」演出とは、上述したように、変動演出において「１５Ｒ確変大当たり」が確定表示される場合に、変動演出の「際演出」の後に「１５Ｒ通常大当たり」に対応する大当たり図柄を仮表示し、その後、その「１５Ｒ通常大当たり」に対応する大当たり図柄を変更して「１５Ｒ確変大当たり」に対応する図柄に変更するまでの期間に行われる変更演出である。本パチンコ機１０では、「昇格」演出が行われた場合、必ず「１５Ｒ通常大当たり」の大当たり図柄が「１５Ｒ確変大当たり」の大当たり図柄に変更されるように構成されている。また、「昇格」演出は、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合でのみ実行され得る演出であり、「１５Ｒ確変大当たり」に当選していない場合、即ち、「ハズレ表示」、「１５Ｒ通常大当たり」又は「２Ｒ確変大当たり」が現出する変動演出で実行されることはないように設定されている。なお、本パチンコ機１０において、「昇格」演出の変動要素は、５秒間行われるように構成され、該５秒間の演出の中で、「１５Ｒ通常大当たり」に対応する図柄が、「１５Ｒ確変大当たり」に対応する図柄に変更される。

【１３８４】

従って、第２実施形態において、「Ｅ５：ノーマルリーチ」に追加された変動パターンとしては、全体の変動時間が２０秒の「ノーマルリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が３０秒の「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が４０秒の「疑似連１＋ノーマルリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ＋再変動＋昇格」と、全体の変動時間が４０秒の「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格」と、全体の変動時間が５０秒の「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格」と、が設けられている。

【１３８５】

図６６で示す例では、「Ｅ５：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウ

ンタＣＳ１の値との対応付けが、「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～４」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」に対して「５～９」、「疑似連１＋ノーマルリーチ（０３Ｈ）」に対して「１０～２９」、「ノーマルリーチ＋再変動（０４Ｈ）」に対して「３０～３９」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」に対して「４０～４９」、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」に対して「５０～９９」、「ノーマルリーチ＋昇格（０７Ｈ）」に対して「１００～１０４」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋昇格（０８Ｈ）」に対して「１０５～１０９」、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋昇格（０９Ｈ）」に対して「１１０～１２９」、「ノーマルリーチ＋再変動＋昇格（０ＡＨ）」に対して「１３０～１３９」、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格（０ＢＨ）」に対して「１４０～１４９」、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格（０ＣＨ）」に対して「１５０～１９９」となっている。

【１３８６】

即ち、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様では、「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似連１＋ノーマルリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが１０％、「ノーマルリーチ＋再変動（０４Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」の変動パターンが２５％、「ノーマルリーチ＋昇格（０７Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋昇格（０８Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋昇格（０９Ｈ）」の変動パターンが１０％、「ノーマルリーチ＋再変動＋昇格（０ＡＨ）」の変動パターンが５％、「疑似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格（０ＢＨ）」の変動パターンが５％、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格（０ＣＨ）」の変動パターンが２５％、の割合で選択されるように設定されている。

【１３８７】

従って、大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、「再変動」の変動要素を含む変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっており、特に、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」、又は、「疑似連１＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格（０ＣＨ）」の変動パターンが選択され易く（２つで全体の５０％）なっている。ただし、「再変動」の変動要素を含まない「ノーマルリーチのみ（０１Ｈ）」や「疑似ガセ＋ノーマルリーチ（０２Ｈ）」も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１３８８】

また、第２実施形態では、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合における「ノーマルリーチ」演出態様では、「昇格」演出を含む変動パターンが５０％の確率で選択されるように構成されている。このように構成することで、変動演出において、一旦、「大当たり表示」である「１５Ｒ通常大当たり」を仮停止し、大当たり遊技が発生することで第１の興趣を付与し、さらに、「昇格」演出を行って「１５Ｒ通常大当たり」が「１５Ｒ確変大当たり」となることで第２の興趣を付与することができ、意外性のある遊技を行って、遊技の興趣を高めることができる。

【１３８９】

第２実施形態の確変大当たり用の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ６：スーパーリーチ」には、第１実施形態と同様、「スーパーリーチのみ」と、「疑似ガセ＋スーパーリーチ」と、「疑似連１＋スーパーリーチ」と、「疑似連２＋スーパーリーチ」と、「スーパーリーチ＋再変動」と、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動」と、「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動」と、「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動」の８つの変動パターンのほかに、上記各変動パターンにそれぞれ「昇格」演出を加えた８つの変動パターンが追加され、計１６の変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。

【１３９０】

従って、第２実施形態において、「Ｅ６：スーパーリーチ」に追加された変動パターンとしては、全体の変動時間が３０秒の「スーパーリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が４０秒の「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が５０秒の「疑似連１＋スーパーリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が６０秒の「疑似連２＋スーパーリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が４０秒の「スーパーリーチ＋再変動＋昇格」と、全体の変動時間が５０秒の「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格」と、全体の変動時間が６０秒の「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格」と、全体の変動時間が７０秒の「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格」と、が設けられている。

【１３９１】

図６６で示す例では、「Ｅ６：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～４」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」に対して「５～９」、「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」に対して「１０～２９」、「疑似連２＋スーパーリーチ（０４Ｈ）」に対して「３０～４９」、「スーパーリーチ＋再変動（０５Ｈ）」に対して「５０～５９」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動（０６Ｈ）」に対して「６０～６９」、「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動（０７Ｈ）」に対して「７０～８４」、「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動（０８Ｈ）」に対して「８５～９９」、「スーパーリーチ＋昇格（０９Ｈ）」に対して「１００～１０４」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋昇格（０ＡＨ）」に対して「１０５～１０９」、「疑似連１＋スーパーリーチ＋昇格（０ＢＨ）」に対して「１１０～１２９」、「疑似連２＋スーパーリーチ＋昇格（０ＣＨ）」に対して「１３０～１４９」、「スーパーリーチ＋再変動＋昇格（０ＤＨ）」に対して「１５０～１５９」、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格（０ＥＨ）」に対して「１６０～１６９」、「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格（０ＦＨ）」に対して「１７０～１８４」、「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格（１０Ｈ）」に対して「１８５～１９９」となっている。

【１３９２】

即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様では、「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似連１＋スーパーリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが１０％、「疑似連２＋スーパーリーチ（０４Ｈ）」の変動パターンが１０％、「スーパーリーチ＋再変動（０５Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動（０６Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動（０７Ｈ）」の変動パターンが７．５％、「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動（０８Ｈ）」の変動パターンが７．５％、「スーパーリーチ＋昇格（０９Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋昇格（０ＡＨ）」の変動パターンが２．５％、「疑似連１＋スーパーリーチ＋昇格（０ＢＨ）」の変動パターンが１０％、「疑似連２＋スーパーリーチ＋昇格（０ＣＨ）」の変動パターンが１０％、「スーパーリーチ＋再変動＋昇格（０ＤＨ）」の変動パターンが５％、「疑似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格（０ＥＨ）」の変動パターンが５％、「疑似連１＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格（０ＦＨ）」の変動パターンが７．５％、「疑似連２＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格（１０Ｈ）」の変動パターンが７．５％、の割合で選択されるように設定されている。

【１３９３】

従って、大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、「再変動」の変動要素を含む変動パターンと「再変動」の変動要素を含まない変動パターンとが均等（互いに５０％）に選択されるようになっている。また、「疑似連２」の変動要素を含む変動パターンが選択され易く（３５％）なっている。ただし、「再変動」の変動要素や「疑似連２」の変動要素を含まない「スーパーリーチのみ（０１Ｈ）」や「疑似ガセ＋スーパーリーチ（０２Ｈ）」も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１３９４】

また、第２実施形態では、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合における「スーパーリーチ」演出態様では、「昇格」演出を含む変動パターンが５０％の確率で選択されるように構成されている。このように構成することで、変動演出において、一旦、「大当たり表示」である「１５Ｒ通常大当たり」を仮停止し、大当たり遊技が発生することで第１の興趣を付与し、さらに、「昇格」演出を行って「１５Ｒ通常大当たり」が「１５Ｒ確変大当たり」となることで第２の興趣を付与することができ、意外性のある遊技を行って、遊技の興趣を高めることができる。

【１３９５】

第２実施形態の確変大当たり用の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ７：スペシャルリーチ」には、第１実施形態と同様、「スペシャルリーチのみ」と、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ」と、「疑似連１＋スペシャルリーチ」と、「疑似連２＋スペシャルリーチ」と、「スペシャルリーチ＋再変動」と、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動」と、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動」と、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動」の８つの変動パターンのほかに、上記各変動パターンにそれぞれ「昇格」演出を加えた８つの変動パターンが追加され、計１６の変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値が対応付けられている。

【１３９６】

従って、第２実施形態において、「Ｅ７：スペシャルリーチ」に追加された変動パターンとしては、全体の変動時間が４０秒の「スペシャルリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が５０秒の「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が６０秒の「疑似連１＋スペシャルリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が７０秒の「疑似連２＋スペシャルリーチ＋昇格」と、全体の変動時間が５０秒の「スペシャルリーチ＋再変動＋昇格」と、全体の変動時間が６０秒の「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格」と、全体の変動時間が７０秒の「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格」と、全体の変動時間が８０秒の「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格」と、が設けられている。

【１３９７】

図６７で示す例では、「Ｅ７：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」に対して「０～４」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」に対して「５～９」、「疑似連１＋スペシャルリーチ（０３Ｈ）」に対して「１０～１９」、「疑似連２＋スペシャルリーチ（０４Ｈ）」に対して「２０～４９」、「スペシャルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」に対して「５０～５４」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」に対して「５５～５９」、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動（０７Ｈ）」に対して「６０～６９」、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動（０８Ｈ）」に対して「７０～９９」、「スペシャルリーチ＋昇格（０９Ｈ）」に対して「１００～１０４」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋昇格（０ＡＨ）」に対して「１０５～１０９」、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋昇格（０ＢＨ）」に対して「１１０～１１９」、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋昇格（０ＣＨ）」に対して「１２０～１４９」、「スペシャルリーチ＋再変動＋昇格（０ＤＨ）」に対して「１５０～１５４」、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格（０ＥＨ）」に対して「１５５～１５９」、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格（０ＦＨ）」に対して「１６０～１６９」、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格（１０Ｈ）」に対して「１７０～１９９」となっている。

【１３９８】

即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様では、「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似連１＋スペシャルリーチ（０３Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似連２＋スペシャルリーチ（０４Ｈ）」の変動パターンが１５％、「スペシャルリーチ＋再変動（０５Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動（０６Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動

（０７Ｈ）」の変動パターンが５％、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動（０８Ｈ）」の変動パターンが１５％、「スペシャルリーチ＋昇格（０９Ｈ）」の変動パターンが２．５％、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋昇格（０ＡＨ）」の変動パターンが２．５％、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋昇格（０ＢＨ）」の変動パターンが５％、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋昇格（０ＣＨ）」の変動パターンが１５％、「スペシャルリーチ＋再変動＋昇格（０ＤＨ）」の変動パターンが２．５％、「疑似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格（０ＥＨ）」の変動パターンが２．５％、「疑似連１＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格（０ＦＨ）」の変動パターンが５％、「疑似連２＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格（１０Ｈ）」の変動パターンが１５％、の割合で選択されるように設定されている。

【１３９９】

従って、大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、「再変動」の変動要素を含む変動パターンと「再変動」の変動要素を含まない変動パターンとが均等（互いに５０％）に選択されるようになっている。また、「疑似連２」の変動要素を含む変動パターンが選択され易く（６０％）なっている。ただし、「再変動」の変動要素や「疑似連２」の変動要素を含まない「スペシャルリーチのみ（０１Ｈ）」や「疑似ガセ＋スペシャルリーチ（０２Ｈ）」も選択されるように構成することで、どの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１４００】

また、第２実施形態では、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合における「スペシャルリーチ」演出態様では、「昇格」演出を含む変動パターンが５０％の確率で選択されるように構成されている。このように構成することで、変動演出において、一旦、「大当たり表示」である「１５Ｒ通常大当たり」を仮停止し、大当たり遊技が発生することで第１の興趣を付与し、さらに、「昇格」演出を行って「１５Ｒ通常大当たり」が「１５Ｒ確変大当たり」となることで第２の興趣を付与することができ、意外性のある遊技を行って、遊技の興趣を高めることができる。

【１４０１】

なお、第２実施形態の確変大当たり用の大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ８：特殊変動」は、第１実施形態と同様であるので、その説明を省略する。

【１４０２】

次に、図６８を参照して、第２実施形態における「昇格」演出を含む変動演出における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の現出タイミングについて説明する。図６８は、第２実施形態における「昇格」演出を含む変動パターンの変動演出の一例を示すタイムチャートであって、図６８（ａ）は、比較例として、第２実施形態における「スーパーリーチのみ」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の現出タイミングを示すタイムチャートであり、図６８（ｂ）は、第２実施形態における「スーパーリーチ＋昇格」における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の現出タイミングを示すタイムチャートである。なお、各タイムチャートにおいて、タイムチャートの上側部分に、変動演出における変動要素や図柄の停止等の事象を秒数と共に記載し、タイムチャートの下側部分に、変動演出で現出する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の名称を、各現出タイミングに応じて記載している。

【１４０３】

図６８で示すように、文字表示の現出タイミングである「リーチ発生時」とは、第１実施形態と同様、変動演出において、「低速変動」の変動要素が終了した後であって「ノーマルリーチ」の変動要素が発生したタイミングのことであり、この「リーチ発生時」の文字表示として、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が対応している。また、文字表示の現出タイミングである「リーチ中」とは、第１実施形態と同様、変動演出において「スーパーリーチ」の変動要素（又は「スペシャルリーチ」の変動要素）の実行中であって「大当たり表示」又は「ハズレ表示」を示唆する内容を示す「際演出」の直前のタイミングのことであり、この「リーチ中」の文字表示として、リーチ中文字表示Ｓｅ２が対応している。

【１４０４】

また、文字表示の現出タイミングである「図柄停止」とは、変動演出においていずれかの「リーチ表示」（又は「再変動」の変動要素）が実行された後に、主表示領域Ｄｍにおいて確定表示される「大当たり表示」又は「ハズレ表示」が表示されるタイミングのことである。また、「図柄仮停止」とは、「昇格」演出を含む「大当たり表示」の場合には、暫定的な「大当たり表示」（即ち、「１５Ｒ通常大当たり」の表示結果）を現出した後であって、「昇格」演出が実行される前のタイミングのことである。即ち、「図柄停止」の文字表示とは、「リーチ表示」若しくは「再変動」の変動要素が終了した時点、又は、「昇格」演出が実行される場合にあっては、該「昇格」演出の実行前の時点であり、該各時点において副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄から定型句文字表示Ｓｅ３が発せられたように表示される。

【１４０５】

第２実施形態では、この「昇格」演出後を除く「図柄停止」時又は「図柄仮停止」時に表示される定型句文字表示Ｓｅ３は、主表示領域Ｄｍに確定表示される第３図柄の表示結果に対応して表示されるように構成されている。具体的には、「大当たり表示」に対応した「やったぜ！」と、「ハズレ表示」に対応した「すまねぇ・・・」との２種類の文字表示が用意されている（図６８（ａ）参照）。また、この定型句文字表示Ｓｅ３は、「昇格」演出が行われる前に表示される暫定的な「大当たり表示」が現出している場合も、この暫定的な「大当たり表示」に対応した「やったぜ！」が表示されるように構成されている（図６８（ｂ）参照）。

【１４０６】

このような構成において、例えば、図６８（ａ）の「スーパーリーチのみ」の変動パターンが選択されていた場合であって、変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」となるとき、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンを表示すると、遊技者は、該定型句文字表示Ｓｅ３のチャンスアップパターンを認識したときに、該チャンスアップパターンの現出に基づいて、図６８（ｂ）で示すように、現出中の「１５Ｒ通常大当たり」が「１５Ｒ確変大当たり」等に昇格する「昇格」演出が発生して、この変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」の大当たり図柄で確定せずに、「１５Ｒ確変大当たり」や「２Ｒ確変大当たり」に発展し、得られる遊技価値が高まるのでは、と期待する。しかし、その期待に反し、「昇格」演出が実行されず、変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」で確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、パチンコ機１０に対して不信感を募らせると共に、該パチンコ機１０を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、この「１５Ｒ通常お大当たり」によって付与された「時間短縮状態」の終了後に即座に遊技を中断してしまうおそれがある。

【１４０７】

そこで、第２実施形態のパチンコ機１０では、変動演出において「大当たり表示」が発生する場合であっても、該「大当たり表示」が「１５Ｒ通常大当たり」であって、図６８（ａ）で示す「昇格」演出も行われないときは、定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを表示しないように構成する。即ち、変動演出において、「昇格」演出の実行有無を判別し、その判別の結果、「昇格」演出が行われないと判別された場合は、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。このように構成することで、「昇格」演出が実行されない「１５Ｒ通常大当たり」が付与される変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３を通常のパターンである「白色」で表示し、遊技者に過度な期待を抱かせず、大当たりが付与されたことによる気分を害さない快適な遊技を提供することができる。

【１４０８】

次に、図６９を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた保留情報格納エリア２２３ｈおよび実行情報格納エリア２２３ｉについて説明する。図６９は、第２実施形態における保留情報格納エリア２２３ｈおよび実行情報格納エリア２２３ｉの構成を模式的に示した図である。第２実施形態における保留情報格納エリア２２３ｈおよび実行情報格納エリア２２３ｉの構成において、第１実施形態と

相違する点は、保留情報格納エリア２２３ｈおよび実行情報格納エリア２２３ｉに、それぞれ、「昇格」演出が実行されることを示す昇格演出情報を記憶する昇格情報格納エリア２２３ｈ９，２２３ｉ９が設けられている点である。その他の構成については、第１実施形態と同一であるため、その説明を省略する。

【１４０９】

昇格情報格納エリア２２３ｈ９，２２３ｉ９は、上述したように、変動演出において「昇格」演出が実行されるか否かを示す昇格演出情報を記憶するためのエリアである。この昇格情報格納エリア２２３ｈ９には、保留情報格納Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された各値に基づいて、先読み処理（保留表示設定処理（図７０参照））を行い、この先読み処理の結果に基づいて生成された昇格演出情報が格納される。そして、実行情報格納エリア２２３ｉには、保留情報格納エリア２２３ｈおよび実行情報格納エリア２２３ｉにおいてシフト処理が実行された場合に、保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ９に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値および各種情報（データ）が、実行情報格納エリア２２３ｉの各格納エリア２２３ｉ１～２２３ｉ９に移動されて格納される。

【１４１０】

第２実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の開始時に、実行情報格納エリア２２３ｉの昇格情報格納エリア２２３ｉ９に格納された昇格演出情報を判別し、該昇格情報格納エリア２２３ｉ９に記憶された昇格演出情報に基づいて、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色に関する制御を行うように構成されている。

【１４１１】

次に、図７０を参照して、第２実施形態における保留表示設定処理（Ｓ１２０９）について説明する。図７０は、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留表示設定処理を示したフローチャートである。

【１４１２】

第２実施形態では、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から送信された保留球数コマンドを受信した場合に、この保留表示設定処理を行う。この保留表示設定処理では、第１実施形態と同様、受信した保留球数コマンドが示す保留情報格納第Ｘエリアの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に、同じく保留球数コマンドが示す各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ格納する（図７０のＳ１３０１及びＳ１３０２参照）。また、第１実施形態と同様、音声ランプ制御装置１１３は、各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳの値を判別し、その判別結果に応じて、保留変化情報、シナリオデータ、保留消去情報及び再変動情報各格納エリア２２３ｈ５～２２３ｈ８にそれぞれ格納する（図７０のＳ１３０３～Ｓ１３１２参照）。一方、第１実施形態との相違点として、音声ランプ制御装置１１３は、各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳの値を判別し、その判別結果に応じて、昇格演出情報を昇格情報格納エリア２３３ｈ９に格納する（図７０のＳ１３５１～Ｓ１３５３参照）。

【１４１３】

具体的には、保留表示設定処理（Ｓ１２０９）のＳ１３５１の処理において、今回受信した保留球数コマンドが示す変動演出に「昇格」演出が含まれるか否かを判別する（Ｓ１３５１）。第２実施形態では、変動演出に「昇格」演出が含まれない場合は、該変動演出における定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を強制的に「白色」で表示するために、この保留球数コマンドを受信した際に、該保留球数コマンドが示す変動演出に「昇格」演出が含まれるか否かを判定し、その判定結果を保留情報格納エリア２２３ｈの昇格情報格納エリア２２３ｈ９に格納するように構成されている。

【１４１４】

Ｓ１３５１の処理の結果、「昇格」演出を含む変動演出であれば（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、その変動演出で「昇格」演出が行われることを示す昇格演出情報を、保留情報格納第Ｘエリアの昇格情報格納エリア２２３ｈ９に格納し（Ｓ１３５２）、処理をＳ１３１３へ

移行する。ここで昇格情報格納エリア２２３ｈ９に格納された昇格演出情報は、実行情報格納エリア２２３ｉの昇格情報格納エリア２２３ｉ９に移行した場合に判定され、その判定結果に基づいて定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が決定される。

【１４１５】

一方、Ｓ１３５１の処理の結果、「昇格」演出を含まない変動演出であれば（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、該変動演出において「昇格」演出は実行されないので、「昇格」演出に関する情報を消去すべく、保留情報格納第Ｘエリアの昇格情報格納エリア２２３ｈ９にＮｕｌｌデータを格納し（Ｓ１３５３）、処理をＳ１３１３へ移行する。Ｓ１３５３の処理において、昇格情報格納エリア２２３ｈ９にＮｕｌｌデータを書き込むことにより、例えば、書き込み前に保留情報格納第Ｘエリアに記憶されていた「昇格」演出に関する情報の重複使用を防止することができ、演出の齟齬（例えば、「昇格」演出を含まないハズレの変動演出であるにもかかわらず昇格演出情報が格納されていることによる不具合）が発生してしまうことを未然に防止することができる。

【１４１６】

次に、図７１を参照して、第２実施形態における文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）について説明する。図７１は、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される文字色変化制限処理を示したフローチャートである。

【１４１７】

第２実施形態の文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）は、変動演出の結果が「大当たり表示」であって、かつ、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色に関して「赤色」又は「金色」のチャンスアップパターンに当選して変更される場合であっても、該変動演出に「昇格」演出を含まないときは、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、通常の表示色である「白色」に修正（再変更）する。なお、変動演出の結果が「大当たり表示」でない場合も、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、通常の表示色である「白色」に修正（再変更）する。なお、第２実施形態では、第１実施形態と異なり、「再変動」の変動要素の有無を判定して定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を修正（再変更）していないが、第１実施形態と同様、「再変動」の変動要素の有無を判定して、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を修正（再変更）するように構成してもよい。

【１４１８】

この第２実施形態の文字変化制限処理（Ｓ１６１９）では、まず、今回実行する変動演出で「大当たり表示」が現出するか否かを判別する（Ｓ１７５１）。この判別は、コマンド判定処理（図４２参照）のＳ１２０２の処理においてＲＡＭ２２３に記憶されている変動演出が「大当たり表示」となる演出態様であるか否か、即ち、「Ｅ５：ノーマルリーチ」、「Ｅ６：スーパーリーチ」、「Ｅ７：スペシャルリーチ」又は「Ｅ８：特殊変動」か否かを判別する。

【１４１９】

Ｓ１７５１の処理において、「大当たり表示」が現出する変動演出であると判別された場合は（Ｓ１７５１：Ｙｅｓ）、次いで、今回実行する変動演出において、「昇格」演出が含まれるか否かを判別する（Ｓ１７５２）。この判別は、保留表示設定処理（図７０参照）のＳ１３５２又はＳ１３５３の処理において保留情報格納エリア２２３ｈの昇格情報格納エリア２２３ｈ９に記憶され、その後のシフト処理（図４４のＳ１４０３参照）によって実行情報格納エリア２２３ｉの昇格情報格納エリア２２３ｉ９に記憶されている昇格演出情報に「昇格」演出が実行されることが記憶されているか否か、即ち、昇格情報格納エリア２２３ｉ９に、「Ｅ５０７Ｈ」～「Ｅ５０ＣＨ」の「ノーマルリーチ」の変動要素と「昇格」演出との変動要素を含む変動パターン、「Ｅ６０９Ｈ」～「Ｅ６１０Ｈ」の「スーパーリーチ」の変動要素と「昇格」演出との変動要素を含む変動パターン、又は、「Ｅ７０９Ｈ」～「Ｅ７１０Ｈ」の「スペシャルリーチ」の変動要素と「昇格」演出との変動要素を含む変動パターン、に関する情報が記憶されているか否かを判別する。

【１４２０】

Ｓ１７５２の処理において、昇格情報格納エリア２２３ｉ９に「昇格」演出を含む変動

パターンが記憶されていると判別された場合は（Ｓ１７５２：Ｙｅｓ）、その変動演出において、「大当たり表示」が現出すると共に、「昇格」演出が実行されて「１５Ｒ通常大当たり」に対応する大当たり図柄から「１５Ｒ確変大当たり」に対応する大当たり図柄に変更される。よって、該変動演出で「１５Ｒ通常大当たり」に対応する大当たり図柄が仮表示されている段階で現出する定型句文字表示Ｓｅ３の表示色をチャンスアップパターンのまま表示したとしても、「昇格」演出が行われて「１５Ｒ確変大当たり」に対応する大当たり図柄になるため、演出内容の齟齬は生じず、遊技者に不信感を抱かせることがない。よって、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を変更することなく、この文字色変化制限処理（ｓ１６１９）を終了して、文字態様設定処理（図４６参照）へ戻る。

【１４２１】

一方、Ｓ１７５１の処理において、「大当たり表示」が現出する変動演出でないと判別された場合は（Ｓ１７５１：Ｎｏ）、その変動演出は「大当たり表示」ではなく「ハズレ表示」が表示される。この変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３をチャンスアップパターンのまま表示してしまった場合、演出内容の齟齬から、遊技者に不信感を抱かせてしまうおそれがある。そこで、Ｓ１７０３の処理において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、チャンスアップパターンが設定されているか否かに関わらず、通常の表示色である「白色」で表示されるように表示制御装置１１４へ通知するための表示用定型句通常コマンドを生成して設定し（Ｓ１７０３）、この文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）を終了して、文字態様設定処理（図４６参照）へ戻る。

【１４２２】

また、Ｓ１７５２の処理において、昇格情報格納エリア２２３ｉ９に「昇格」演出を含む変動パターンが記憶されていないと判別された場合も（Ｓ１７５２：Ｎｏ）、その変動演出で「大当たり表示」は現出するものの、「昇格」演出は行われないため、「リーチ表示」が終了した際に表示されている「大当たり表示」の結果がそのまま確定する。この変動演出において、「１５Ｒ通常大当たり」に対応する大当たり図柄が表示されていた場合、定型句文字表示Ｓｅ３をチャンスアップパターンのまま表示してしまうと、該チャンスアップパターンを表示したにも関わらず「昇格」演出等の発展演出が実行されないことから、演出内容の齟齬が生じ、遊技者に不信感を抱かせてしまうおそれがある。そこで、Ｓ１７０３の処理において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、チャンスアップパターンが設定されているか否かに関わらず、通常の表示色である「白色」で表示されるように表示制御装置１１４へ通知するための表示用定型句通常コマンドを生成して設定し（Ｓ１７０３）、この文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）を終了して、文字態様設定処理（図４６参照）へ戻る。

【１４２３】

ここで設定された表示用定型句通常コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４は、この表示用定型句通常コマンドを受信することによって、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、チャンスアップパターンが設定されているか否かに関わらず、通常の表示色である「白色」で表示することを認識し、第３図柄表示装置８１において表示される定型句文字表示Ｓｅ３の表示制御を実行する。

【１４２４】

このように、変動演出を開始する際に、該変動演出に「大当たり表示」が現出する場合であっても、「昇格」演出が実行されるか否かを判別し、その判別に基づいて、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、チャンスアップパターンのまま表示するか、通常の表示色に再変更して表示するか否かを決定する。そして、通常パターンに再変更する場合には、表示制御装置１１４に対して表示用定型句通常コマンドを送信する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができると共に、変動演出の開始時に表示制御装置１１４に変動演出で現出すべき文字表示の内容を通知することができ、変動

演出における表示制御を確実に行うことが可能となる。
【１４２５】
なお、第２実施形態では、疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示色の修正等は行わないように構成されている。疑似定型句文字表示Ｓｅ４は、「再変動」の変動要素が実行される場合に表示される文字表示であり、該「再変動」の変動要素を含む変動演出は必ず「大当たり表示」となる。よって、疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示後は、必ず「再変動」の変動要素が実行されて「大当たり表示」が現出することから、疑似定型句文字表示Ｓｅ４は、「再変動」の変動要素に対応した文字表示であるといえる。従って、疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示後に「再変動」の変動要素が必ず実行されることから、疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示色を修正する必要がない。
【１４２６】
ここで、図７２を参照して、第２実施形態において、「昇格」演出を含む変動演出における定型句文字表示Ｓｅ３の表示色について説明する。図７２は、第２実施形態の第３図柄表示装置８１で実行される大当たりの変動演出において、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３のチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）に当選し、「昇格」演出が実行される前に表示される定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「赤色」のまま表示される状況を示した図である。
【１４２７】
具体的には、図７２（ａ）は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄での「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図である。図７２（ｂ）は、図７２（ａ）の状態から、該「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄での「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域Ｄｓが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図である。図７２（ｃ）は、図７２（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域Ｄｂが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されている状態を示した図である。図７２（ｄ）は、図７２（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」において「際演出」が実行されて、該「際演出」において「大当たり表示」が現出することを示唆する内容が表示されている状態を示した図である。図７２（ｅ）は、図７２（ｄ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂとが再表示されて、主表示領域Ｄｍにおいて「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄の「大当たり表示」が現出し、さらに、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図である。図７２（ｆ）は、図７２（ｅ）の状態から「昇格」演出が実行されて「１５Ｒ確変大当たり」に対応する第３図柄の「大当たり表示」が現出する間際の状態を示した図である。なお、図７２（ａ）～図７２（ｆ）において、第３図柄の表示態様は省略して表現している。
【１４２８】
まず、図７２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「６」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「６」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に「高速変動」されている状態を示している。従って、所謂、「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄である「６」図柄による「リーチ表示」が現出された直後の状態である。また、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、保留図柄がそれぞれ表示されている。
【１４２９】

また、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」の文字パターン、かつ、チャンスアップパターンである「赤色」で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「いけるぜぇ！」とのリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が、通常の表示色である「白色」から「赤色」に変化して表示される。

【１４３０】

即ち、この図７２（ａ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１の文字パターンの抽選では「強パターン」が選択されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択され、さらに、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されたことを意味している。

【１４３１】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少なくともリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」に関するコマンド（後述する図７２（ｃ）においてリーチ中文字表示Ｓｅ２も「強パターン」であることから、表示用強強パターンコマンド）と、表示用赤文字コマンドと、表示用発生時変化コマンドとを受信しており、文字パターンメモリ２３３ｊに少なくともリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」であることが設定され、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定されている。

【１４３２】

従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ２３３ｊの設定内容に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７２（ａ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１４３３】

なお、図７２（ｅ）で後述するように、図７２で示す変動演出では、「昇格」演出が実行されるため、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を修正する必要が無い。従って、図７２で示す変動演出では、定型句文字表示Ｓｅ３の表示内容を修正するための文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃには格納されていない。

【１４３４】

図７２（ｂ）では、図７２（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「６」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「５」図柄から「６」図柄に低速スクロール）される。また、副表示領域Ｄｓは、「ノーマルリーチ」の変動要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓが視認不能な状態となっている。なお、コクピット表示領域Ｄｂでは、図７２（ａ）の表示状態と同様、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていると共に、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ保留図柄が表示されている。

【１４３５】

この図７２（ｂ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図７２

（ａ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図７２（ａ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７２（ｂ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１４３６】

図７２（ｃ）では、図７２（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素で表示されていた「６」図柄のリーチ形成図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示される。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂが消去され、その代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄（第１実施形態では、「４」）のリーチ形成図柄が新たに現出表示されている。

【１４３７】

また、この「スーパーリーチ」の変動要素では、複数のキャラクタ図柄が勝敗を競う「バトル演出」が表示され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄がセリフを喋り、そのセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンで表示されている。具体的には、コクピット表示領域Ｄｂを消去した表示領域において、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられた「強パターン」のセリフである「とどめだ！」とのリーチ中文字表示Ｓｅ２が、通常の表示色である「白色」から「赤色」に変化して表示される。

【１４３８】

即ち、この図７２（ｃ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの抽選では「強パターン」が選択されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択され、さらに、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、このリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を踏襲した表示となっている。

【１４３９】

この図７２（ｃ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図７２（ａ）及び図７２（ｂ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図７２（ａ）及び図７２（ｂ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７２（ｃ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１４４０】

図７２（ｄ）では、図７２（ｃ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素において「際演出」が実行されて、該「際演出」において遊技者側のキャラクタ図柄（左側キャラクタ図柄）が敵側のキャラクタ図柄（右側キャラクタ図柄）に勝利し、「大当たり表示」が現出することを示唆する内容が表示されている状態を示した図である。

【１４４１】
図７２（ｄ）の表示状態は、第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示されていた「６」図柄のリーチ形成図柄において、その中央部分にリーチ形成図柄と同一の「６」図柄が停止表示されている。即ち、第３図柄表示装置８１の表示領域左上において、「６６６」との「大当たり表示」を示唆する表示が行われている。また、コクピット表示領域Ｄｂが継続して消去され、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄が継続して表示されている。
【１４４２】
この図７２（ｄ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図７２（ａ）～図７２（ｃ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図７２（ａ）～図７２（ｃ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７２（ｄ）の表示状態となるように表示制御を実行する。
【１４４３】
図７２（ｅ）では、図７２（ｄ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵キャラクタ図柄に勝利し、主表示領域Ｄｍにおいて仮の「大当たり表示」が現出すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面において副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示された状態を示している。この状態において、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄と、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄とが再び視認可能となっている。
【１４４４】
また、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、仮の「大当たり表示」が現出したことによって、喜んだ表情で表示され、左小領域Ｄｓ１には、該キャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンで表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「やったぜ！」との定型句文字表示Ｓｅ３が、通常の表示色である「白色」から「赤色」に変化して表示される。
【１４４５】
即ち、この図７２（ｅ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、定型句文字表示Ｓｅ３も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、この定型句文字表示Ｓｅ３の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色を踏襲した表示となっている。
【１４４６】
ここで、この変動演出では、上述したように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されている。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色は、上述したように一括設定されているため、定型句文字表示Ｓｅ３も該一括設定に伴って「赤色」で表示すべきであり、また、該変動演出ではこの仮の「１５Ｒ通常大当たり」から「昇格」演出が行われて「１５Ｒ確変大当たり」が現出することから、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンのまま「赤色」で表示されるように構成されている。

【１４４７】
これにより、この図７２（ｅ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図７２（ａ）～図７２（ｄ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図７２（ａ）～図７２（ｄ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７２（ｅ）の表示状態となるように表示制御を実行する。
【１４４８】
また、遊技者は、図７２（ｅ）の表示内容を認識した場合、図７２（ｄ）で示すように「スーパーリーチ」の「バトル演出」において遊技者側のキャラクタ図柄が勝利し、該「スーパーリーチ」の「際演出」後に現出した「１５Ｒ通常大当たり」が発生することを予測する。しかし、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「赤色」で表示されたことから、遊技者は、上記「１５Ｒ通常大当たり」が発生する予測に対して違和感を感じ、該変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」のまま確定するのではなく、何かしらの追加的な演出が実行されるのでは、と予測し直す。
【１４４９】
図７２（ｆ）では、図７２（ｅ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「昇格」演出が実行されている状態を示している。この「昇格」演出では、主表示領域Ｄｍが拡大して表示されると共に副表示領域Ｄｓが消去され、各表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３において「６６６」と停止表示されていた「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄での「大当たり表示」が再び変動を開始し、最終的に「１５Ｒ確変大当たり」に対応する第３図柄での「大当たり表示」である「７７７」で停止表示される。遊技者は、「昇格」演出が発生したことに対して驚くと共に、図７２（ｅ）の段階で推測した通り、変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」で確定せずに発展して、「１５Ｒ確変大当たり」が現出したことに対して幸福感と満足感とを得ることができる。
【１４５０】
このように、変動演出が「昇格」演出を実行して「１５Ｒ確変大当たり」に対応する第３図柄での「大当たり表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとき、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３においても、チャンスアップパターンを踏襲して表示するように構成する。即ち、「昇格」演出を含む変動演出において、仮の「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄が表示されている状態で現出する定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を「赤色」で表示するように構成する。このように構成することで、「昇格」演出を含む大当たりの変動演出において追加的にコマンドを用意する必要がなく、また、そもそも演出内容の齟齬が発生しないため、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。
【１４５１】
次に、図７３を参照して、第２実施形態において、「昇格」演出を含まない変動演出における定型句文字表示Ｓｅ３の表示色について説明する。図７３は、第２実施形態の第３図柄表示装置８１で実行される大当たりの変動演出において、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３のチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）に当選するが、「１５Ｒ通常大当たり」に当選しており、「昇格」演出を含まないため、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」に修正されて表示される状況を示した図である。
【１４５２】
具体的には、図７３（ａ）は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて「１５

Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄での「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図である。図７３（ｂ）は、図７３（ａ）の状態から、該「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄での「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域Ｄｓが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示した図である。図７３（ｃ）は、図７２（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域Ｄｂが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、該「スーパーリーチ」の「際演出」において「大当たり表示」が現出することを示唆する内容が表示されている状態を示した図である。図７３（ｄ）は、図７３（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂとが再表示されて、主表示領域Ｄｍにおいて「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄の「大当たり表示」が現出し、さらに、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図である。なお、図７３（ａ）～図７３（ｄ）において、第３図柄の表示態様は省略して表現している。

【１４５３】

まず、図７３（ａ）では、図７２（ａ）と同様、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「６」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「６」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に「高速変動」されている状態を示している。従って、所謂、「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄である「６」図柄による「リーチ表示」が現出された直後の状態である。また、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、保留図柄がそれぞれ表示されている。

【１４５４】

また、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」の文字パターン、かつ、チャンスアップパターンである「赤色」で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「いけるぜぇ！」とのリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が、通常の表示色である「白色」から「赤色」に変化して表示される。

【１４５５】

即ち、この図７３（ａ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１の文字パターンの抽選では「強パターン」が選択されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択され、さらに、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されたことを意味している。

【１４５６】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少なくともリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」に関するコマンド（図示しないが、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「強パターン」であることから、表示用強強パターンコマンド）と、表示用赤文字コマンドと、表示用発生時変化コマンドとを受信しており、文字パターンメモリ２３３ｊに少なくともリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」であることが設定され、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定されている。

【１４５７】

従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ

２３３ｊの設定内容に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７３（ａ）の表示状態となるように表示制御を実行する。なお、図７３（ｄ）で後述するが、図７３（ａ）～図７３（ｄ）の変動演出では、際後制限フラグ２３３ｐがオンされていることから、実際には、追加データテーブル２３２ａ２として、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が格納されている。

【１４５８】

図７３（ｂ）では、図７３（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「６」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「５」図柄から「６」図柄に低速スクロール）される。また、副表示領域Ｄｓは、「ノーマルリーチ」の変動要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓが視認不能な状態となっている。なお、コクピット表示領域Ｄｂでは、図７３（ａ）の表示状態と同様、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていると共に、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ保留図柄が表示されている。

【１４５９】

この図７３（ｂ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図７３（ａ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図７３（ａ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２（実際には、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２も含む４の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２））が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７３（ｂ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１４６０】

図７３（ｃ）では、図７３（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素で表示されていた「６」図柄のリーチ形成図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示される。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂが消去され、その代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄（第１実施形態では、「４」）のリーチ形成図柄が新たに現出表示されている。

【１４６１】

また、この図７３（ｃ）では、「スーパーリーチ」の変動要素において「際演出」が実行されて、該「際演出」において遊技者側のキャラクタ図柄（左側キャラクタ図柄）が敵側のキャラクタ図柄（右側キャラクタ図柄）に勝利し、「大当たり表示」が現出することを示唆する内容が表示されている状態を示した図である。

【１４６２】

この図７３（ｃ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図７３（ａ）～図７３（ｂ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマン

ドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図７３（ａ）～図７３（ｂ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２（実際には、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２も含む４の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２））が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７３（ｃ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１４６３】

図７３（ｄ）では、図７３（ｃ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵キャラクタ図柄に勝利し、主表示領域Ｄｍにおいて「大当たり表示」が現出すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面において副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示された状態を示している。この状態において、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄と、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄とが再び視認可能となっている。

【１４６４】

また、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、「大当たり表示」が現出したことによって、喜んだ表情で表示され、左小領域Ｄｓ１には、該キャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が通常のパターンで表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「やったぜ！」との定型句文字表示Ｓｅ３が、通常の表示色である「白色」で表示される。

【１４６５】

即ち、この図７３（ｄ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択され、さらに、該変動演出が「大当たり表示」であるが、「１５Ｒ通常大当たり」であって「昇格」演出が実行されないことから、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」に修正（変更）されたことを意味している。

【１４６６】

遊技者は、図７３（ｄ）の表示内容を認識した場合、「スーパーリーチ」の「バトル演出」において遊技者側のキャラクタ図柄が勝利したことにより、該「スーパーリーチ」では「大当たり表示」が現出することを予測する。また、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」で表示されていることから、上記「大当たり表示」のまま変動演出が終了することを認識する。

【１４６７】

ここで、この変動演出では、上述したように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されている。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色は、上述したように一括設定されているため、定型句文字表示Ｓｅ３も該一括設定に伴って「赤色」で表示すべきところ、該変動演出では「大当たり表示」は現出するが、「昇格」演出が実行されずに「１５Ｒ通常大当たり」が現出することから、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンではなく通常の表示色である「白色」で表示されるように構成されている。

【１４６８】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少なくとも表示用強強コマンドと表示用赤文字コマンドと表示用発生時変化コマンドと表示用定型句通常コマンドとを受信しており、文字パターンメモリ２３３ｊにリーチ発生時文字

表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２が「強パターン」であることが設定され、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定され、表示用定型句通常コマンドに基づいて際後制限フラグ２３３ｐがオンに設定されている。従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ２３３ｊの設定内容に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２と、際後制限フラグ２３３ｐのオンに基づく文字修正用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。

【１４６９】

その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７３（ｄ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１４７０】

このように、変動演出が「大当たり表示」であって「昇格」演出を実行しない「１５Ｒ通常大当たり」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとしても、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを現出しないように構成する。即ち、「大当たり表示」の変動演出であっても「昇格」演出を実行しない「１５Ｒ通常大当たり」において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１４７１】

以上、説明したように、第２実施形態のパチンコ機１０によれば、変動演出において「大当たり表示」が発生する場合であっても、該「大当たり表示」が「１５Ｒ通常大当たり」であって、「昇格」演出も行われないときは、定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを表示しないように構成する。即ち、変動演出において、「昇格」演出の実行有無を判別し、その判別の結果、「昇格」演出が行われないと判別された場合は、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。

【１４７２】

従来、変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」となる場合に、定型句文字表示Ｓｅ３においてチャンスアップパターンを表示すると、遊技者は、該定型句文字表示Ｓｅ３のチャンスアップパターンを認識したときに、該チャンスアップパターンの現出に基づいて、現出中の「１５Ｒ通常大当たり」が「１５Ｒ確変大当たり」等に昇格する「昇格」演出が発生し、この変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」の大当たり図柄で確定せずに、「１５Ｒ確変大当たり」や「２Ｒ確変大当たり」に発展し、得られる遊技価値が高まるのでは、と期待する。しかし、その期待に反し、「昇格」演出が実行されず、変動演出が「１５Ｒ通常大当たり」で確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、パチンコ機１０に対して不信感を募らせると共に、該パチンコ機１０を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、「時間短縮状態」の終了後に即座に遊技を中断してしまうおそれがある。

【１４７３】

そこで、変動演出において「大当たり表示」が発生する場合であっても、該「大当たり表示」が「１５Ｒ通常大当たり」であって、「昇格」演出も行われないときは、定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを表示しないように構成する。このように構成することで、「昇格」演出が実行されない「１５Ｒ通常大当たり」が付与される変動演

出において、定型句文字表示Ｓｅ３を通常のパターンである「白色」で表示し、遊技者に過度な期待を抱かせず、大当たりが付与されたことによる気分を害さない快適な遊技を提供することができる。

【１４７４】

また、第２実施形態のパチンコ機１０において、変動演出が「昇格」演出を実行して「１５Ｒ確変大当たり」に対応する第３図柄での「大当たり表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとき、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３においても、チャンスアップパターンを踏襲して表示するように構成する。即ち、「昇格」演出を含む変動演出において、仮の「１５Ｒ通常大当たり」に対応する第３図柄が表示されている状態で現出する定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を「赤色」で表示するように構成する。このように構成することで、「昇格」演出を含む大当たりの変動演出において追加的にコマンドを用意する必要がなく、また、そもそも演出内容の齟齬が発生しないため、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１４７５】

その他、第２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１４７６】

＜第３実施形態＞

次いで、図７４から図７６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。

【１４７７】

第１実施形態におけるパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素等の実行中にコクピット表示領域Ｄｂを消去して、「スーパーリーチ」の変動要素における「バトル演出」の表示内容を主表示領域Ｄｍに大きく表示し、迫力ある演出を行うように構成されている。また、「スーパーリーチ」の変動要素等の「際演出」において、コクピット表示領域Ｄｂを消去した表示領域にて、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するように構成されている。このリーチ中文字表示Ｓｅ２は、抽選によって、通常パターンの表示色である「白色」から「赤色」又は「金色」のチャンスアップパターンに変更可能に構成されている。さらに、第１実施形態では、「ハズレ表示」が現出する変動演出において、リーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンで表示されていたとしても、定型句文字表示Ｓｅ３をチャンスアップパターンではなく通常パターンの表示色である「白色」に再変更して表示するように構成されている。

【１４７８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、コクピット表示領域Ｄｂに表示する保留図柄及び実行図柄において、該保留図柄及び実行図柄の表示色を、通常の表示態様である「白色」から、「青色」、「赤色」又は「虹色」のチャンスアップパターンに変化可能な「保留変化予告」を実行するように構成されている。この「保留変化予告」によって、保留図柄及び実行図柄の表示色が、通常の表示態様（「白色」）から別の表示態様（例えば、「青色」）のチャンスアップパターンに変化することで、その保留図柄及び実行図柄が示す変動演出において「リーチ表示」や「大当たり表示」が発生する割合が異なることを遊技者に示唆するように構成されている。

【１４７９】

ここで、コクピット表示領域Ｄｂに表示される保留図柄及び実行図柄は、該保留図柄及び実行図柄において「保留変化予告」が実行された場合、待機中又は実行中の変動演出の大当たり期待度を示唆し、特に、実行図柄に関しては、「保留変化予告」の結果を変動演出の実行中において継続的（コクピット表示領域Ｄｂの消去時を除く）に表示することで、実行中の変動演出における大当たり期待度を明確に示す指標表示となっている。

【１４８０】

即ち、保留図柄及び実行図柄は、遊技者がその内容を確認（反芻）したい場合に即座に確認することができる表示物であり、変動演出の大まかな大当たり期待度を示す指標表示として好適である。よって、遊技者は、例えば、「保留変化予告」が行われたチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）の実行図柄を基準に、実行中の変動演出の大まかな大当たり期待度を予測しつつ、変動演出で追加的に現出する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の他の予告表示の大当たり期待度を上記実行図柄の大当たり期待度に追加的に換算して、変動演出全体の大当たり期待度を予測して、遊技を行っている。

【１４８１】

よって、実行図柄（保留図柄）等の指標表示は、仮に、何らかの演出が重複（実行）されることで消去（視認不能と）された場合であっても、該演出が終了次第、直ちに指標表示を再表示し、再表示された該指標表示の表示態様は消去前（視認不能前）と同様にすべきである。仮に、再表示された指標表示を消去前（視認不能前）から変更してしまった場合、遊技者は、随時確認する指標表示が変更されたことで、該指標表示の変化に遊技者が気付き、その変化に基づいて何らかの演出が実行されるのでは、と期待してしまうからである。

【１４８２】

従って、実行図柄（保留図柄）等の指標表示は、追加的に演出等（例えば、「再変動」の変動要素）が実行されない場合であっても、指標表示を再表示する場合は、消去前（視認不能前）と同様の表示態様で表示する必要がある。具体的には、実行図柄（保留図柄）が消去前（視認不能前）に通常のパターンで表示されていた場合には、再表示後も通常のパターンのまま表示する。また、実行図柄（保留図柄）が消去前（視認不能前）にチャンスアップパターンで表示されていた場合には、再表示後もチャンスアップパターンのまま表示する。

【１４８３】

一方、「リーチ表示」を含む変動演出で表示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４は、変動演出における所定の表示（現出）タイミングで表示される予告表示であり、その所定の表示タイミングで表示した後の一定時間後に消去される断片的表示である。即ち、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の断片的表示は、遊技者がその内容を確認（反芻）したくても、上記表示タイミングから一定時間後には確認することができず、該一定時間後は遊技者の記憶のみで判断するため、指標表示としては不適格である。

【１４８４】

しかし、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の断片的表示は、変動演出で現出した場合に、その直後のタイミングに行われる演出に関し、何らかの作用を及ぼす可能性があることを示唆する上では好適であり、発展示唆機能を有する。特に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の断片的表示を、チャンスアップパターンで表示した場合には、より発展示唆機能が強調（強くアピール）される。よって、遊技者は、例えば、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の断片的表示が現出した場合に、継続的に表示されている指標表示における大当たり期待度に対して、その断片的表示の表示内容における大当たり期待度を換算（合算）して変動演出の大当たり期待度を判断すると共に、断片的表示による発展示唆機能によって、何らかの演出が追加的に行われるのでは、と期待しながら遊技を行う。

【１４８５】

これにより、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の断片的表示は、該断片的表示を表示した後に追加的な演出等（例えば、「再変動」の変動要素）が実行されない場合や、遊技者に遊技価値が付与（例えば、大当たり遊技の実行）がされない場合は、表示すべきでなく、何らかの理由で表示しなければいけない状況（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３等の変動演出の表示結果の補足報知）であったとしても、少なくともチャンスアップパターンの表示をするべきではない。それは、仮に、上記状況で断片的表示をチャンスアップパターンで表示してしまった場合、遊技者は、そのチャンスアップパターンの断片的表示を認識したとき、該断片的予告の発展示唆機能に基づき、その断片的予告の現出に基づいて何らかの演出が実行されるのでは、と期待してしまうからである。

【１４８６】
従って、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４、特に、定型句文字表示Ｓｅ３等の断片的表示は、追加的に演出等（例えば、「再変動」の変動要素）が実行されない場合や、遊技者に遊技価値が付与（例えば、大当たり遊技の実行）がされない場合は、表示すべきではなく、表示するとしてもチャンスアップパターンで表示しないように構成する。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンで表示されていても、「再変動」の変動要素がない場合は、「際演出」後に表示され、変動演出の表示結果の補足報知を担う定型句文字表示Ｓｅ３は、チャンスアップパターンではなく、通常パターンで表示する。
【１４８７】
また、第１実施形態では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様に関し、それぞれ個別に抽選した各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミング又は表示色の再変更内容（定型句文字表示Ｓｅ３のみ通常パターン）の各要素（以下、１の予告を構成する各演出の強弱パターンや表示色や現出タイミング等の要素を「演出要素」という）ごとに、それぞれ別個の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２を設定し、その文字変化用追加データテーブル２３２ａ２をそれぞれ追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納して表示制御を行うように構成されている。このような構成では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様に関する追加データテーブル２３２ａ２だけでも演出要素ごとにそれぞれ複数必要となり、第１実施形態では最大４種類の追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する必要がある。
【１４８８】
ここで、変動演出では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のほかに、保留図柄及び実行図柄に関する表示や、複数のキャラクタ図柄を現出させるキャラクタ現出予告、複数パターンの区画画像（カットイン画像）を表示するカットイン予告等、変動演出に追加的に表示される多数の予告表示が存在し、各予告表示においても多様な演出要素（例えば、数や表示色、強弱パターン、現出タイミング等）が予め設けられている。よって、これら各予告表示においても、演出要素ごとに複数種類の追加データテーブル２３２ａ２が設定され、それら追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃにそれぞれ格納されることで、変動演出の表示制御が実行される。
【１４８９】
しかし、追加すべき演出（予告）が多くなり、さらに、各演出（予告）の演出要素が多くなればなるほど、設定する追加データテーブル２３２ａ２の数も比例して多くなり、追加データテーブルバッファ２３３ｃの記憶容量を逼迫するおそれがあり、コストをかけて追加データテーブルバッファ２３３ｃの容量を予め増大しておく必要が生じる。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに多数の追加データテーブル２３２ａ２を格納した場合、描画処理（図６３参照）における描画リスト作成時（Ｓ２５０１参照）において、参照する追加データテーブル２３２ａ２数が多くなることで、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１の処理負担が増大してしまうおそれがある。
【１４９０】
そこで、第３実施形態のパチンコ機１０では、１の演出（予告）ごとに、該演出（予告）のすべての演出要素に対応する１の追加データテーブル２３２ａ２を選択するように構成し、その選択された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納することで、変動演出の表示制御を実行するように構成する。具体的には、例えば、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様に関する追加データテーブル２３２ａ２として、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミング及び表示色の修正内容をまとめた１の追加データテーブル２３２ａ２を設定する。また、例えば、保留図柄及び実行図柄の表示態様に関する追加データテーブル２３２ａ２として、保留図柄及び実行図柄の数や「保留変化予告」の内容および変化タイミングをまとめた１の追加データテーブル２３２ａ２を選択する。
【１４９１】

そして、それら選択した追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、上記追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とを参照して、描画リストを作成するように構成する。このように構成することで、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される追加データテーブル２３２ａ２の数が演出（予告）の種類数のみとなり、演出（予告）の演出要素ごとに追加データテーブル２３２ａ２を設定する場合より追加データテーブル２３２ａ２数を少なくすることができ、演出（予告）数の増加に伴って追加データテーブルバッファ２３３ｃの容量を増大せずに済み、コストを抑制することができる。

【１４９２】

また、描画処理（図６３参照）における描画リスト作成時（Ｓ２５０１参照）において、参照する追加データテーブル２３２ａ２の数が、演出（予告）数のみでよいため、描画リスト作成時における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１の処理負担を軽減することができる。

【１４９３】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２を設定する上で、保留図柄及び実行図柄（コクピット表示領域Ｄｂ）等の指標表示と、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の断片的表示とで、追加データテーブル２３２ａ２を明確に分けて構成する。このように構成することで、保留図柄及び実行図柄（コクピット表示領域Ｄｂ）と各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４との表示対象物において、該表示対象物を消去（視認不能に）して再表示する場合に、チャンスアップパターンのまま再表示していい指標表示である表示対象物と、チャンスアップパターンで再表示してはいけない断片的表示である表示対象物とを、明確に分けて表示制御を行うことができる。特に、パチンコ機１０の設計開発時において、各演出（予告）の表示態様を設定する場合に、再表示時にチャンスアップパターンで表示していい表示対象物に関する追加データテーブル２３２ａ２か、再表示時にチャンスアップパターンで表示してはいけない表示対象物かを把握しながら追加データテーブル２３２ａ２の構成を設計できるので、演出内容の齟齬等のバグが発生することを抑制することができる。

【１４９４】

なお、第３実施形態では、第１実施形態と同様、表示データテーブル２３２ａ１における初期設定（デフォルト設定）して、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の通常の表示色である「白色」、文字パターンとしての「弱パターン」が設定されている。また、保留図柄及び実行図柄の初期設定（デフォルト設定）としては、「白色」の表示色が設定され、保留画像設定処理（図５９（ｂ）参照）において、該初期設定の保留図柄及び実行図柄が設定される。

【１４９５】

以下、第３実施形態におけるパチンコ機１０について、第１実施形態又は第２実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第１実施形態又は第２実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【１４９６】

ここで、図７４及び図７５を参照して、第３実施形態における追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図７４は、第３実施形態の文字用追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図であり、図７５は、第３実施形態の保留用追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。第３実施形態の追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく一の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。

【１４９７】

上述したように、第３実施形態では、１単位の演出（予告）に対して、１の追加データテーブル２３２ａ２が設定されるように構成されている。具体的には、例えば、「リーチ表示」に現出する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４による文字（セリフ）予告に関して、１の文

字用追加データテーブル２３２ａ２（図７４参照）が設定される。また、例えば、実行中の変動演出が存在することや待機中の変動演出が存在すること、或いは、「保留変化予告」によって該当する変動演出における大当たり期待度を示唆する実行図柄及び保留図柄に関して、１の保留用追加データテーブル２３２ａ２（図７５参照）が設定される。

【１４９８】

図７４で示す文字用追加データテーブル２３２ａ２は、変動演出の「リーチ表示」における、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のすべてに関する表示態様に対応して用意されており、具体的には、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、表示色、変化タイミング及び表示色の再変更内容のすべての演出要素のすべてのパターンに対応した文字用追加データテーブル２３２ａ２がそれぞれデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。

【１４９９】

この文字用追加データテーブル２３２ａ２では、第１実施形態と同様、表示データテーブル２３２ａ１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追加すべき１フレーム分の各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の画像として表示すべき表示物であるスプライト（文字図柄１、文字図柄２等）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８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【１５００】

図７４で示す第３実施形態の文字用追加データテーブル２３２ａ２は、「スーパーリーチのみ」の変動パターンに対応したものを例示しており、「スーパーリーチのみ」の変動演出（例えば、変動パターンとして「Ｅ３０１Ｈ」。図２０（ｂ）参照。）の変動時間に対応した時間、即ち２５秒の変動時間に対応して設定されている。

【１５０１】

例えば、図７４の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」（変動開始から１０秒）に対応付けて、１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、文字種別（スプライト種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。この文字図柄１は、変動演出の変動開始から１０秒経過した時点、即ち、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時点で表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１に対応するものである。

【１５０２】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が存在しない場合は、文字用追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図７４のアドレス「０００１Ｈ」又は「０２ＥＥＨ」が該当）。なお、アドレス「０２ＥＥＨ」は、変動開始から１５秒に対応するアドレスであり、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素の開始タイミングに対応している。この「スーパーリーチ」のタイミングでは、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のいずれも表示されていないため、Ｎｕｌｌデータが規定される。

【１５０３】

また、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０４４ＣＨ」（変動開始から２２秒）に対応付けて、１つの文字図柄（文字図柄２）に対して、文字種別（スプライト種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。この文字図柄２は、変動演出の変動開始から２２秒経過した時点、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」の実行時に表示されるリーチ中文字表示Ｓｅ２に対応するものである。

【１５０４】

また、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０４Ｂ０Ｈ」（変動開始から２４秒）に対応付けて、１つの文字図柄（文字図柄３）に対して、文字種別（

スプライト種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。この文字図柄３は、変動演出の変動開始から２４秒経過した時点、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素が終了して、副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示されたタイミングで表示される定型句文字表示Ｓｅ３に対応するものである。

【１５０５】

なお、文字用追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「０００ＯＨ」には、表示データテーブル２３２ａ１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、文字用追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図７４の例では、「０４Ｅ２Ｈ」）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「０００ＯＨ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０４Ｅ２Ｈ」との間の各アドレスに対して、その文字用追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【１５０６】

第３実施形態のＭＰＵ２３１は、変動演出の開始時に、音声ランプ制御装置１１３から受信する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関する文字系コマンド（パターン系コマンド、色系コマンド、タイミング系コマンドおよび表示用定型句通常コマンド）をすべて受信し、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のすべての表示態様が確定してから、該文字系コマンドが示す各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様に対応する文字用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。具体的には、文字系コマンドを受信した場合に、所定時間（例えば、２０ミリ秒）待機処理を行い、その待機処理中に文字系コマンドを追加して受信した場合に、先に受信した文字系コマンドと待機処理中に受信した文字系コマンドとに基づいて、文字用追加データテーブル２３２ａ２を選択する。このように構成することで、１の文字用追加データテーブル２３２ａ２で各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のすべての表示態様を規定することができる。

【１５０７】

なお、１の文字用追加データテーブル２３２ａ２を選択する構成に代えて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の各表示態様ごとに暫定的に追加データテーブル２３２ａ２を選択し、すべての追加データテーブル２３２ａ２が選択されてから、それらすべての追加データテーブル２３２ａ２を合成して、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する１の文字用追加データテーブル２３２ａ２を生成するように構成してもよい。また、１の文字用追加データテーブル２３２ａ２を選択した後に、部分的に表示態様を修正するように追加データテーブル２３２ａ２を選択するように構成してもよい。

【１５０８】

次いで、図７５で示す保留用追加データテーブル２３２ａ２は、コクピット表示領域Ｄｂ、実行図柄および保留図柄の表示態様に対応して用意されており、具体的には、コクピット表示領域Ｄｂの表示有無、実行図柄及び保留図柄の数、並びに、実行図柄及び保留図柄の表示色の、すべての演出要素のすべてのパターンに対応した複数（パターン毎）の保留用追加データテーブル２３２ａ２がそれぞれデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。

【１５０９】

この保留用追加データテーブル２３２ａ２では、文字用追加データテーブル２３２ａ２と同様（第１実施形態と同様）、表示データテーブル２３２ａ１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追加すべき１フレーム分のコクピット表示領域Ｄｂ、実行図柄及び保留図柄の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分のコクピット表示領域Ｄｂ、実行図柄及び保留図柄の画像として表示すべき表示物であるスプライト（コクピット画像、実行図柄、保留図柄１等）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８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【１５１０】

図７５で示す第３実施形態の保留用追加データテーブル２３２ａ２は、文字用追加データテーブル２３２ａ２と同様、「スーパーリーチのみ」の変動パターンに対応したものを例示しており、「スーパーリーチのみ」の変動演出（例えば、変動パターンとして「Ｅ３０１Ｈ」。図２０（ｂ）参照。）の変動時間に対応した時間、即ち２５秒の変動時間に対応して設定されている。

【１５１１】

例えば、図７５の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０００１Ｈ」（変動開始直後）に対応付けて、１個の実行図柄及び４個の保留図柄（図７５の例では、保留図柄１のみを表記）に対して、各スプライトに対応する描画情報が、アドレス毎に規定されている。

【１５１２】

１個の実行図柄及び４個の保留図柄は、コクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像の前面側に表示され、１個の実行図柄及び４個の保留図柄に対して、それぞれスプライト種別（実行図柄種別等）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。

【１５１３】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、実行図柄及び保留図柄を表示しない場合は、保留用追加データテーブル２３２ａ２では、半透明値を最高値に設定して、実行図柄及び保留図柄が透明となって視認不能となるように設定してもよいし、実行図柄及び保留図柄を非表示（消去）する場合には、追加データテーブル２３２ａ２に所定の消去データ（例えば、「Ｅｒａｓｓｅ」データ等）を設定可能に構成して、所定のアドレスにおいて該所定の消去データが設定されている場合に、該アドレスが示すタイミングにおいて実行図柄及び保留図柄を非表示（消去）するように構成してもよい。

【１５１４】

なお、保留用追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、文字用追加データテーブル２３２ａ２（表示データテーブル２３２ａ１）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、保留用追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図７５の例では、「０４Ｅ２Ｈ」）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「０４Ｅ２Ｈ」との間の各アドレスに対して、その保留用追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【１５１５】

第３実施形態のＭＰＵ２３１は、第１入球口６４への球の入球時、又は、変動演出の開始時に、音声ランプ制御装置１１３から受信する実行図柄又は保留図柄の表示態様を変更させるコマンド（表示用点灯時保留変化コマンド、表示用シフト時保留変化コマンド、表示用開始時変化コマンド、表示用リーチ前変化コマンド、表示用リーチ後変化コマンド及び表示用消去後変化コマンド。以下、これらのコマンドを総称して「保留変化系コマンド」という場合がある。）を受信した場合に、該保留変化系コマンドが示す実行図柄及び保留図柄の表示態様に対応する保留用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。このように構成することで、１の保留用追加データテーブル２３２ａ２で実行図柄及び保留図柄のすべての表示態様を規定することができると共に、保留変化系コマンドを受信した場合に、保留図柄又は実行図柄の表示を変化させることができ、遊技状態を的確に遊技者に示唆することができる。

【１５１６】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。また、その際に、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドを受信すると、その文字系コマンドにより示される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様に応じた１の文字用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から保留変化系コマンドを受信すると、その保留変化系コマンドにより示されるコクピット表示領域Ｄｂ、実行図柄及び保留図柄の表示態様に応じた１の保留用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。

【１５１７】

そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された文字用追加データテーブル２３２ａ２や保留用追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して描画リスト（図３２参照）を作成する。

【１５１８】

例えば、図７４及び図７５の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトに、保留用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」に規定されたコクピット画像、実行図柄、保留図柄１等の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【１５１９】

なお、文字用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されている。よって、ＭＰＵ２３１は、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関しては追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトに、保留用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを追加して描画リストを作成する。

【１５２０】

また、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、保留用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された実行図柄、保留図柄１等の各スプライトを追加すると共に、文字用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された文字図柄１（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１）の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。これにより、第３図柄表示装置８１において、保留用追加データテーブル２３２ａ２が示す実行図柄及び保留図柄とが表示されると共に、文字用追加データテーブル２３２ａ２が示すリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示される。

【１５２１】

また、ポインタ２３３ｅが「０２ＥＥＨ」となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０２ＥＥＨ」に規定された各種スプライトに基づいて描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。一方、保留用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０２ＥＥＨ」、及び、文字用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０２ＥＥＨ」には、共にＥｒａｓｅデータが規定されている。よって、ＭＰＵ２３１は、実行図柄、保留図柄１、及び、文字図柄等に関しては追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０２ＥＥＨ」に規定された各種スプライトに基づいて描画リストを作成する。これにより、第３図柄表示装置８１において、コクピット画像、実行図柄及び保留図柄が消去される（表示さ

れない）と共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のいずれも消去される（表示されない）。
【１５２２】
　また、ポインタ２３３ｅが「０４４ＣＨ」となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０４４ＣＨ」に規定された各種スプライトに、文字用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０４４ＣＨ」に規定された文字図柄２（リーチ中文字表示Ｓｅ２）のスプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。一方、保留用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０４４ＣＨ」には、Ｅｒａｓｅデータが規定されている。よって、ＭＰＵ２３１は、実行図柄、保留図柄１等に関しては追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０４４ＣＨ」に規定された各種スプライトに、文字用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０４４ＣＨ」に規定された各種スプライトを追加して描画リストを作成する。これにより、第３図柄表示装置８１において、文字用追加データテーブル２３２ａ２が示すリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示される一方、コクピット画像、実行図柄及び保留図柄が消去される（表示されない）。
【１５２３】
　また、ポインタ２３３ｅが「０４Ｂ０Ｈ」となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０４Ｂ０Ｈ」に規定された各種スプライトに、保留用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０４Ｂ０Ｈ」に規定されたコクピット画像、実行図柄、保留図柄１等の各スプライトを追加すると共に、文字用追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０４Ｂ０Ｈ」に規定された文字図柄３（定型句文字表示Ｓｅ３）の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。これにより、第３図柄表示装置８１において、保留用追加データテーブル２３２ａ２が示すコクピット表示領域Ｄｂと実行図柄及び保留図柄とが再び表示されると共に、文字用追加データテーブル２３２ａ２が示す定型句文字表示Ｓｅ３が表示される。
【１５２４】
　このように、１の演出（予告）ごとに、該演出（予告）のすべての演出要素に対応する１の追加データテーブル２３２ａ２を設定し、その追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納することで、変動演出の表示制御を実行するように構成する。このように構成することで、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される追加データテーブル２３２ａ２の数が演出（予告）の種類数のみとなり、演出（予告）の演出要素ごとに追加データテーブル２３２ａ２を設定する場合より追加データテーブル２３２ａ２数を少なくすることができ、演出（予告）数の増加に伴って追加データテーブルバッファ２３３ｃの容量を増大せずに済み、コストを抑制することができる。
【１５２５】
　また、描画処理（図６３参照）における描画リスト作成時（Ｓ２５０１参照）において、参照する追加データテーブル２３２ａ２の数が、演出（予告）数のみでよいため、描画リスト作成時における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１の処理負担を軽減することができる。
【１５２６】
　さらに、追加データテーブル２３２ａ２を設定する上で、保留図柄及び実行図柄（コクピット表示領域Ｄｂ）等の指標表示と、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の断片的表示とで、追加データテーブル２３２ａ２を明確に分けて構成する。このように構成することで、保留図柄及び実行図柄（コクピット表示領域Ｄｂ）と各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４との表示対象物において、該表示対象物を消去（視認不能に）して再表示する場合に、チャンスアップパターンのまま再表示していい指標表示である表示対象物と、チャンスアップパターンで再表示してはいけない断片的表示である表示対象物との関し、明確に分けて表示制御を行うことができる。特に、パチンコ機１０の設計開発時において、各演出（予告）の表示態様を設定する場合に、再表示時にチャンスアップパターンで表示していい表示対象物に関する追加データテーブル２３２ａ２か、再表示時にチャンスアップパターンで表示してはいけない表示対象物に関する追加データテーブル２３２ａ２かを把握しながら追加デー

タテーブル２３２ａ２の構成を設計できるので、演出内容の齟齬等のバグが発生することを抑制することができる。

【１５２７】

なお、第３実施形態では、保留用追加データテーブル２３２ａ２の内容が文字用追加データテーブル２３２ａ２の内容より優先して表示されるように構成されている。これは、保留用追加データテーブル２３２ａ２は、保留図柄や実行図柄といった遊技状態を示すものである一方、文字用追加データテーブル２３２ａ２は、変動演出の一演出態様を示すものである。よって、遊技状態を示す保留図柄又は実行図柄を各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４よりも優先して表示し、遊技者に遊技状態を的確に示唆することができるように構成されている。

【１５２８】

次に、図７６を参照して、第３実施形態における断片的表示である各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示態様と、指標表示であるコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の表示態様とについて説明する。図７６は、第３実施形態の第３図柄表示装置８１で実行されるハズレの変動演出において、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２のチャンスアップパターンに当選しつつ、定型句文字表示Ｓｅ３では通常の表示パターンで表示する一方、実行図柄において「保留変化予告」が実行されている状況を示した図である。

【１５２９】

具体的には、図７６（ａ）は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が左小領域Ｄｓ１に表示され、また、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄において「赤色」の「保留変化予告」が表示されている状態を示した図である。図７６（ｂ）は、図７６（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域Ｄｓが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、また、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄において「赤色」の「保留変化予告」が継続的に表示されている状態を示した図である。図７６（ｃ）は、図７６（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域Ｄｂが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されている状態を示した図である。図７６（ｄ）は、図７６（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂとが再表示されて、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が左小領域Ｄｓ１に表示され、また、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄において「赤色」の「保留変化予告」が継続的に表示されている状態を示した図である。なお、図７６（ａ）～図７６（ｄ）において、第３図柄の表示態様は省略して表現している。

【１５３０】

まず、図７６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に「高速変動」されている状態を示している。従って、所謂、「７」図柄による「リーチ表示」が現出された直後の状態である。また、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、保留図柄がそれぞれ表示されている。

【１５３１】

また、コクピット表示領域Ｄｂにおいて、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄は「赤色」で表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４に表示されて

いる各保留図柄は「白色」で表示されている。従って、実行図柄において「赤色」の「保留変化予告」が実行されている状態である。

【１５３２】

また、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「弱パターン」の文字パターン、かつ、第１チャンスアップパターンである「赤色」で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「いくぜぇ！」とのリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１５３３】

即ち、この図７６（ａ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１において、実行図柄に対応する変動演出における「保留変化予告」の実行抽選に当選して「赤色」が選択され、実行図柄に対応する変動演出のリーチ発生時より前のタイミング、即ち、保留図柄表示時、又は、実行図柄表示（シフト）時若しくはリーチ前のタイミングで「保留変化予告」の実行タイミングが到来したことを意味している。

【１５３４】

また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されたことを意味している。なお、この図７６（ａ）において、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、「いくぜぇ！」の「弱パターン」が表示されているため、該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンの抽選では、通常の文字パターンである「弱パターン」が選択されたことを意味している。

【１５３５】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から、保留球数に関する表示用保留球数コマンドと、「保留変化予告」に関する先読み系コマンドとを受信しており、表示用保留球数コマンドに対応する個数判別フラグがオンに設定され、「保留変化予告」に関する先読み系コマンドに対応する保留変化予告判別フラグがオンに設定されている。

【１５３６】

また、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関するコマンドとして、少なくとも表示用赤文字コマンドと、表示用発生時変化コマンドとを受信しており、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定されている。

【１５３７】

従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、個数判別フラグのオンと保留変化予告判別フラグのオンとに基づく保留用追加データテーブル２３２ａ２と、赤文字フラグ２３３ｋのオンと発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンとに基づく文字用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された保留用追加データテーブル２３２ａ２及び文字用追加データテーブル２３２ａ２に基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７６（ａ）の表示状態となるように表示制御を実行する。なお、図７６（ｄ）で後述するが、図７６（ａ）～図７６（ｄ）の変動演出では、際後制限フラグ２３３ｐがオンされていることから、実際には、文字用追加データテーブル２３２ａ２として、際後制限フラグ２３３ｐのオンを反映させた文字用追加データテーブル２３２ａ２が格納されている。

【１５３８】

図７６（ｂ）では、図７６（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「７」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「５」図柄から「６」図柄に低速スクロール）される。また、副表示領域Ｄｓは、「ノーマルリーチ」の変動要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓが視認不能な状態となっている。さらに、コクピット表示領域Ｄｂでは、図７６（ａ）の表示状態と同様、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていると共に、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ保留図柄が表示され、実行図柄においては「赤色」の「保留変化予告」が継続的に表示されている。

【１５３９】

この図７６（ｂ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図７６（ａ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図７６（ａ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（保留用追加データテーブル２３２ａ２と文字用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された保留用追加データテーブル２３２ａ２および文字用追加データテーブル２３２ａ２に基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７６（ｂ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１５４０】

図７６（ｃ）では、図７６（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素で表示されていた「７」図柄のリーチ形成図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示される。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂが消去され、その代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄（第１実施形態では、「４」）が新たに現出表示されている。

【１５４１】

また、この「スーパーリーチ」の変動要素では、複数のキャラクタ図柄が勝敗を競う「バトル演出」が表示され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄がセリフを喋り、そのセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が「弱パターン」の文字パターン、かつ、チャンスアップパターンで表示されている。具体的には、コクピット表示領域Ｄｂを消去した表示領域において、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「くらえ！」とのリーチ中文字表示Ｓｅ２が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１５４２】

即ち、この図７６（ｃ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、このリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を踏襲した表示となっている。なお、この図７６（ｃ）において、リーチ中文字表示Ｓｅ２は、「くらえ！」の「弱パターン」が表示されているため、該リーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの抽選では、通常の文字パターンである「弱パターン」が選択されたことを意味している。

【１５４３】

この図７６（ｃ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図７６（ａ）及び図７６（ｂ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図７６（ａ）及び図７６（ｂ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（保留用追加データテーブル２３２ａ２および文字用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された保留用追加データテーブル２３２ａ２および文字用追加データテーブル２３２ａ２に基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図７６（ｃ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１５４４】

図７６（ｄ）では、図７６（ｃ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵キャラクタ図柄に負けて、主表示領域Ｄｍにおいて「ハズレ表示」が現出すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面において副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示された状態を示している。この状態において、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄と、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄とが再び視認可能となっている。

【１５４５】

再表示されたコクピット表示領域Ｄｂにおいて、実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されている実行図柄は、消去される前と同様の「赤色」で表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４に表示されている各保留図柄も消去される前と同様の「白色」で表示されている。従って、実行図柄において「赤色」の「保留変化予告」が継続的に実行されている状態である。

【１５４６】

また、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、「ハズレ表示」が現出したことによって、失望した態様で表示され、左小領域Ｄｓ１には、該キャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が通常の表示色で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「すまねぇ・・・」との定型句文字表示Ｓｅ３が、通常の表示色である「白色」で表示される。

【１５４７】

即ち、この図７６（ｄ）の表示状態は、コクピット表示領域Ｄｂが「スーパーリーチ」の変動要素の実行によって消去される前の表示状態が、変化せずにそのまま再表示されたことを意味している。

【１５４８】

また、この図７６（ｄ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択され、さらに、該変動演出が「ハズレ表示」であることで、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」に修正（変更）されたことを意味している。

【１５４９】

遊技者は、図７６（ｄ）の表示内容を認識した場合、「スーパーリーチ」の変動要素の「バトル演出」において遊技者側のキャラクタ図柄が負けたことにより、該「スーパーリーチ」では「大当たり表示」が現出せず「ハズレ表示」が現出することを予測する。また、コクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄が、「スーパーリーチ」の変動要素の実行によって消去される前と同じ表示状態であるため、違和感を感じることなく、該変動演出の終了を認識する。さらに、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」で表示されていることから、上記「ハズレ表示」の予測に関し、違和感を感じることなく、該変動演出の終了を認識する。

【１５５０】
仮に、実行図柄の再表示時の表示態様を、該実行図柄を消去する前の表示態様から変化させた場合、遊技者はその変化したことに気付き、該変化がさらなる「保留変化予告」と認識し、該変化に基づく「保留変化予告」によって何かしらの演出が実行されるのでは、と期待する。しかし、その期待を裏切る形で「ハズレ表示」が確定するため、実行図柄を消去前の表示態様から変更してしまうことで、演出内容に齟齬が生じ、遊技者は、演出内容の齟齬により、パチンコ機１０に対して不信感を募らせると共に、該パチンコ機１０を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１５５１】
そこで、変動演出が「ハズレ表示」で確定する場合には、実行図柄（保留図柄）が「スーパーリーチ」の変動要素等によって消去され、再び表示される場合に、消去前の表示態様がチャンスアップパターンで表示されていたとしても、消去前に表示されていた表示態様のまま表示するように構成する（図７６（ｂ）及び図７６（ｄ）参照）。即ち、「ハズレ表示」の変動演出において、実行図柄（保留図柄）の表示態様を、消去前と再表示時とで同じ表示態様となるように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１５５２】
また、変動演出が「ハズレ表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとしても、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３では、チャンスアップパターンを現出しないように構成する。即ち、「ハズレ表示」の変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常のパターンである「白色」で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１５５３】
以上、説明したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、実行図柄（保留図柄）等の指標表示は、追加的に演出等（例えば、「再変動」の変動要素）が実行されない場合であっても、指標表示を再表示する場合は、消去前（視認不能前）と同様の表示態様で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１５５４】
また、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４、特に、定型句文字表示Ｓｅ３等の断片的表示は、追加的に演出等（例えば、「再変動」の変動要素）が実行されない場合や、遊技者に遊技価値が付与（例えば、大当たり遊技の実行）がされない場合に、チャンスアップパターンで表示しないように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１５５５】
さらに、追加データテーブル２３２ａ２を設定する上で、保留図柄及び実行図柄（コクピット表示領域Ｄｂ）等の指標表示と、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４等の断片的表示とで、追加データテーブル２３２ａ２を明確に分けて構成する。このように構成することで、保留図柄及び実行図柄（コクピット表示領域Ｄｂ）と各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４との表示対象物において、該表示対象物を消去（視認不能に）して再表示する場合に、チャンスアップパターンのまま再表示していい指標表示である表示対象物と、チャンスアップパターンで再表示してはいけない断片的表示である表示対象物との関し、明確に分けて表示制御を行うことができる。特に、パチンコ機１０の設計開発時において、各演出（予告）の表示

態様を設定する場合に、再表示時にチャンスアップパターンで表示していい表示対象物に関する追加データテーブル２３２ａ２か、再表示時にチャンスアップパターンで表示してはいけない表示対象物かを把握しながら追加データテーブル２３２ａ２の構成を設計できるので、演出内容の齟齬等のバグが発生することを抑制することができる。

【１５５６】

また、１の演出（予告）ごとに、該演出（予告）のすべての演出要素に対応する１の追加データテーブル２３２ａ２を設定し、その追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納することで、変動演出の表示制御を実行するように構成する。このように構成することで、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される追加データテーブル２３２ａ２の数が演出（予告）の種類数のみとなり、演出（予告）の演出要素ごとに追加データテーブル２３２ａ２を設定する場合より追加データテーブル２３２ａ２の追加データテーブルバッファ２３３ｃへの格納数を少なくすることができ、演出（予告）数の増加に伴って追加データテーブルバッファ２３３ｃの容量を増大せずに済み、コストを抑制することができる。

【１５５７】

さらに、描画処理（図６３参照）における描画リスト作成時（Ｓ２５０１参照）において、参照する追加データテーブル２３２ａ２の数が、演出（予告）数のみでよいため、描画リスト作成時における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１の処理負担を軽減することができる。

【１５５８】

その他、第３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第４実施形態＞

次いで、図７７から図８１を参照して、第４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。第１実施形態乃至第３実施形態におけるパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１における表示に関し、１の表示データテーブル２３２ａ１に対して、追加データテーブル２３２ａ２（および転送データテーブル２３２ａ３）を用いて描画リストを作成し、１の表示データテーブル２３２ａ１が示す基本的な演出に対して追加データテーブル２３２ａ２が示す演出を追加して第３図柄表示装置８１の表示制御を行っていた。

【１５５９】

これに対し、第４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１で表示される画像（スプライト）や場面（シーン）毎にグループ化したデータテーブル２３２ａ４～２３２ａｎ（ｎは５以上の自然数。以下、同様。）を設け、該データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎにおいてそれぞれ多数の表示パターンを設けるように構成する。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からの変動演出等の演出指示（コマンド）に基づいて、各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎからそれぞれ表示パターンを選択し、選択された表示パターンに基づいて所定の優先順位で描画するように描画リストを作成する。このように構成することで、データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎの個数と、各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎに設けられた表示パターンの数とを乗じた数のバリエーションに富んだ演出を容易に実行することができる。

【１５６０】

以下、第４実施形態におけるパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第３実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第１実施形態乃至第３実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【１５６１】

まず、図７７を参照して、第４実施形態のデータテーブル２３２ａ４～２３２ａｎについて説明する。図７７は、第４実施形態におけるデータテーブル２３２ａ４～２３２ａｎの構成の一例を模式的に示した図である。

【１５６２】

図７７に示すように、第４実施形態では、データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎは、

第３図柄表示装置８１に表示される画像（スプライト）や場面（シーン）毎にグループ化されて構成されている。具体的には、第３図柄表示装置８１に表示される背面Ａ等の背景画像のコンピュータ・グラフィックス（Ｃｏｍｐｕｔｅｒ　Ｇｒａｐｈｉｃｓ。以下、「ＣＧ」という。）の動画（以下、ＣＧの動画を「アニメーション」という）を表示するための背景画像データテーブル２３２ａ４と、コクピット表示領域Ｄｂのアニメーションを表示するためのコクピット画像データテーブル２３２ａ５と、第３図柄のアニメーションを表示するための図柄データテーブル２３２ａ６と、キャラクタ図柄のアニメーションを表示するためのキャラクタデータテーブル２３２ａ７と、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３及び疑似定型句文字表示Ｓｅ４のアニメーションを表示するための文字図柄データテーブル２３２ａ８と、保留図柄（実行図柄を含む。以下同様。）のアニメーションを表示するための保留図柄データテーブル２３２ａ９と、エラー図柄のアニメーションを表示するためのエラー図柄データテーブル２３２ａ１０と、・・・等の多数のグループ化されたデータテーブル２３２ａ４～２３２ａｎが存在している。

【１５６３】

上記データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎは、プログラムＲＯＭ２３２のデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されており、また、各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎごとに、それぞれ多数の表示パターンが対応付けられている。

【１５６４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、該コマンドに応じて各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎからそれぞれ１の表示パターンを選択し、ワークＲＡＭ２３３の各バッファ（図示せず）に格納する。そして、同じくワークＲＡＭ２３３に設けられた後述する切替カウンタ（図示せず）のカウンタ値に基づいて、各バッファに格納された表示パターンに基づいて描画リストが作成される。

【１５６５】

また、各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎには、所定の優先順位（例えば、優先順位１～優先順位１２）が予め定められており、後述する描画リスト（図８１参照）の作成時に、該優先順位に基づいて各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎに対応した各バッファ（図示せず）を参照して描画リストが作成されるように構成されている。即ち、所定の描画位置において一の画像が他の画像と重なる場合に、データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎの優先順位が高い（優先順位の数字が低い）データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎが示す表示内容を前方（手前側）に位置するように構成されている。

【１５６６】

具体的には、図７７の例で示すように、背景画像データテーブル２３２ａ４には最も低い優先順位である「優先順位１２」が対応付けられ、コクピット画像データテーブル２３２ａ５には背景画像データテーブル２３２ａ４より優先順位が高い「優先順位１１」が対応付けられ、・・・、図柄データテーブル２３２ａ６には「優先順位６」のデータテーブル（図示せず）より優先順位が高い「優先順位５」が対応付けられ、キャラクタデータテーブル２３２ａ７には図柄データテーブル２３２ａ６より優先順位が高い「優先順位４」が対応付けられ、文字図柄データテーブル２３２ａ８にはキャラクタデータテーブル２３２ａ７より優先順位が高い「優先順位３」が対応付けられ、保留図柄データテーブル２３２ａ９には文字図柄データテーブル２３２ａ８より優先順位が高い「優先順位２」が対応付けられ、エラー図柄データテーブル２３２ａ１０には最も優先順位が高い「優先順位１」が対応付けられている。

【１５６７】

次に、図７８から図８０を参照して、表示制御装置１１４が「ノーマルリーチのみ」の変動パターンの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎごとに選択される表示パターンの一例を説明する。図７８（ａ）は、第４実施形態の「ノーマルリーチのみ」の変動パターンにおける背景画像の背景パターン１の一例を模式的に示した図であり、図７８（ｂ）は、第４実施形態の「ノーマルリーチの

み」の変動パターンにおけるコクピット画像のコクピットパターン１の一例を模式的に示した図である。

【１５６８】

図７８から図８０の例では、背景画像データテーブル２３２ａ４から背景パターン１が選択され、コクピット画像データテーブル２３２ａ５からコクピットパターン１が選択され、図柄データテーブル２３２ａ６から図柄パターン１が選択され、文字図柄データテーブル２３２ａ８から文字パターン１が選択された場合について説明する。上述したように、音声ランプ制御装置１１３から「ノーマルリーチのみ」の変動パターンを示す表示用変動パターンコマンドが送信され、表示制御装置１１４は、該表示用変動パターンコマンドの受信に基づいて、各データテーブル２３２ａ４～２３２ａ７の中から「ノーマルリーチのみ」の変動演出に対応した表示パターンを選択するように構成され、今回は背景パターン１、コクピットパターン１、図柄パターン１および文字パターン１を選択した例について説明する。なお、他のデータテーブル２３２ａ４（キャラクタデータテーブル２３２ａ７や保留図柄データテーブル２３２ａ９等）の説明は省略する。

【１５６９】

各表示パターンでは、表示する順番を示す「表示順序」と、該「表示順序」に対応する「切替カウンタ値」と、「表示順序」に対応する「シーン」とが規定されている。また、「シーン」には、「シーン」を構成するそれぞれの「対象データ」の表示時間を示す「時間」と、画像データの種別や転送元アドレス（図示せず）等を示す「対象データ」と、「対象データ」の表示位置座標や転送先アドレス（図示せず）等を示す「パラメータ」と、「対象データ」の描画方法に関し、はっきりと表示する「表示」や半透明で表示する「半透明」、拡大して表示する「拡大表示」、表示しない「非表示」等を示す「表示態様」と、その「シーン」における「概要」とのそれぞれの表示情報が規定されている。各表示パターンでは、「表示順序」に従って、後述する切替カウンタの値が、各「シーン」ごとに割り当てられた「切替カウンタ値」に到達するごとに「シーン」が次の「表示順序」の「シーン」切り替わって表示されるように構成されている。

【１５７０】

ここで、第４実施形態における切替カウンタについて説明する。第４実施形態の切替カウンタは、第１実施形態におけるポインタ２３３ｅと同様の機能を有し、ワークＲＡＭ２３３の各バッファ（図示せず）に格納された表示パターンから、対応する描画内容若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「シーン」を指定するためのものである。

【１５７１】

表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、バッファ（図示せず）にデータテーブル２３２ａ４～２３２ａｎが格納されるのに合わせて、切替カウンタを一旦「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ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４９（ｂ）参照）の表示設定処理（図５７参照）の中で、カウンタ更新処理（図示せず）を実行し、切替カウンタの値が１ずつ加算されるように構成する。そして、ＭＰＵ２３１は、「シーン」が切り替わるごと、即ち、「シーン」ごとに対応付けられている「切替カウンタ値」に到達するごとに、切替カウンタの値を「０」に初期化すると共に、「シーン」を次の「表示順序」に対応する「シーン」に切り替えるように構成されている。

【１５７２】

ＭＰＵ２３１は、各バッファ（図示せず）に格納された各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎの表示パターンから、切替カウンタが示す「シーン」に規定された描画内容（「対象データ」、「パラメータ」、「表示態様」）を特定して、後述する描画リスト（図８１参照）を作成すると共に、「シーン」の「対象データ」に対応付けられた「パラメータ」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に関する転送データ情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納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に転送させる情報）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。具体的には、作成済みの描画リストに対して転送データ情報を追加した新たな描画リストを作成する。

【１５７３】

これにより、各バッファ（図示せず）に格納されたデータテーブル２３２ａ４～２３２ａｎの表示パターン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、各バッファに各データテーブル２３２ａ４～２３２ａｎの表示パターンを格納し、コマンド等に基づいて表示パターンを変更するだけで、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。

【１５７４】

また、「パラメータ」に転送データ情報がある場合は、その転送データ情報に基づいて、対応する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の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１５７５】

図７８（ａ）の背景パターン１では、「表示順序」として「１」のみで構成され、「１」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「７５０」と「シーン」＝「シーン００１」とが対応付けられている。従って、１の「シーン００１」によって、切替カウンタの値が「７５０」に到達するまでの間、即ち、７５０×２０ミリ秒（フレーム）＝１５秒の間、背景画像が表示制御されることを意味している。

【１５７６】

具体的には、「シーン００１」において、最初に「対象データ」である「ＣＧ」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０ミリ秒（フレーム）＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（ｘ１，ｙ１）の位置に、「表示態様」が「表示」と規定されて表示制御される。そして、以後、「シーン００１」で規定される順の内容で、「時間」ごとに「対象データ」と「パラメータ」と「表示態様」とに基づいて主表示領域Ｄｍ全体に背景画像が合計１５秒間表示される。

【１５７７】

図７８（ｂ）のコクピットパターン１では、背景パターン１と同様、「表示順序」として「１」のみで構成され、「１」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「７５０」と「シーン」＝「シーン１０１」とが対応付けられている。従って、１の「シーン１０１」によって、切替カウンタの値が「７５０」に到達するまでの間、即ち、７５０×２０ミリ秒（フレーム）＝１５秒の間、コクピット画像が表示制御されることを意味している。

【１５７８】

具体的には、「シーン１０１」において、最初に「対象データ」である「コクピット図柄」が、「時間」として「７５０」の間（即ち、７５０×２０ミリ秒（フレーム）＝１５秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（ｘ５０，ｙ１）の位置に、「表示態様」が「表示」と規定されて表示制御され、表示画面下側のコクピット表示領域Ｄｂにコクピット画像が合計１５秒間表示される。

【１５７９】

図７９の図柄パターン１では、「表示順序」として「１」～「４」で構成されており、「１」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「３５０」と「シーン」＝「シーン２０１」とが対応付けられ、「２」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「１５０」と「シーン」＝「シーン２０２」とが対応付けられ、「３」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「２００」と「シーン」＝「シーン２０３」とが対応付けられ、「４」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「５０」と「シーン」＝「シーン２０４」とが対応付けられ、その後、終了するように構成されている。

【１５８０】

従って、「表示順序」の「１」に対応する「シーン２０１」では、切替カウンタの値が

「３５０」に到達するまでの間、即ち、３５０×２０ミリ秒（フレーム）＝７秒間の間、第３図柄が表示制御されることを意味しており、この「シーン２０１」において、第３図柄表示装置８１には、第３図柄の「高速変動」の変動要素が表示されるように構成されている。また、「表示順序」の「２」に対応する「シーン２０２」では、切替カウンタの値が「１５０」に到達するまでの間、即ち、１５０×２０ミリ秒（フレーム）＝３秒間の間、第３図柄が表示制御されることを意味しており、この「シーン２０２」において、第３図柄表示装置８１には、第３図柄の「低速変動」の変動要素が表示されるように構成されている。また、「表示順序」の「３」に対応する「シーン２０３」では、切替カウンタの値が「２００」に到達するまでの間、即ち、２００×２０ミリ秒（フレーム）＝４秒間の間、第３図柄が表示制御されることを意味しており、この「シーン２０３」において、第３図柄表示装置８１には、「ノーマルリーチ」の変動要素における第３図柄の変動（スクロール）が表示されるように構成されている。また、「表示順序」の「４」に対応する「シーン２０４」ではて、切替カウンタの値が「５０」に到達するまでの間、即ち、５０×２０ミリ秒（フレーム）＝１秒間の間、第３図柄が表示制御されることを意味しており、この「シーン２０４」において、第３図柄表示装置８１には、「ノーマルリーチ」の変動要素における第３図柄の確定停止表示が表示されるように構成されている。

【１５８１】

具体的には、「表示順序」が「１」の「シーン２０１」において、最初に前回の変動演出結果として表示されていた各第３図柄に関し、「対象データ」である「左図柄」、「右図柄」および「中図柄」が、「時間」として「２０」の間（即ち、２０×２０ミリ秒（フレーム）＝０．４秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（それぞれ（ｘ１０，ｙ５０）、（ｘ９０，ｙ５０）、（ｘ５０，ｙ５０））の位置に、「表示態様」として「表示」されるものとして表示制御される。即ち、主表示領域Ｄｍにおける各図柄Ｚ１～Ｚ３の停止位置に各図柄画像（前回の停止結果）が０．４秒間、停止表示される。

【１５８２】

その後、同じく「シーン２０１」において、「対象データ」である「左図柄」、「右図柄」および「中図柄」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０ミリ秒（フレーム）＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（それぞれ（ｘ１０，ｙ５１）、（ｘ９０，ｙ５１）、（ｘ５０，ｙ５１））の位置に、「表示態様」が「半透明」と規定されて表示制御される。即ち、主表示領域Ｄｍにおける各図柄列Ｚ１～Ｚ３で各図柄が「高速変動」状態となり、半透明に描画された各第３図柄が、当初の停止位置から別の座標まで遊技者に視認困難な状態で表示される。従って、各第３図柄の背面側に配置される表示物は、各第３図柄が半透明であることから、各第３図柄を通して透けて視認可能となっている。この状態において、第３図柄を視認困難に構成して、前回の停止図柄から今回の停止図柄への差し替えを行っている。

【１５８３】

以後、切替カウンタの値が、「切替カウンタ値」で規定されている「３５０」に到達するまで、「シーン２０１」で規定される順の内容で、主表示領域Ｄｍにおける各図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄画像が表示制御され、この「シーン２０１」では、合計７秒間、「高速変動」が実行される。そして、切替カウンタの値が「３５０」に到達した段階で、「シーン」を「シーン２０１」から「シーン２０２」に切り替えると共に、切替カウンタの値を「０」に初期化する。

【１５８４】

次いで、「表示順序」が「２」の「シーン２０２」において、「対象データ」である「左図柄」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０ミリ秒（フレーム）＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（ｘ１０，ｙ９９）の位置に、「表示態様」が「表示」と規定されて表示制御される。また、「シーン２０２」において、「対象データ」である「右図柄」および「中図柄」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０ミリ秒（フレーム）＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（それぞれ（ｘ９０，ｙ９９）、（ｘ５０，ｙ９９））の位置に、「表示態様」

が「半透明」と規定されて表示制御される。即ち、主表示領域Ｄｍにおける第３図柄の変動態様が「低速変動」状態となり、左図柄列Ｚ１の第３図柄が、主表示領域Ｄｍの上部からはっきり視認可能に表示されると共に、中図柄列及び右図柄列Ｚ２，Ｚ３では半透明に描画された各第３図柄が、主表示領域Ｄｍの上部から遊技者に視認困難な状態で表示される。

【１５８５】

以後、切替カウンタの値が、「切替カウンタ値」で規定されている「１５０」に到達するまで、「シーン２０２」で規定される順の内容で、主表示領域Ｄｍにおける各図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄画像が表示制御され、この「シーン２０２」では、合計３秒間、「低速変動」が実行される。そして、切替カウンタの値が「１５０」に到達した段階で、「シーン」を「シーン２０２」から「シーン２０３」に切り替えると共に、切替カウンタの値を「０」に初期化する。

【１５８６】

次いで、「表示順序」が「３」の「シーン２０３」において、「対象データ」である「左図柄」及び「右図柄」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０ミリ秒（フレーム）＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（それぞれ（ｘ１０，ｙ９９）、（ｘ９０，ｙ９９））の位置に、「表示態様」として「拡大表示」されるものとして表示制御される。また、「シーン２０３」において、「対象データ」である「中図柄」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０ミリ秒（フレーム）＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（ｘ５０，ｙ９９）の位置に、「表示態様」が「表示」と規定されて表示制御される。即ち、主表示領域Ｄｍにおける第３図柄の変動態様が「ノーマルリーチ」状態となり、左図柄列Ｚ１および右図柄列Ｚ３の第３図柄が、所定の停止位置において拡大して表示されると共に、中図柄列Ｚ２では「低速変動」状態の第３図柄が、主表示領域Ｄｍの上部から遊技者に視認可能な状態で表示される。

【１５８７】

以後、切替カウンタの値が、「切替カウンタ値」で規定されている「２００」に到達するまで、「シーン２０３」で規定される順の内容で、主表示領域Ｄｍにおける各図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄画像が表示制御され、この「シーン２０３」では、合計４秒間、「ノーマルリーチ」の変動要素における中図柄の停止前までの演出が実行される。そして、切替カウンタの値が「２００」に到達した段階で、「シーン」を「シーン２０３」から「シーン２０４」に切り替えると共に、切替カウンタの値を「０」に初期化する。

【１５８８】

次いで、「表示順序」が「４」の「シーン２０４」において、「対象データ」である「左図柄」、「右図柄」および「中図柄」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０ミリ秒（フレーム）＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（それぞれ（ｘ１０，ｙ５０）、（ｘ９０，ｙ５０）、（ｘ５０，ｙ５０））の位置に、「表示態様」が「表示」として規定されて表示制御される。即ち、主表示領域Ｄｍにおける第３図柄の変動態様が「仮停止」状態となり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の第３図柄が、所定の停止位置において停止表示される。

【１５８９】

以後、切替カウンタの値が、「切替カウンタ値」で規定されている「５０」に到達するまで、「シーン２０４」で規定される順の内容で、主表示領域Ｄｍにおける各図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄画像が表示制御され、この「シーン２０４」では、合計１秒間、「ノーマルリーチ」の変動要素における各図柄の停止表示の演出が実行される。そして、切替カウンタの値が「５０」に到達した段階で、「シーン２０４」を終了して、この図柄パターン１に関する全体の演出が終了するように構成されている。

【１５９０】

図８０の文字パターン１では、「表示順序」として「１」～「４」で構成されており、「１」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「５００」と「シーン」＝「シー

ン０００」とが対応付けられ、「２」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「５０」と「シーン」＝「シーン３０１」とが対応付けられ、「３」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「１５０」と「シーン」＝「シーン０００」とが対応付けられ、「４」の「表示順序」に対して、「切替カウンタ値」＝「５０」と「シーン」＝「シーン３０２」とが対応付けられ、その後、終了するように構成されている。なお、「シーン０００」は、その「対象データ」の「表示態様」が「非表示」、即ち、視認不能な状態であることを示している。

【１５９１】

従って、「表示順序」の「１」に対応する「シーン０００」では、切替カウンタの値が「５００」に到達するまでの間、即ち、５００×２０フレーム＝１０秒間の間、いずれの文字表示も表示されないことを意味しており、この「シーン０００」において、第３図柄表示装置８１には、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が表示されないように構成されている。また、「表示順序」の「２」に対応する「シーン３０１」では、切替カウンタの値が「５０」に到達するまでの間、即ち、５０×２０フレーム＝１秒間の間、文字図柄１が表示制御されることを意味しており、この「シーン３０１」において、第３図柄表示装置８１には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示されるように構成されている。また、「表示順序」の「３」に対応する「シーン０００」では、切替カウンタの値が「１５０」に到達するまでの間、即ち、１５０×２０フレーム＝３秒間の間、いずれの文字表示も表示されないことを意味しており、この「シーン０００」において、第３図柄表示装置８１には、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が表示されないように構成されている。また、「表示順序」の「４」に対応する「シーン３０２」では、切替カウンタの値が「５０」に到達するまでの間、即ち、５０×２０フレーム＝１秒間の間、文字図柄３が表示制御されることを意味しており、この「シーン３０２」において、第３図柄表示装置８１には、定型句文字表示Ｓｅ３が表示されるように構成されている。

【１５９２】

具体的には、まず、「表示順序」が「１」の「シーン０００」において、「対象データ」が存在せず（「－」と表記）、「表示態様」が「非表示」と規定されているため、「時間」として「５００」の間（即ち、５００×２０フレーム＝１０秒の間）、いずれの文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４も第３図柄表示装置８１に表示されないものとして表示制御される。そして、切替カウンタの値が、「切替カウンタ値」で規定されている「５００」に到達するまで、「シーン０００」で規定される状態（即ち、「非表示」）が維持される。そして、切替カウンタの値が「５００」に到達した段階で、「シーン」を「シーン０００」から「シーン３０１」に切り替えると共に、切替カウンタの値を「０」に初期化する。

【１５９３】

次いで、「表示順序」が「２」の「シーン３０１」において、「対象データ」である「文字図柄１」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０フレーム＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（ｘ１０，ｙ９０）の位置に、「表示態様」が「表示」と規定されて表示制御される。即ち、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１の位置に文字図柄１に対応するリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が０．２秒間、表示される。

【１５９４】

以後、切替カウンタの値が、「切替カウンタ値」で規定されている「５０」に到達するまで、「シーン３０１」で規定される順の内容で、左小領域Ｄｓ１におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示制御され、この「シーン３０１」では、合計１秒間、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が表示される。そして、切替カウンタの値が「５０」に到達した段階で、「シーン」を「シーン３０１」から「シーン０００」に切り替えると共に、切替カウンタの値を「０」に初期化する。

【１５９５】

次いで、「表示順序」が「３」の「シーン０００」において、「対象データ」が存在せず（「－」と表記）、「表示態様」が「非表示」と規定されているため、「時間」として「１５０」の間（即ち、１５０×２０フレーム＝３秒の間）、いずれの文字表示Ｓｅ１～

Ｓｅ４も第３図柄表示装置８１に表示されないものとして表示制御される。そして、切替カウンタの値が、「切替カウンタ値」で規定されている「１５０」に到達するまで、「シーン０００」で規定される状態（即ち、「非表示」）が維持される。そして、切替カウンタの値が「１５０」に到達した段階で、「シーン」を「シーン０００」から「シーン３０２」に切り替えると共に、切替カウンタの値を「０」に初期化する。

【１５９６】

次いで、「表示順序」が「４」の「シーン３０２」において、「対象データ」である「文字図柄３」が、「時間」として「１０」の間（即ち、１０×２０フレーム＝０．２秒の間）、「パラメータ」として規定される表示座標（ｘ１０，ｙ９０）の位置に、「表示態様」が「表示」と規定されて表示制御される。即ち、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１の位置に文字図柄３に対応する定型句文字表示Ｓｅ３が０．２秒間、表示される。

【１５９７】

以後、切替カウンタの値が、「切替カウンタ値」で規定されている「５０」に到達するまで、「シーン３０２」で規定される順の内容で、左小領域Ｄｓ１における定型句文字表示Ｓｅ３が表示制御され、この「シーン３０２」では、合計１秒間、定型句文字表示Ｓｅ３が表示される。そして、切替カウンタの値が「５０」に到達した段階で、「シーン３０２」を終了して、この文字パターン１に関する全体の演出が終了するように構成されている。

【１５９８】

次に、図８１を参照して、第４実施形態における描画リストについて説明する。図８１は、第４実施形態の「ノーマルリーチのみ」の変動パターンにおける「ノーマルリーチ」の変動要素の発生時の描画リストの一例を模式的に示した図である。

【１５９９】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンドを受信すると、コマンドに応じて上述した各データテーブル２３２ａ４からそれぞれ１の表示パターンを選択し、その選択された表示パターンにおいて切替カウンタの値等を参照しながら、各表示パターンごとに設定された所定の優先順位に従って、図８１で示す描画リストを作成するように構成されている。

【１６００】

図８１で示す例では、スプライトの優先順位が低い順に、背景画像として背景パターン１の「シーン００１」が抽出され、コクピット画像としてコクピットパターン１の「シーン１０１」が抽出され、・・・、図柄（第３図柄）として図柄パターン１の「シーン２０３」が抽出され、・・・、文字図柄として文字図柄１の「シーン３０１」が抽出されて、各スプライトの詳細な「対象データ」や「パラメータ」等の描画情報（詳細情報）が記述される。なお、図示しないが、第４実施形態の描画リストも、第１実施形態乃至第３実施形態の描画リストと同様、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の画像格納エリア２３６ａ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。

【１６０１】

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２３６ｂ，２３６ｃ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、優先順位が低いスプライトが最も背面側に配置させ、優先順位が高い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。

【１６０２】

以上、説明したように、第４実施形態のパチンコ機１０によれば、第３図柄表示装置８１で表示される画像（スプライト）や場面（シーン）毎にグループ化したデータテーブル２３２ａ４を設け、該データテーブル２３２ａ４においてそれぞれ多数の表示パターンを設けるように構成する。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からの変動演出等の演出指示（コマンド）に基づいて、各データテーブル２３２ａ４からそれ

ぞれ表示パターンを選択し、選択された表示パターンに基づいて所定の優先順位で描画するように描画リストを作成する。このように構成することで、データテーブル２３２ａ４の個数と、各データテーブル２３２ａ４に設けられた表示パターンの数とを乗じた数のバリエーションに富んだ演出を容易に実行することができる。

【１６０３】

その他、第４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１６０４】

＜第５実施形態＞

次いで、図８２及び図８３を参照して、第５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、変動演出において、該変動演出の大当たり期待度に応じて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様を変化させ、大当たりの場合は、「際演出」後に現出する定型句文字表示Ｓｅ３の変化態様を維持して表示する一方、ハズレの場合には、「際演出」後に現出する定型句文字表示Ｓｅ３を変化態様から通常の表示態様（即ち、「白色」）に修正して表示するように構成されている。

【１６０５】

このように構成されたパチンコ機１０において、遊技状態において異常状態が発生した場合には、該異常状態を遊技者に示唆するため、音声出力装置２２６から異常音（警告音）を出力すると共に、第３図柄表示装置８１において異常（エラー）が発生していることを遊技者に示唆するエラー文字表示Ｓｅ５を表示し、異常状態であることを遊技者に認識させると共に、その異常原因を遊技者に示唆するように構成されている。

【１６０６】

ここで、変動演出で現出する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４は、変動演出の抽選結果に基づいて表示態様が決定される一方、エラー文字表示Ｓｅ５は、変動演出の抽選とは無関係に、パチンコ機１０に発生した異常に基づいて決定されており、それぞれ独立した制御で表示態様が決定されている。

【１６０７】

しかしながら、変動演出においてエラー文字表示Ｓｅ５を表示する場合に、該変動演出において現出する各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４とエラー文字表示Ｓｅ５の表示態様とをそれぞれ関連性がない表示態様で表示してしまうと、遊技者は、該変動演出における大当たり期待度や異常状態を勘違いしてしまうおそれがある。

【１６０８】

具体的には、変動演出における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色をチャンスアップパターンで表示していないにも関わらずエラー文字表示Ｓｅ５をチャンスアップパターンと同系統の表示色で表示してしまった場合、遊技者は、該エラー文字表示Ｓｅ５の表示色を目の当たりにしてチャンスアップパターンと勘違いをしてしまい、該変動演出で大当たりが発生することを期待してしまう。一方、変動演出における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色がチャンスアップパターンで表示されているにも関わらずエラー文字表示Ｓｅ５をチャンスアップパターンではない通常の表示色の同系統の表示色で表示してしまった場合、遊技者は、該エラー文字表示Ｓｅ５の表示色を目の当たりにすることで、変動演出における大当たり期待度が下がってしまったと勘違いをし、遊技に対して興醒めしてしまう。

【１６０９】

そこで、第５実施形態のパチンコ機１０では、変動演出において大当たり期待度を示す各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の他に、該変動演出中に遊技状態における異常を報知するためのエラー文字表示Ｓｅ５が現出した場合に、該エラー文字表示Ｓｅ５の表示態様を各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様と同調するように構成する。具体的には、変動演出が大当たりとなる場合であって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４がチャンスアップパターンで表示されている場合には、該エラー文字表示Ｓｅ５をチャンスアップパターンと同系統の表示色で表示する。また、変動演出がハズレとなる場合であって、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１およびリーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンで表示され、定型句文字表示Ｓ

ｅ３が通常パターンの表示色で表示される場合、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１およびリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されている間はエラー文字表示Ｓｅ５をチャンスアップパターンと同系統の表示色で表示しつつ、定型句文字表示Ｓｅ３が表示されている間はエラー文字表示Ｓｅ５を通常パターンの表示色と同系統の表示色で表示するように構成する。

【１６１０】

このように構成することで、遊技者は、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４とエラー文字表示Ｓｅ５とが同時に第３図柄表示装置８１に表示された場合であっても、変動演出における大当たり期待度を勘違いすることもなく、また、異常状態の内容についても明確に認識することができる。よって、パチンコ機１０の異常状態を的確に遊技者に認識させつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１６１１】

また、エラー文字表示Ｓｅ５は、遊技者にパチンコ機１０の異常状態を報知するため、第３図柄表示装置８１における表示物の中でも最前面に表示するように構成されている。そして、そのエラー文字表示Ｓｅ５の表示態様を、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様（通常パターンかチャンスアップパターンか）と同調するように表示する。このように構成することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が他の表示物、特に、エラー文字表示Ｓｅ５によって遊技者が視認し難い（視認困難な）場合であっても、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色と同調したエラー文字表示Ｓｅ５を、第３図柄表示装置８１の表示面の最前面に遊技者に視認可能に表示することで、変動演出における大当たり期待度を遊技者に確実に認識させることができる。

【１６１２】

以下、第５実施形態におけるパチンコ機１０について、第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第１実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【１６１３】

図８２及び図８３を参照して、第５実施形態におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３、及び、疑似定型句文字表示Ｓｅ４と、エラー文字表示Ｓｅ５との実行例（表示例）について説明する。

【１６１４】

まず、図８２を参照して、ハズレの変動演出において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が修正（変更・制限）されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色と同調してエラー文字表示Ｓｅ５が表示される状況について説明する。図８２は、第３図柄表示装置８１で実行されるハズレの変動演出において、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３のチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）に当選しつつ、際後制限フラグ２３３ｐによって、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」に修正（変更）される状況を示した図である。また、エラー文字表示Ｓｅ５が各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色と同調した表示色で表示される状況を示した図である。

【１６１５】

具体的には、図８２（ａ）は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図であり、図８２（ｂ）は、図８２（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域Ｄｓが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている状態を示した図であり、図８２（ｃ）は、図８２（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域Ｄｂが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示

Ｓｅ５が表示されている状態を示した図であり、図８２（ｄ）は、図８２（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂとが再表示されて、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が左小領域Ｄｓ１に表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている状態を示した図である。なお、図８２（ａ）～図８２（ｄ）において、第３図柄の表示態様は省略して表現している。

【１６１６】

まず、図８２（ａ）では、第１実施形態における図６４（ａ）と同様、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に「高速変動」されている状態を示している。従って、所謂、「７」図柄による「リーチ表示」が現出された直後の状態である。また、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、保留図柄がそれぞれ表示されている。

【１６１７】

また、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「弱パターン」の文字パターン、かつ、第１チャンスアップパターンである「赤色」で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「いくぜぇ！」とのリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１６１８】

即ち、この図８２（ａ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されたことを意味している。なお、この図８２（ａ）において、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、「いくぜぇ！」の「弱パターン」が表示されているため、該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンの抽選では、通常の文字パターンである「弱パターン」が選択されたことを意味している。

【１６１９】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少なくとも表示用赤文字コマンドと、表示用発生時変化コマンドとを受信しており、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定されている。

【１６２０】

従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ２３３ｊの内容（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「弱パターン」）に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２（実際には、図８２（ｃ）で示すリーチ中文字表示Ｓｅ２の「弱パターン」も示す）と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８２（ａ）の表示状態となるように表示制御を実行する。なお、図８２（ｄ）で後述するが、図８２（ａ）～図８２（ｄ）の変動演出では、際後制限フラグ２３３ｐがオンされていることから、実際には、追加データテーブル２３２ａ２として、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２が格納されている。

【１６２１】
図８２（ｂ）では、図８２（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されていると共に、下皿５０（図１参照）が満タン状態となっているか否かを検知する下皿満タンスイッチ（図示せず）によって該下皿５０の満タン状態が検知された場合に、第３図柄表示装置８１の最前面において下皿満タン状態を示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が表示された状態を示している。
【１６２２】
この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「７」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「５」図柄から「６」図柄に低速スクロール）される。また、副表示領域Ｄｓは、「ノーマルリーチ」の変動要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓが視認不能な状態となっている。なお、コクピット表示領域Ｄｂでは、図８２（ａ）の表示状態と同様、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていると共に、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ保留図柄が表示されている。
【１６２３】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、上述したように、下皿５０（図１参照）が満タン状態であって、これ以上の球の払出動作が出来ない異常状態であることを遊技者に示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている。具体的には、主表示領域Ｄｍの中央部分では、下皿５０からの球抜き動作を遊技者に促すように「球を抜いてください」とのエラー文字表示Ｓｅ５が、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の通常の表示色である「白色」と同系統の表示色（例えば、「白色」）で表示されている。つまり、図８２（ｂ）では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３が表示されていないため、エラー文字表示Ｓｅ５は、通常の表示色（例えば、「白色」）で表示されている。
【１６２４】
なお、図８２（ｂ）のエラー文字表示Ｓｅ５を、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３のチャンスアップパターンの表示色と同系統の表示色（例えば、「赤色」）で表示するように構成してもよい。また、エラー文字表示Ｓｅ５の表示位置を、主表示領域Ｄｍの中央部分以外の部分に表示してもよく、遊技者にパチンコ機１０の異常状態を明確に示唆できるのであれば、如何様な表示領域にエラー文字表示Ｓｅ５を表示してもよい。具体的には、主表示領域Ｄｍの下部領域や、コクピット表示領域Ｄｍと重複する表示領域、或いは、副表示領域Ｄｓと重複する表示領域にエラー文字表示Ｓｅ５を表示してもよい。さらに、エラー文字表示Ｓｅ５として、下皿満タンを示唆するように構成したが、エラー文字表示Ｓｅ５として他のエラー表示を表示するように構成してもよい。具体的には、遊技状態の異常を示唆する球詰まり異常、扉開放異常、払出数過多異常等や、不正行為の検知を示唆する磁石検知異常、電波検知異常等をエラー文字表示Ｓｅ５でメッセージ表示してもよい。
【１６２５】
この図８２（ｂ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図８２（ａ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から下皿満タン状態を示すエラーコマンドを受信している。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図８２（ａ）における格納状態（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２（実際には、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２も含む４の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２））に加えて、エラー用追加データテーブル２３２ａ２が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２及びエラー用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８２（ｂ）の表示状態となるように表示制御を実行する。
【１６２６】

図８２（ｃ）では、図８２（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素で表示されていた「７」図柄のリーチ形成図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示される。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂが消去され、その代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄（第１実施形態では、「４」）が新たに現出表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図８２（ｂ）と同様、第３図柄表示装置８１の表示面の最前面にエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている。なお、変動演出の保留球数を示す数字図柄は、変動演出の実行中、常時表示するように構成してもよい。

【１６２７】

また、この「スーパーリーチ」の変動要素では、複数のキャラクタ図柄が勝敗を競う「バトル演出」が表示され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄がセリフを喋り、そのセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が「弱パターン」の文字パターン、かつ、チャンスアップパターンで表示されている。具体的には、コクピット表示領域Ｄｂを消去した表示領域において、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「くらえ！」とのリーチ中文字表示Ｓｅ２が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１６２８】

即ち、この図８２（ｃ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、このリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を踏襲した表示となっている。なお、この図８２（ｃ）において、リーチ中文字表示Ｓｅ２は、「くらえ！」の「弱パターン」が表示されているため、該リーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの抽選では、通常の文字パターンである「弱パターン」が選択されたことを意味している。

【１６２９】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図８２（ｂ）と同様、下皿５０（図１参照）が満タン状態であって、これ以上の球の払出動作が出来ない異常状態であることを遊技者に示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が表示されているが、その表示色がリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色と同調した表示色（例えば、「赤色」）で表示されている。具体的には、主表示領域Ｄｍの中央部分では、下皿５０からの球抜き動作を遊技者に促すように「球を抜いてください」とのエラー文字表示Ｓｅ５が、リーチ中文字表示Ｓｅ２のチャンスアップパターンの表示色である「赤色」と同系統の表示色（例えば、「赤色」）で表示されている。

【１６３０】

この図８２（ｃ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図８２（ｂ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。即ち、下皿満タン状態の異常状態を解除することを示すエラー解除コマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図８２（ｂ）における格納状態と同等の各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３用の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２（実際には、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２も含む３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２））と、１のエラー用追加データテーブル２３２ａ２とが格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２およびエラー用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リスト

を作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８２（ｃ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１６３１】

図８２（ｄ）では、図８２（ｃ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵キャラクタ図柄に負けて、主表示領域Ｄｍにおいて「ハズレ表示」が現出すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面において副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示された状態を示している。この状態において、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄と、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄とが再び視認可能となっている。

【１６３２】

また、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、「ハズレ表示」が現出したことによって、失望した態様で表示され、左小領域Ｄｓ１には、該キャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が通常の表示色で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「すまねぇ・・・」との定型句文字表示Ｓｅ３が、通常の表示色である「白色」で表示される。

【１６３３】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図８２（ｃ）と同様、下皿５０（図１参照）が満タン状態であって、これ以上の球の払出動作が出来ない異常状態であることを遊技者に示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が第３図柄表示装置８１の表示面の最前面に表示されているが、その表示色が定型句文字表示Ｓｅ３の表示色と同調した表示色（例えば、「白色」）で表示されている。具体的には、主表示領域Ｄｍの中央部分では、下皿５０からの球抜き動作を遊技者に促すように「球を抜いてください」とのエラー文字表示Ｓｅ５が、定型句文字表示Ｓｅ３の通常の表示色である「白色」と同系統の表示色（例えば、「白色」）で表示されている。

【１６３４】

即ち、この図８２（ｄ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択され、さらに、該変動演出が「ハズレ表示」であることで、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」に修正（変更）されたことを意味している。

【１６３５】

遊技者は、図８２（ｄ）の表示内容を認識した場合、「スーパーリーチ」の「バトル演出」において遊技者側のキャラクタ図柄が負けたことにより、該「スーパーリーチ」では「大当たり表示」が現出せず「ハズレ表示」が現出することを予測する。また、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が「白色」で表示されていることから、上記「ハズレ表示」の予測に関し、違和感を感じることなく、該変動演出の終了を認識する。さらに、エラー文字表示Ｓｅ５の表示色が「白色」で表示されていることから、上記「ハズレ表示」の予測に関し、違和感を感じることなく、該変動演出の終了を認識する。

【１６３６】

ここで、この変動演出では、上述したように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されている。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色は、上述したように一括設定されているため、定型句文字表示Ｓｅ３も該一括設定に伴って「赤色」で表示すべきところ、該変動演出では「ハズレ表示」が現出することから、定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンではなく通常の表示色である「白色」で表示されるように構成されている。

【１６３７】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少な

くとも表示用赤文字コマンドと表示用発生時変化コマンドと表示用定型句通常コマンドとエラーコマンドとを受信しており、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定され、表示用定型句通常コマンドに基づいて際後制限フラグ２３３ｐがオンに設定され、エラーコマンドに基づいて下皿エラーフラグ（図示せず）がオンに設定されている。従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ２３３ｊの内容に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２と、際後制限フラグ２３３ｐのオンに基づく文字修正用追加データテーブル２３２ａ２と、下皿エラーフラグのオンに基づくエラー用追加データテーブル２３２ａ２とが、それぞれ格納（設定）されている状態である。

【１６３８】

その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２およびエラー用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８２（ｄ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１６３９】

このように、変動演出がハズレとなる場合であって、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１およびリーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンで表示され、定型句文字表示Ｓｅ３が通常パターンの表示色で表示される場合、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１およびリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されている間はエラー文字表示Ｓｅ５をチャンスアップパターンと同系統の表示色で表示しつつ、定型句文字表示Ｓｅ３が表示されている間はエラー文字表示Ｓｅ５を通常パターンの表示色と同系統の表示色で表示するように構成する。このように構成することで、遊技者は、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４とエラー文字表示Ｓｅ５とが同時に第３図柄表示装置８１に表示された場合であっても、変動演出における大当たり期待度を勘違いすることもなく、また、異常状態の内容についても明確に認識することができる。よって、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１６４０】

次に、図８３を参照して、「再変動」の変動要素を含む大当たりの変動演出において、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）の表示色がチャンスアップパターンのまま表示される状況について説明する。図６５は、第３図柄表示装置８１で実行される大当たりの変動演出において、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）に当選し、「再変動」の変動要素が実行される前に表示される疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示色が「赤色」のまま表示される状況を示した図である。また、エラー文字表示Ｓｅ５が各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色と同調した表示色で表示される状況を示した図である。

【１６４１】

具体的には、図８３（ａ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて「リーチ表示（「ノーマルリーチ」の変動要素）」が現出された直後であって、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が左小領域Ｄｓ１に表示されている状態を示した図であり、図８３（ｂ）は、図８３（ａ）の状態から「ノーマルリーチ」の変動要素が開始され、副表示領域Ｄｓが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている状態を示した図であり、図８３（ｃ）は、図８３（ｂ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が開始され、コクピット表示領域Ｄｂが消去されて、主表示領域Ｄｍにおいて「

スーパーリーチ」の変動要素が実行され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２が表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている状態を示した図であり、図８３（ｄ）は、図８３（ｃ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素において「際演出」が実行されて、該「際演出」において「ハズレ表示」が現出することを示唆する内容が表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている状態を示した図であり、図８３（ｅ）は、図８３（ｄ）の状態から「スーパーリーチ」の変動要素が終了し、副表示領域Ｄｓとコクピット表示領域Ｄｂとが再表示されて、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の「ハズレ表示」が現出し、さらに、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した定型句文字表示Ｓｅ３が左小領域Ｄｓ１に表示されていると共に、エラー状態を示すエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている状態を示した図であり、図８３（ｆ）は、図８３（ｅ）の状態から「再変動」の変動要素が実行されて「大当たり表示」が現出する間際であると共に、エラー状態を示すエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている状態を示した図である。なお、図６５（ａ）～図６５（ｆ）において、第３図柄の表示態様は省略して表現している。

【１６４２】

まず、図８３（ａ）では、第１実施形態の図６５（ａ）と同様、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、また、右表示領域Ｄｍ３において、「７」図柄の第３図柄が停止表示され、さらに、中表示領域Ｄｍ２において、未だ第３図柄が視認不能に「高速変動」されている状態を示している。従って、所謂、「７」図柄による「リーチ表示」が現出された直後の状態である。また、コクピット表示領域Ｄｂでは、実行図柄表示領域Ｄｂ０において、実行図柄が表示され、また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において、保留図柄がそれぞれ表示されている。

【１６４３】

また、副表示領域Ｄｓの左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」の文字パターン、かつ、チャンスアップパターンである「赤色」で表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「いけるぜぇ！」とのリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１６４４】

即ち、この図８３（ａ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１の文字パターンの抽選では「強パターン」が選択されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択され、さらに、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングに関する抽選において、「リーチ発生時」が選択されたことを意味している。

【１６４５】

よって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では、音声ランプ制御装置１１３から少なくともリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」に関するコマンド（後述する図８３（ｃ）においてリーチ中文字表示Ｓｅ２も「強パターン」であることから、表示用強強パターンコマンド）と、表示用赤文字コマンドと、表示用発生時変化コマンドとを受信しており、文字パターンメモリ２３３ｊに少なくともリーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」であることが設定され、表示用赤文字コマンドに基づいて赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定され、表示用発生時変化コマンドに基づいて発生時文字色変化フラグ２３３ｎがオンに設定されている。

【１６４６】

従って、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、少なくとも、文字パターンメモリ２３３ｊの設定内容に基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、赤文字フラグ２３３ｋのオンに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２と、発生時文字色変化フラグ２３３ｎのオンに基づく文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２とが、

それぞれ格納（設定）されている状態である。その結果、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８３（ａ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１６４７】

図８３（ｂ）では、図８３（ａ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「ノーマルリーチ」の変動要素が実行されていると共に、下皿５０（図１参照）が満タン状態となっているか否かを検知する下皿満タンスイッチ（図示せず）によって該下皿５０の満タン状態が検知された場合に、下皿満タン状態を示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が、第３図柄表示装置８１の表示面の最前面に表示された状態を示している。

【１６４８】

この「ノーマルリーチ」の変動要素では、主表示領域Ｄｍの左表示領域Ｄｍ１及び右表示領域Ｄｍ３において、停止表示中の「７」図柄が拡大表示されると共に、中表示領域Ｄｍ２において、第３図柄が低速で視認可能に変動演出（例えば、「５」図柄から「６」図柄に低速スクロール）される。また、副表示領域Ｄｓは、「ノーマルリーチ」の変動要素の発生に基づく主表示領域Ｄｍの拡大に伴って消去され、該副表示領域Ｄｓが視認不能な状態となっている。なお、コクピット表示領域Ｄｂでは、図８３（ａ）の表示状態と同様、実行図柄表示領域Ｄｂ０に実行図柄が表示されていると共に、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４にそれぞれ保留図柄が表示されている。

【１６４９】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、上述したように、下皿５０（図１参照）が満タン状態であって、これ以上の球の払出動作が出来ない異常状態であることを遊技者に示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている。具体的には、主表示領域Ｄｍの中央部分では、下皿５０からの球抜き動作を遊技者に促すように「球を抜いてください」とのエラー文字表示Ｓｅ５が、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の通常の表示色である「白色」と同系統の表示色（例えば、「白色」）で表示されている。つまり、図８３（ｂ）では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が表示されていないため、エラー文字表示Ｓｅ５は、通常の表示色（例えば、「白色」）で表示されている。

【１６５０】

なお、図８３（ｂ）のエラー文字表示Ｓｅ５を、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４のチャンスアップパターンの表示色と同系統の表示色（例えば、「赤色」）で表示するように構成してもよい。

【１６５１】

この図８３（ｂ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図８３（ａ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から下皿満タン状態を示すエラーコマンドを受信している。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図８３（ａ）における格納状態（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）に加えて、エラー用追加データテーブル２３２ａ２が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２及びエラー用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８３（ｂ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１６５２】

図８３（ｃ）では、図８３（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」の変動要素が実行されている状態を示している。この「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素で表示されていた「７」図柄のリーチ形成図柄が第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示される。また、「スーパーリーチ」の

変動要素の実行中は、コクピット表示領域Ｄｂが消去され、その代わりに、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄（第５実施形態では、「４」）のリーチ形成図柄が新たに現出表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図８３（ｂ）と同様、第３図柄表示装置８１の表示面の最前面にエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている。

【１６５３】

また、この「スーパーリーチ」の変動要素では、複数のキャラクタ図柄が勝敗を競う「バトル演出」が表示され、さらに、遊技者側のキャラクタ図柄がセリフを喋り、そのセリフを文字で現したリーチ中文字表示Ｓｅ２がチャンスアップパターンで表示されている。具体的には、コクピット表示領域Ｄｂを消去した表示領域において、遊技者側のキャラクタ図柄から発せられた「強パターン」のセリフである「とどめだ！」とのリーチ中文字表示Ｓｅ２が、通常の表示色である「白色」から第１チャンスアップパターンである「赤色」に変化して表示される。

【１６５４】

即ち、この図８３（ｃ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるリーチ中文字表示Ｓｅ２の文字パターンの抽選では「強パターン」が選択されると共に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択され、さらに、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、リーチ中文字表示Ｓｅ２も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、このリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色を踏襲した表示となっている。

【１６５５】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図８３（ｂ）と同様、下皿５０（図１参照）が満タン状態であって、これ以上の球の払出動作が出来ない異常状態であることを遊技者に示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が表示されているが、その表示色がリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色と同調した表示色（例えば、「赤色」）で表示されている。具体的には、主表示領域Ｄｍの中央部分では、下皿５０からの球抜き動作を遊技者に促すように「球を抜いてください」とのエラー文字表示Ｓｅ５が、リーチ中文字表示Ｓｅ２のチャンスアップパターンの表示色である「赤色」と同系統の表示色（例えば、「赤色」）で表示されている。

【１６５６】

この図８３（ｃ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図８３（ｂ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。即ち、下皿満タン状態の異常状態を解除することを示すエラー解除コマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図８３（ｂ）における格納状態と同等の各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４用の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２）と、１のエラー用追加データテーブル２３２ａ２とが格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２及びエラー用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８３（ｃ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１６５７】

図８３（ｄ）では、図８３（ｃ）の状態から、「スーパーリーチ」において「際演出」が実行されて、該「際演出」において遊技者側のキャラクタ図柄（左側キャラクタ図柄）が敵側のキャラクタ図柄（右側キャラクタ図柄）に負けて、「ハズレ表示」が現出することを示唆する内容が表示されている状態を示した図である。さらに、主表示領域Ｄｍの中

央部分には、図８３（ｃ）と同様、第３図柄表示装置８１の表示面の最前面にエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている。

【１６５８】

図８３（ｄ）の表示状態は、第３図柄表示装置８１の表示領域左上に縮小して表示されていた「７」図柄のリーチ形成図柄において、その中央部分にリーチ形成図柄とは異なる「８」図柄が停止表示されている。即ち、第３図柄表示装置８１の表示領域左上において、「７８７」との「ハズレ表示」を示唆する表示が行われている。また、コクピット表示領域Ｄｂが継続して消去され、第３図柄表示装置８１の表示領域左上であってリーチ形成図柄の下側に変動演出の保留球数を示す数字図柄が継続して表示されている。

【１６５９】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図８３（ｃ）と同様、下皿５０（図１参照）が満タン状態であって、これ以上の球の払出動作が出来ない異常状態であることを遊技者に示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が表示されているが、その表示色が図８３（ｃ）で現出したリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色と同調した表示色（例えば、「赤色」）で表示されている。具体的には、主表示領域Ｄｍの中央部分では、下皿５０からの球抜き動作を遊技者に促すように「球を抜いてください」とのエラー文字表示Ｓｅ５が、リーチ中文字表示Ｓｅ２（図８３（ｃ）参照）のチャンスアップパターンの表示色である「赤色」と同系統の表示色（例えば、「赤色」）で表示されている。この時点でエラー文字表示Ｓｅ５の表示色を通常の表示色（例えば、「白色」）で表示してしまうと、「際演出」の最中であるにも関わらず該変動演出が外れたかのような印象を与えてしまう。よって、「際演出」の最中に表示されるエラー文字表示Ｓｅ５の表示態様は、「際演出」中に現出したリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示態様と同調した表示を維持するように構成されている。

【１６６０】

この図８３（ｄ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図８３（ｃ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。即ち、下皿満タン状態の異常状態を解除することを示すエラー解除コマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図８３（ｃ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２および１のエラー用追加データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２及びエラー用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８３（ｄ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１６６１】

図８３（ｅ）では、図８３（ｄ）の状態から、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」において、遊技者側のキャラクタ図柄が敵キャラクタ図柄に負けて、主表示領域Ｄｍにおいて仮の「ハズレ表示」が現出すると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面において副表示領域Ｄｓ及びコクピット表示領域Ｄｂが再表示された状態を示している。この状態において、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄と、コクピット表示領域Ｄｂの実行図柄及び保留図柄とが再び視認可能となっている。

【１６６２】

また、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄は、仮の「ハズレ表示」が現出したことによって、失望した態様で表示され、左小領域Ｄｓ１には、該キャラクタ図柄から発せられたセリフを文字で現した疑似定型句文字表示Ｓｅ４がチャンスアップパターンで表示されている。具体的には、左小領域Ｄｓ１では、中央小領域Ｄｓ２のキャラクタ図柄から発せられたセリフである「すまねぇ・・・」との疑似定型句文字表示Ｓｅ４が、通常の表示色である「白色」から「赤色」に変化して表示される。

【１６６３】

即ち、この図８３（ｅ）の表示状態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択された結果、疑似定型句文字表示Ｓｅ４も「赤色」で表示されている。つまり、この変動演出にて既に表示されたリーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色において、上記文字表示の表示色の変化抽選結果を反映した表示色が現出しているため、この疑似定型句文字表示Ｓｅ４の表示色は、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色を踏襲した表示となっている。

【１６６４】

ここで、この変動演出では、上述したように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色の変化抽選に当選して「赤色」が選択されていると共に、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変化タイミングの抽選に関し、「リーチ発生時」が選択されている。よって、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ３の表示色は、上述したように一括設定されているため、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）も該複数変更に伴って「赤色」で表示すべきであり、また、該変動演出ではこの仮の「ハズレ表示」から「再変動」の変動要素が行われ、「大当たり表示」が現出することから、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（定型句文字表示Ｓｅ３）をチャンスアップパターンのまま表示しても遊技者に不信感等を与えることがなく、該チャンスアップパターンの表示色を修正する必要がない。

【１６６５】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図８３（ｄ）と同様、下皿５０（図１参照）が満タン状態であって、これ以上の球の払出動作が出来ない異常状態であることを遊技者に示唆するエラー文字表示Ｓｅ５が第３図柄表示装置８１の表示面の最前面に表示されているが、その表示色が定型句文字表示Ｓｅ３の表示色と同調した表示色（例えば、「赤色」）で表示されている。具体的には、主表示領域Ｄｍの中央部分では、下皿５０からの球抜き動作を遊技者に促すように「球を抜いてください」とのエラー文字表示Ｓｅ５が、定型句文字表示Ｓｅ３のチャンスアップパターンの表示色である「赤色」と同系統の表示色（例えば、「赤色」）で表示されている。

【１６６６】

従って、この図８３（ｅ）の表示状態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、図８３（ｄ）の表示状態に対して音声ランプ制御装置１１３から追加的にコマンドを受信していない。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、図８３（ｄ）における格納状態と同等の追加データテーブル２３２ａ２（３の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２および１のエラー用表示データテーブル２３２ａ２）が格納（設定）されている状態である。従って、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された変動用表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された各文字変化用追加データテーブル２３２ａ２及びエラー用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストを作成する。そして、画像コントローラ２３７は、その描画リストに基づいて、第３図柄表示装置８１に対して図８３（ｅ）の表示状態となるように表示制御を実行する。

【１６６７】

また、遊技者は、図８３（ｅ）の表示内容を認識した場合、図８３（ｄ）で示すように「スーパーリーチ」の変動要素の「バトル演出」において遊技者側のキャラクタ図柄が負けたことにより、該「スーパーリーチ」の変動要素では「大当たり表示」が現出せず「ハズレ表示」が現出することを予測する。しかし、疑似定型句文字表示Ｓｅ４（遊技者は定型句文字表示Ｓｅ３と認識している）の表示色が「赤色」で表示され、また、エラー文字表示Ｓｅ５の表示色が「赤色」で表示されたことから、遊技者は、上記「ハズレ表示」の予測に対して違和感を感じ、該変動演出が「ハズレ表示」のまま確定するのではなく、何かしらの追加的な演出が実行されるのでは、と予測し直す。

【１６６８】

図８３（ｆ）では、図８３（ｅ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて「再変動」の変動要素が実行されている状態を示している。この「再変動」の変動要素では、主表示領域Ｄｍが拡大して表示されると共に副表示領域Ｄｓが消去され、各表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３において「７８７」と停止表示されていた「ハズレ表示」が再び変動を開始し、最終的に「大当たり表示」である「７７７」で停止表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図８３（ｅ）と同様、第３図柄表示装置８１の表示面の最前面にエラー文字表示Ｓｅ５が表示されている。遊技者は、「再変動」の変動要素が発生したことに対して驚くと共に、図８３（ｅ）の段階で推測した通り、変動演出が「ハズレ表示」で確定せずに発展して、「大当たり表示」が現出したことに対して幸福感と満足感とを得ることができる。

【１６６９】

このように、変動演出が「大当たり表示」で確定する場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が実行されていたとき、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」後に表示される疑似定型句文字表示Ｓｅ４及び定型句文字表示Ｓｅ３においても、チャンスアップパターンを踏襲して表示するように構成する。また、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」の最中に現出するエラー文字表示Ｓｅ５においても、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色と同調した表示色で表示する。即ち、「大当たり表示」の変動演出において、疑似定型句文字表示Ｓｅ４及び定型句文字表示Ｓｅ３並びにエラー文字表示Ｓｅ５の表示色を「赤色」で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないため、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１６７０】

以上、説明したように、第５実施形態のパチンコ機１０によれば、変動演出において大当たり期待度を示す各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の他に、該変動演出中に遊技状態における異常を報知するためのエラー文字表示Ｓｅ５が現出した場合に、該エラー文字表示Ｓｅ５の表示態様を各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様と同調するように構成する。このように構成することで、遊技者は、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４とエラー文字表示Ｓｅ５とが同時に第３図柄表示装置８１に表示された場合であっても、変動演出における大当たり期待度を勘違いすることもなく、また、異常状態の内容についても明確に認識することができる。よって、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１６７１】

また、エラー文字表示Ｓｅ５は、遊技者にパチンコ機１０の異常状態を報知するため、第３図柄表示装置８１における表示物の中でも最前面に表示するように構成されている。そして、そのエラー文字表示Ｓｅ５の表示態様を、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様（通常パターンかチャンスアップパターンか）と同調するように表示する。このように構成することで、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が他の表示物、特に、エラー文字表示Ｓｅ５によって遊技者が視認し難い（視認困難な）場合であっても、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色と同調した第３図柄表示装置８１の最前面にエラー文字表示Ｓｅ５を視認可能に表示することで、変動演出における大当たり期待度を遊技者に確実に認識させることができる。

【１６７２】

その他、第５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１６７３】

以上、上記各実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記各実施形態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変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにし

てもよい。また、上記各実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【１６７４】

＜変形例１＞

上記各実施形態では、音声ランプ制御装置１１３は、変動演出の開始時に、実行中の変動演出（以下、「当該変動演出」という）における各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示態様を抽選により決定し、該抽選結果に基づいて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を表示して、当該変動演出が「ハズレ表示」の場合には定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を修正するように構成されている。これに対し、当該変動演出における定型句文字表示Ｓｅ３の修正処理において、保留中の変動演出（以下、「保留変動演出」という）に「大当たり表示」が存在するか否かを判定し、保留変動演出に「大当たり表示」が存在する場合は、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色の修正を行わず、定型句文字表示Ｓｅ３をチャンスアップパターンのまま表示するように構成してもよい。このように構成することで、当該変動表示の「リーチ表示」において「ハズレ表示」の表示結果が現出している状態で定型句文字表示Ｓｅ３がチャンスアップパターンのまま表示された場合には、遊技者に、当該変動演出において「大当たり表示」が現出するか、保留変動演出において「大当たり表示」が現出するかを期待させて、遊技の興趣を高めることができる。

【１６７５】

＜変形例２＞

上記各実施形態では、音声ランプ制御装置１１３は、変動演出の開始時に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、文字色及び文字色の変化タイミングを決定している。これに代えて、先読み処理（保留表示設定処理（図４３参照））において、文字パターンテーブル２２２ｇ、文字色変化テーブル２２２ｈ及び色変化タイミングテーブル２２２ｉを参照して、第３図柄の変動演出における「リーチ表示」で現出される各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字パターン、文字色及び文字色の変化タイミングを決定するように構成してもよい。

【１６７６】

＜変形例３＞

上記各実施形態では、第３図柄表示装置８１において１の文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を単独で表示するように構成されている。これに代えて、第３図柄表示装置８１において同時に複数の文字表示が同時期に表示されるように構成してもよい。なお、「同時期に表示」とは、複数の文字表示を同時に現出させる場合や、１の文字表示を表示している状態で他の文字表示を現出させる場合等が例示される。

【１６７７】

＜変形例４＞

上記４実施形態では、各スプライトごとにデータテーブル２３２ａ４を設け、該データテーブル２３２ａ４から表示パターンを選択して表示制御を行うように構成されていた。これに対し、各スプライトの表示色のみを特定する表示色データテーブルを設け、各スプライトの表示色を変更する場合は、表示色データテーブルの内容を変更することで各スプライトの表示色を変更するように構成してもよい。

【１６７８】

＜変形例５＞

上記各実施形態では、「リーチ表示」の実行に基づいて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を所定のタイミングで断片的に表示（例えば、表示期間１秒）していた。これに代えて、文字表示を表示する専用の文字表示用領域（テロップ領域）を設け、該文字表示用領域において文字表示をスクロール表示するように構成してもよい。文字表示用領域において文字表示をスクロール表示する場合は、例えば、画面右側から画面左側へ文字表示をスクロール表示し、画面左側まで文字表示が移動した場合、再び、画面右側から文字表示を表示させるように構成してもよい。従って、文字表示用領域において文字表示をチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）で表示していた場合において、「ハズレ表示」の変動演出に

おける「際演出」の終了後には、該文字表示を通常の表示態様（例えば、「白色」）で表示するように構成してもよい。チャンスアップパターンで表示されていた文字表示を「際演出」後に通常の表示態様に戻す方法としては、文字表示用領域における文字表示の表示態様を、画面左側まで移動する場合にチャンスアップパターンで表示し、画面左側から文字表示が消えて、画面右側から再び表示される際に、通常の表示態様で表示するように構成してもよい。

【１６７９】

＜変形例６＞

上記各実施形態では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色抽選においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が選択された場合に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を一旦チャンスアップパターンに設定し、その後、その各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が行われる変動演出が「ハズレ表示」のときに、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色をチャンスアップパターンではない通常のパターンに修正（再変更）して表示するように構成されていた。これに代えて、「ハズレ表示」や「昇格」演出を有しない変動演出では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の文字色用追加データテーブル２３２ａ２として、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２がチャンスアップパターンの表示色（例えば、「赤色」）であって、かつ、定型句文字表示Ｓｅ３が通常の表示色（例えば、「白色」）の色変化用追加データテーブル２３２ａ２を選択するように構成してもよい。このように構成することで、「際演出」の実行後に、追加的な変動要素が実行されない変動演出において、発展示唆機能を有するチャンスアップパターンを表示せずに済み、演出内容の齟齬を発生させずに、遊技者に不信感を募らせることを未然に防止することができる。

【１６８０】

＜変形例７＞

上記各実施形態では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色抽選においてチャンスアップパターン（例えば、「赤色」）が選択された場合に、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色を一旦チャンスアップパターンに設定し、その後、その各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が行われる変動演出が「ハズレ表示」のときに、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色をチャンスアップパターンではない通常のパターンに修正して表示するように構成されていた。これに代えて、「ハズレ表示」や「昇格」演出を有しない変動演出では、定型句文字表示Ｓｅ３を第３図柄表示装置８１に表示しないように構成してもよい。「ハズレ表示」や「昇格」演出において定型句文字表示Ｓｅ３を第３図柄表示装置８１に表示させないことで、演出内容の齟齬を発生させずに、遊技者に不信感を募らせることを未然に防止することができる。

【１６８１】

このような場合に、定型句文字表示Ｓｅ３が表示されなくても、音声出力装置２２６からは表示されない定型句文字表示Ｓｅ３に対応した音声（例えば、「すまねぇ・・・」等）を出力するように構成してもよい。「ハズレ表示」等の場合、定型句文字表示Ｓｅ３が第３図柄表示装置８１に表示されないことから、通常とは違う表示パターン（所謂、法則崩れ）とも捉えられる可能性はあるが、定型句文字表示Ｓｅ３が表示されない（視認できない）ことで、法則崩れとの認識になり難くすることができる。

【１６８２】

また、定型句文字表示Ｓｅ３を表示させない方法としては、色変化用追加データテーブル２３２ａ２において、定型句文字表示Ｓｅ３の表示態様が透明となるような値を設定して、遊技者から視認不能にしたり、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色が該定型句文字表示Ｓｅ３の後側に配置されるスプライトの表示色と同一の色に設定して、定型句文字表示Ｓｅ３が後側のスプライトと同化して、遊技者から視認不能となるようにしたり、或いは、他のスプライトを定型句文字表示Ｓｅ３のスプライトの手前側に配置されるように設定して、遊技者から視認不能にしてもよい。

【１６８３】

＜変形例８＞

上記各実施形態では、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行する場合に、当初設定された実行タイミング（「保留消去後」）で「保留変化予告」を実行できる変動演出か否かを判別し、実行できる変動演出である場合には、当初の設定通りの実行タイミング（「保留消去後」）で「保留変化予告」を行う一方、実行できない変動演出である場合には、当初設定されていた「保留変化予告」の実行タイミングを変更して、「保留変化予告」を実行可能なタイミングを判別した上で、該「保留変化予告」を実行するように構成されている。これに代えて、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行する場合に、当初設定された実行タイミングで「保留変化予告」を実行できる変動演出か否かを判別し、実行できない変動演出である場合には、該変動演出において「保留消去後」の「保留変化予告」を実行できる内容に変更して、当初された「保留消去後」の「保留変化予告」を実行するように構成してもよい。

【１６８４】

このように構成することで、変動演出において「保留消去後」の「保留変化予告」が選択された場合に、その変動演出において「保留消去後」の実行タイミングで「保留変化予告」を実行することができない演出態様（変動要素）と判定されたとき、まず、コクピット表示領域Ｄｂを消去する変動要素に変更可能な変動要素（例えば、「疑似演出」に関する変動要素）の有無を判別する。そして、変更可能な変動要素（例えば、「疑似演出」の変動要素）を含むと判定された場合に、該変更可能な変動要素（例えば、「疑似演出」の全部又は一部）を、コクピット表示領域Ｄｂを消去する変動要素（例えば、「スーパーリーチ」）の変動要素に変換する。よって、コクピット表示領域Ｄｂを消去する変動要素を追加することで、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行することが可能となる。このように構成することで、「保留消去後」の「保留変化予告」が選択された場合に、該「保留消去後」の実行タイミングで「保留変化予告」を実行し易くすることができる。よって、遊技者に意外性のある演出を提供しつつ、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。

【１６８５】

＜変形例９＞

上記各実施形態では、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行する場合に、第３図柄表示装置８１に表示されている実行図柄及び保留図柄を何らかの演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素等）によって消去して、その後、再び表示する場合に「保留変化予告」を実行するように構成されていた。これに代えて、第３図柄表示装置８１の一部を覆うことが可能な可動役物を使用して、コクピット表示領域Ｄｂを視認できない（視認困難に）状態に駆動可能に構成してもよい。該可動役物によりコクピット表示領域Ｄｂを覆っている状態で、実行図柄において「保留変化予告」を実行する。その後、可動役物がコクピット表示領域Ｄｂを覆う状態から元の状態に戻った場合に、遊技者は、実行図柄を再び視認することができる状態になると共に、実行図柄において「保留変化予告」が実行されていることを認識することが可能となる。

【１６８６】

＜変形例１０＞

上記各実施形態では、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行する場合に、第３図柄表示装置８１に表示されている実行図柄及び保留図柄を何らかの演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素等）によって消去して、その後、再び表示する場合に「保留変化予告」を実行するように構成されていた。これに代えて、変動演出中にコクピット表示領域Ｄｂに重複するように大キャラカットイン画像を表示可能に構成すると共に、大キャラカットイン画像の表示時間を、変動演出のいずれの変動要素の実行時間よりも短い時間に構成する。また、コクピット表示領域Ｄｂは、変動演出の実行中、いずれの変動要素でも常時表示可能に構成する。さらに、変動演出において、該大キャラカットイン画像が表示されている間、遊技者からコクピット表示領域Ｄｂが視認できないように構成する。その後、大キャラカットイン画像が消えて、コクピット表示領域Ｄｂが再び視認可能になったとき、実行図柄の表示態様が変化する「大カットイン表示後」の「保留変化予告」を実行す

るように構成する。このように構成することで、各変動要素の実行時間より短い表示時間の大キャラカットイン画像によって、コクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄を隠蔽し、その隠蔽が解除された段階で実行図柄に対して「保留消去後」の「保留変化予告」を行うことで、常に視認可能にされている予告対象物（変化対象物）を直接的に変更して報知する場合や、新たに予告対象物を現出させて報知する場合に比べ、予告対象物の変化を遊技者に認識し難くして、さりげなく実行図柄の表示態様を変化させることができる。実行図柄がさりげなく変化させることで、まず、遊技者に違和感を与え、その後、その違和感の根源が遊技価値（例えば、大当たり）に直結するものであることを認識させることで、遊技者に意外性のある演出を提供しつつ、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。

【１６８７】

さらに、大キャラカットイン画像の表示時間を各変動要素の実行時間より短く設定することで、いずれの変動要素でも大キャラカットイン画像を表示することが可能となる。変形例７の可動役物の駆動によりコクピット表示領域Ｄｂを覆う場合と比べて、大キャラカットイン画像を表示可能か否か変動演出の変動要素を判定する処理が不要となる。よって、音声ランプ制御装置１１３は、「保留消去後」の「保留変化予告」を行うために、大キャラカットイン画像の表示することを決定する制御のみを行えばいいので、音声ランプ制御装置１１３の制御負担を軽減させつつ、遊技者に意外性のある演出を提供し、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。

【１６８８】

＜変形例１１＞

上記各実施形態では、実行中の変動演出を示す実行図柄において、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行していた。これに代えて、保留図柄において「保留消去後」の「ｇ保留変化予告」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、遊技者は、実行図柄ほど保留図柄の変化には着目しておらず、その変化に気付き辛い。よって、保留図柄に対して「保留消去後」の「保留変化予告」を行った場合に、遊技者は、実行図柄が変化したときに比べて保留図柄の変化を認識するのを遅らせることができ、その間、遊技者に違和感を与えることができる。その結果、遊技者に意外性のある演出を提供しつつ、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。

【１６８９】

＜変形例１２＞

上記各実施形態では、実行中の変動演出において、「スーパーリーチ」の変動要素が現出することでコクピット表示領域Ｄｂが消去され、該「スーパーリーチ」の変動要素が終了してコクピット表示領域Ｄｂが再び表示されたタイミングで実行図柄に対して「保留消去後」の「保留変化予告」を行っていた。また、「リーチ表示」として、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素及び「スペシャルリーチ」の変動要素（以下、「各リーチ表示」と略す場合がある）の異なる３種類の「リーチ表示」が設けられ、「各リーチ表示」のリーチパターン（実行態様）はそれぞれ１種類で構成されていた。これに代えて、「各リーチ表示」のリーチパターンをそれぞれ複数（例えば、「弱パターン」と「強パターン」との２種類）設け、「各リーチ表示」が選択された場合に、該「各リーチ表示」のリーチパターンを決定するように構成してもよい。また、この構成において、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行する場合に、「各リーチ表示」が「強パターン」のリーチパターンが選択されていたとき、該「強パターン」を「弱パターン」のリーチパターンに変更する。そして、該「弱パターン」の「各リーチ表示」が実行された後、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行するように構成する。

【１６９０】

このように構成することで、例えば、大当たりの変動演出において「保留消去後」の「保留変化予告」を行う場合に、変動演出の「各リーチ表示」において「強パターン」のリーチパターンが選択されていた場合、該「強パターン」のリーチパターンを「弱パターン」のリーチパターンに変更するように構成する。このように構成することで、「弱パター

ン」のリーチパターンが現出した場合でも、該「弱パターン」の「リーチ表示」の変動要素の終了後に、「保留消去後」の「保留変化予告」が現出すれば大当たりとなるため、「弱パターン」現出時においても興醒めすることなく遊技を堪能することが可能となる。

【１６９１】

＜変形例１３＞

上記第１実施形態では、「スーパーリーチ」が現出した場合に、コクピット表示領域Ｄｂ全体を消去して、該コクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄をともに視認不能となるように消去していた。これに対し、コクピット表示領域Ｄｂの保留図柄のみを消去し、実行中の変動演出の内容を示す実行図柄を表示し続けるように構成してもよい。このように構成することで、実行図柄において「保留変化予告」が実行されていた場合に、該「保留変化予告」の表示態様に基づく実行中の変動演出に関する大当たり期待度を遊技者に示唆し続けることができ、実行中の変動演出における遊技の興趣を高めることができる。なお、変動演出中に実行図柄を消去せずに表示し続ける場合には、「保留消去後」の「保留変化予告」は、保留図柄に対して実行するように構成すると好適である。

【１６９２】

＜変形例１４＞

上記第１実施形態又は第５実施形態では、通常時では視認可能であって、「スーパーリーチ」が発生した場合に視認不能となるコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄又は保留図柄において、該「スーパーリーチ」の変動要素が終了して、再び実行図柄及び保留図柄が視認可能となるタイミングで「保留消去後」の「保留変化予告」を実行するように構成されていた。これに対し、実行図柄又は保留図柄とは異なる表示物において、「消去後」の「変化予告」を行うように構成してもよい。

【１６９３】

具体的には、例えば、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄に対して「消去後」の「変化予告」を行うように構成してもよい。中央小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタ図柄で「消去後」の「変化予告」を行う場合は、「スーパーリーチ」の変動要素の終了後、中央小領域Ｄｓ２が再表示されるタイミングでキャラクタ図柄の表示態様を、通常の表示態様（例えば、「ハズレ表示」現出時における失望したような態様）とは異なる特別な表示態様（例えば、喜んでいる態様）で表示するように構成してもよい。

【１６９４】

また、例えば、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３にレベルメータ表示物を表示し、該レベルメータ表示物を通常時に常時表示するように構成する。このレベルメータ表示物は、変動演出における大当たり期待度を具体的に表示するように構成するものであり、具体的には、変動演出において大当たり期待度を高める演出が現出する毎（例えば、キャラクタ図柄の現出やカットイン図柄の現出等）にレベルメータ表示物を段階的に上昇させて、その段階における大当たり期待度を遊技者に分かりやすいように可視化して表示するものである。そして、「スーパーリーチ」等によって副表示領域Ｄｓを消去するタイミングで、該レベルメータ表示物も消去し、該「スーパーリーチ」等の変動要素が終了して、副表示領域Ｄｓを再表示するタイミングで、このレベルメータ表示物も再表示する。再表示されたレベルメータ表示物が、消去前の表示態様から変化（例えば、消去前よりレベルメータの段階が上昇している等）していた場合に、「再変動」を行って「大当たり表示」を導出するように構成する。

【１６９５】

さらに、例えば、主表示領域Ｄｍの背景表示において、「スーパーリーチ」等によって該背景表示を消去し、該「スーパーリーチ」等の変動要素が終了して、主表示領域Ｄｍの背景表示を再表示するタイミングで、この背景表示も再表示する。再表示された背景表示が、消去前の表示態様から変化（例えば、「街中ステージ」から「空ステージ」）していた場合に、「再変動」を行って「大当たり表示」を導出するように構成する。

【１６９６】

このように、実行図柄又は保留図柄ではない表示対象物を再表示するタイミングで消去する前から変化させて表示することで、常に視認可能にされている対象物を直接的に変更して報知する場合や、新たに対象物を現出させて報知する場合に比べ、対象物の変化を遊技者が明確に認識し難くしつつ、さりげなく対象物の表示態様を変化させることができる。対象物を一旦見えなくし、その後、さりげなく変化させることで、まず、遊技者に違和感を与え、その後、その違和感の根源が遊技価値（例えば、大当たり）に直結するものであることを認識させることで、遊技者に意外性のある演出を提供しつつ、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。

【１６９７】

また、上記対象物の変化を複数の対象物で行う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、「スーパーリーチ」等の変動要素が終了して、表示画面が通常の表示態様に戻る場合に、消去前から変更されている表示物がどこにあるかを探す遊技が生まれ、遊技の興趣を高めることができる。

【１６９８】

＜変形例１５＞

上記各実施形態では、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行する場合に、実行図柄又は保留図柄の表示態様を、通常の表示態様から上昇（チャンスアップ）した表示態様で表示するように構成されていた。これに対し、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行する場合に、実行図柄又は保留図柄の表示態様を、消去前の表示態様から下降（チャンスダウン）した表示態様で表示するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、消去前の保留図柄が「青色」の表示態様であった場合に、再表示したタイミングで保留図柄を通常の表示態様である「白色」で表示することで、「保留消去後」の「保留変化予告」が行われた保留図柄の表示を、他の保留図柄と同等の表示として、いずれの保留図柄が変化していたか遊技者に分かり辛くさせることができる。消去前に変化していた保留図柄を分からなくすることで、どの変動演出において「保留変化予告」が発生していたかを不明確にする。そして、その不明確な印象から遊技者に違和感を与え、その後、その違和感の根源が遊技価値（例えば、大当たり）に直結するものであることを認識させることで、遊技者に意外性のある演出を提供しつつ、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる。

【１６９９】

＜変形例１６＞

上記各実施形態では、実行図柄又は保留図柄を見えなくした後に「保留変化予告」を行う場合に、コクピット表示領域Ｄｂが再び見えるようになったタイミングで実行図柄又は保留図柄において「保留変化予告」を実行していた。これに対し、コクピット表示領域Ｄｂが再び見えるようになってから所定時間経過した段階で「保留変化予告」を実行するように構成してもよい。この場合、実行図柄又は保留図柄が徐々に変化するような表示態様（例えば、モーフィング等）によって変化している様を遊技者に認識し難くしながら変化させる構成でもよい。

【１７００】

＜変形例１７＞

上記第６実施形態では、「スーパーリーチ」の「弱パターン」が現出した場合に、「保留消去後」の「保留変化予告」が現出する場合があるように構成されていた。即ち、「スーパーリーチ」の「弱パターン」によって、「保留消去後」の「保留変化予告」が実行される可能性を示唆するように構成されている。これに対し、変動演出の実行中に、背景表示や予告図柄、或いは、「ハズレ表示」の停止図柄等によって「保留消去後」の「保留変化予告」が実行される可能性を示唆するように構成してもよい。このように構成することで、変動演出の実行中に、「保留消去後」の「保留変化予告」の実行を示唆する演出が現出するか否かに着目しながら遊技者に遊技を行わせ、遊技の興趣を高めることができる。

【１７０１】

＜変形例１８＞

上記各実施形態では、第３図柄表示装置８１に表示される表示物（実行図柄又は保留図柄）によって、該表示物が視覚的に認知できる状態から認知できない状態に切り替わり、再び、視覚的に認知できるタイミングにおいて表示態様を変化させることで、該変化に基づいて違和感を生じさせるように構成されていた。これに対し、視覚以外の知覚、例えば、聴覚や皮膚感覚（触覚、温度覚、痛覚、風覚等）に基づく認知を変化させることで、遊技者に違和感を生じさせるように構成してもよい。

【１７０２】

具体的には、例えば、聴覚による違和感を生じさせる場合として、音声出力装置２２６によって出力される音を通常の状態から変化させて遊技者に違和感を感じさせるように構成する。音声による違和感とは、例えば、音の高低や、音像の変化パターン、音の大小、リズムの変化等、遊技者の聴覚を刺激する方法を通常の出力状態から変化させることで、遊技者に違和感を感じさせるように構成する。視覚の認知は、目で見て確認し続けることが可能であるため、違和感を感じた場合に早期に認識し易いが、聴覚での認識は、音はその瞬間における出力のみの認知であり、継続して確認することができないので、視覚の認識力より低い。従って、音を通常の出力状態から変更させて遊技者に違和感を感じさせる方が、遊技者が違和感を明確に認識するまで時間を長引かせることができる。

【１７０３】

また、例えば、皮膚感覚（触覚（触り心地を感じる知覚）、温度覚（温度を感じる知覚）、痛覚（痛みや刺激を感じる知覚）、圧覚（圧力を感じる知覚）、風覚（風を感じる知覚）等の体表面に世紀する知覚）による違和感を生じさせる場合として、操作ハンドル５１や枠ボタン２２、球抜きレバー５２、球貸しボタン４２、或いは、返却ボタン４３、その他、扇風機やヒーター等、遊技者に刺激を与える部品に対して通常と制御状態を異ならせて遊技者に違和感を感じさせるように構成する。例えば、操作ハンドル５１では、操作ハンドル５１を初期位置に付勢する図示しないバネによる付勢力を通常より強くすることで遊技者に違和感を感じさせるように構成してもよい。また、例えば、枠ボタン２２では、枠ボタン２２を押し込み操作できないように枠ボタン２２をロックするロック機構を設け、枠ボタン２２をロックして押し込み操作できないことで遊技者に違和感を感じさせるように構成してもよい。この場合、第３図柄表示装置８１等で「枠ボタンを押してください」等のアナウンスを出力しながら行うと好適である。さらに、例えば、風を遊技者に向けて出力可能な扇風機では、通常時は風を放出（出力）して遊技者の風覚を刺激するように構成されているが、違和感を感じさせるために、風を吸入することで遊技者の風覚を刺激するように構成してもよい。

【１７０４】

＜変形例１９＞

上記第１実施形態では、「保留変化予告」の実行タイミングとして「保留消去後」が選択された場合に、変動演出において「再変動」の変動要素が含まれていないとき、「保留変化予告」の実行タイミングを「保留消去後」ではない他のタイミング（例えば、「リーチ後」）に変更するように構成していた。これに対し、「保留変化予告」の実行タイミングとして「保留消去後」が選択された場合に、変動演出において「保留消去後」の実行タイミングで「保留変化予告」を実行できないとき、「保留変化予告」ではない他の予告演出を実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、「ノーマルリーチ＋再変動」のように、「再変動」は行うが、コクピット表示領域Ｄｂを消去しない変動パターンであった場合に、「保留消去後」の「保留変化予告」が選択されていたとき、「保留消去後」の「保留変化予告」に代えて、副表示領域Ｄｓが再表示されるタイミングで該副表示領域Ｄｓにおいて「副表示領域消去後」の「再表示予告」を行う。「再変動」を含む変動演出では、必ず「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の実行時には、副表示領域Ｄｓの中央小領域Ｄｓ２が消去されるので、「保留消去後」の「保留変化予告」を実行できない変動パターンであって、必ず何らかの予告演出を実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１７０５】

＜変形例２０＞
上記各実施形態では、複数の「保留変化予告」の表示態様を設け、「保留変化予告」の実行タイミングに関し、いずれか１の実行タイミングを選択し、該１の実行タイミングにおいて決定されたいずれかの表示態様で「保留変化予告」を実行するように構成されていた。これに対し、「保留変化予告」において複数段階上の表示態様（例えば、「赤色」や「虹色」）が選択された場合に、複数の実行タイミングにおいて段階的に「保留変化予告」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、段階的に「保留変化予告」を実行して、大当たり期待度がステップアップさせる予告演出を実行することができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１７０６】
＜変形例２１＞
上記各実施形態では、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色として、通常の「白色」から、チャンスアップパターンとして「赤色」か、該「赤色」より大当たり期待度が高い「金色」かの表示色を決定し、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示タイミングで該決定されたチャンスアップパターンの表示色を表示するように構成されていた。これに対し、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色として複数段階上の表示色（即ち、「金色」）が選択された場合に、複数の実行タイミングにおいて段階的に各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色として「金色」が決定された場合に、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示タイミングで該リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を「赤色」で表示し、リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示タイミングで該リーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色を「金色」で表示する。このように構成することで、段階的に各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色の変更を実行して、大当たり期待度がステップアップさせる予告演出を実行することができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１７０７】
なお、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を段階的に変更する場合には、１の追加データテーブル２３２ａ２によってリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の表示色（例えば、「赤色」）とリーチ中文字表示Ｓｅ２の表示色（例えば、「金色」）とを規定するように構成してもよいし、各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２毎にそれぞれ追加データテーブル２３２ａ２を設定して、各追加データテーブル２３２ａ２毎に各文字表示Ｓｅ１，Ｓｅ２の表示色を規定するように構成してもよい。
【１７０８】
＜変形例２２＞
また、上記第１実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１の初期設定として、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の通常パターン（表示色「白色」および文字パターン「弱パターン」のチャンスアップパターンではないパターン）が表示され、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の各種抽選によって該通常パターンが選択された場合には、該選択結果に応じた追加データテーブル２３２ａ２を選択して、該表示データテーブル２３２ａ１及び追加データテーブル２３２ａ２により表示制御を行うように構成されている。よって、表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで示す表示内容が重複しているが、追加データテーブル２３２ａ２を選択する制御を必ず実行するように構成することで、追加データテーブル２３２ａ２を選択するか否かの判別処理が不要になり、制御負担を軽減することができる。
【１７０９】
一方、表示データテーブル２３２ａ１に各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４に関する表示を行わないように規定してもよい。即ち、表示データテーブル２３２ａ１を設定するのみでは、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が表示されることがなく、追加データテーブル２３２ａ２を設定して初めて各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が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、表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２との表示内容の重複指定が解消される。
【１７１０】

＜変形例２３＞
また、互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段として各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４を用いて説明したが、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性を有する標示手段であれば如何様な態様でもよい。
【１７１１】
具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（例えば、左小領域Ｄｓ１に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３、又は、コクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄又は保留図柄等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（例えば、リーチ表示に現出する強弱キャラ予告、又は、変動演出の開始時に現出するミニキャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（例えば、ステップアップ予告や、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４の文字表示等）や、１の変動演出において同一の演出が複数回実行される予告（例えば、「疑似連」の変動要素等）等が例示される。
【１７１２】
＜変形例２４＞
また、「１５Ｒ確変大当たり」に当選した場合に、変動演出において「１５Ｒ通常大当たり」に対応する仮の表示結果を現出しつつ、該大当たりの最中に「１５Ｒ確変大当たり」であったことを示唆するラウンド中昇格演出が実行される場合に、定型句文字表示Ｓｅ３の表示色をチャンスアップパターンのまま表示するように構成してもよい。
【１７１３】
＜変形例２５＞
また、上記各実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１で規定される表示内容に対して追加データテーブル２３２ａ２を設定することで、表示データテーブル２３２ａ１により規定される第３図柄表示装置８１の表示内容から、追加データテーブル２３２ａ２により規定される変更内容を反映して、第３図柄表示装置８１の表示制御が行われるように構成されていた。これに代えて、表示データテーブル２３２ａ１において、第３図柄表示装置８１の変更内容も含めて表示内容を規定するように構成してもよい。即ち、表示データテーブル２３２ａ１に表示内容の変更用の情報も含めるように、該表示データテーブル２３２ａ１を構成してもよい。
【１７１４】
＜変形例２６＞
また、上記各実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１で規定される表示内容に対して追加データテーブル２３２ａ２を設定し、表示データテーブル２３２ａ１又は追加データテーブル２３２ａ２によって規定された表示内容に関する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない場合は、転送データテーブル２３２ａ３を設定して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の格納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へ転送するように構成されていた。これに代えて、表示データテーブル２３２ａ１又は追加データテーブル２３２ａ２において、画像データの転送に関するデータも含めて規定するように構成してもよい。即ち、表示データテーブル２３２ａ１又は追加データテーブル２３２ａ２に画像データの転送情報も含めるように、該表示データテーブル２３２ａ１又は追加データテーブル２３２ａ２を構成してもよい。
【１７１５】
＜変形例２７＞
また、追加データテーブル２３２ａ２を設定した場合に、該追加データテーブル２３２ａ２に対応した転送データテーブル２３２ａ３を設定するように構成してもよい。
【１７１６】

＜変形例２８＞
また、追加データテーブル２３２ａ２を使用せずに、フラグ等を用いて表示データテーブル２３２ａ１の表示内容を変更するように構成してもよい。具体的には、特定のフラグが設定されていた場合には、該フラグに対応する表示物の表示内容をフラグの設定内容に応じて表示データテーブル２３２ａ１が示す表示内容から変更するように構成してもよい。

【１７１７】
＜変形例２９＞
また、ＭＰＵ２３１により、第３図柄表示装置８１で表示される数フレーム先の描画内容を把握して、その把握した描画内容に基づいて転送情報も含む描画情報を作成し、該描画情報を画像コントローラ２３７に読み込ませて、該画像コントローラ２３７において描画情報を事前に把握（事前解析）すると共に、事前に把握した描画情報に規定されている転送情報に基づいて画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた事前解析データ領域に転送させておくように構成してもよい。

【１７１８】
具体的には、例えば、今回描画予定の実行描画リストと、次回描画予定の次回描画リストと、次々回描画予定の次々回描画リストとに基づいて説明する。まず、実行描画リストを解析し、該実行描画リストの中で規定されている転送情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域の所定アドレス（第１アドレス）に転送し、同時に、転送する画像データの参照先を転送後の所定アドレス（第１アドレス）に書き換えた次回描画リストを作成する。そして、書き換えられた次回描画リストの転送情報のみを事前に解析し、該次回描画リストの中で規定されている転送情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域の所定アドレス（第２アドレス）に転送し、同時に、転送する画像データの参照先を転送後の所定アドレス（第２アドレス）に書き換えた次々回描画リストを作成する。このように構成することで、事前解析済みの画像データを使った描画を実行することができる。

【１７１９】
画像コントローラ２３７による描画の実行中は、画像データの読み込みが行われるため、キャラクタＲＯＭ２３４に対して直接画像データを参照した場合には、画像処理の性能が大きく低下してしまうおそれがある。そこで、描画リストの事前解析を行い、画像データを予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域に転送しておくことで、迅速および的確な描画を実行することができる。

【１７２０】
なお、通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域の容量には上限が設けられているため、描画リストの事前解析を行う場合には、通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域に記憶可能な容量に基づいて、該容量の範囲内で事前解析および画像データの転送を行うように構成してもよい。また、描画リストの事前解析を行う範囲（例えば、１フレーム先まで、又は、２フレーム先まで）を通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域の容量内に収まるように事前に設定し、その範囲内で描画リストの事前解析を行うことで、通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域の容量を超えるような事態を未然に防止することができる。

【１７２１】
また、通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域に関し、複数の画像データ（例えば、最大５１２個）を記憶することができように構成してもよい。そして、描画リストの事前解析を行う場合に、通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域に転送すべき画像データと同じ画像データが履歴の中に存在する場合は、キャラクタＲＯＭ２３４の代わりに通常用ビデオＲＡＭ２３６の事前解析データ領域から画像データを取得し、画像格納エリア２３６ａに記憶させるように構成してもよい。なお、同一の画像データの判定は、例えば、キャラクタＲＯＭ２３４上での開始アドレスが同じである場合に、同じ画像デ

ータを判定するように構成する。
【１７２２】
＜変形例３０＞
上記各実施形態では、音声ランプ制御装置１１３から表示用定型句通常コマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４において表示用定型句通常コマンドの受信に基づいて際後制限フラグ２３３ｐをオンに設定し、該際後制限フラグ２３３ｐを確認することで、ハズレの変動演出の「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を、通常の表示色である「白色」で表示するように文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を設定するように構成されていた。これに代えて、表示制御装置１１４において、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を受信した場合に、該コマンドに基づいて実行され得る変動演出の表示結果（当否）を判別し、その判別結果に基づいて際後制限フラグ２３３ｐを設定するように構成してもよい。
【１７２３】
具体的には、例えば、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、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を受信した場合に、該コマンドに基づいて実行され得る変動演出の表示結果がハズレ表示であるか否かを判別する。そして、実行され得る変動演出がハズレである場合に、際後制限フラグ２３３ｐをオンに設定し、該際後制限フラグ２３３ｐのオンに基づいて、変動演出の「際演出」後に表示される演出（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）をすべてチャンスアップパターンではない通常パターン（例えば、「白色」）で表示するように構成する。
【１７２４】
このように構成することで、ハズレの変動演出の「際演出」後に表示される演出において、他の抽選に基づいてどのような設定がなされていた場合であっても、チャンスアップパターンを表示しないように構成することができるので、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側での文字表示の表示態様の抽選結果等の判別処理や、表示用定型句通常コマンドの送受信、表示制御装置１１４側での表示用定型句通常コマンドに基づく追加データテーブル２３２ａ２の設定等の制御が不要となるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１の処理負担を軽減することができる。また、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は、変動演出の開始時に受信するものであるため、表示制御装置１１４は、変動演出の開始時に該変動演出の当否を判別可能であり、その判別結果に基づいて変動演出内で表示される文字表示の表示内容を設定することができる。よって、変動演出を実行する上で従来の構成を有効活用した上で、演出内容の齟齬が発生することを防止することができる。
【１７２５】
＜変形例３１＞
上記各実施形態では、際後制限フラグ２３３ｐがオンに設定されている場合に、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を選択（決定）し、該文字修正用追加データテーブル２３２ａ２の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納（設定）することで、ハズレの変動演出における定型句文字表示Ｓｅ３の表示色を通常の表示色（即ち、「白色」）で表示するように構成していた。これに対し、際後制限フラグ２３３ｐがオンに設定されている場合に、定型句文字表示Ｓｅ３に関する追加データテーブル２３２ａ２（文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２、文字色用追加データテーブル２３２ａ２、文字タイミング用追加データテーブル２３２ａ２の一部又は全部）の使用を禁止するように構成してもよい。
【１７２６】
具体的には、例えば、際後制限フラグ２３３ｐがオンされている場合に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字色用追加データテーブル２３２ａ２が格納（設定）されていた場合は、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を削除（廃棄又は無効化）して、

文字表示の表示色が初期設定（デフォルト設定）となるように構成する。また、例えば、際後制限フラグ２３３ｐがオンに設定されている場合に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字色用追加データテーブル２３２ａ２が格納（設定）されていた場合、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２における定型句文字表示Ｓｅ３に関する部分を通常パターンに修正し（定型句文字表示Ｓｅ３の部分が通常パターンの文字色用追加データテーブル２３２ａ２を選び直し）、該修正した（選び直した）文字色用追加データテーブル２３２ａ２を改めて追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納（設定）するように構成する。

【１７２７】

このように構成することで、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２を設けることなく「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３を、チャンスアップパターンではない通常パターンの表示色で表示することができる。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納（設定）する追加データテーブル２３２ａ２数を少なくすることができることで、ＭＰＵ２３１の描画リスト作成時の処理負担を軽減することができる。また、「際演出」後に表示される定型句文字表示Ｓｅ３において、チャンスアップパターン（例えば、「赤色」）を表示しないように構成することができるので、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる。

【１７２８】

＜変形例３２＞

上記第５実施形態では、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色がチャンスアップパターンで表示される場合に、エラー文字表示Ｓｅ５が表示されるとき、該エラー文字表示Ｓｅ５の表示色を、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色と同調する表示色で表示するように構成されていた。これに代えて、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４が現出する前の段階であってもエラー文字表示Ｓｅ５が表示される場合、各文字表示Ｓｅ１～Ｓｅ４の表示色と同調する表示色で該エラー文字表示Ｓｅ５を表示するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、リーチ表示が発生する前の段階で、敢えて下皿満タン状態を生じさせてエラー文字表示Ｓｅ５を表示させ、該エラー文字表示Ｓｅ５の表示色が如何様に表示されるかを確認する遊技性が生まれ、通常では異常状態の報知機能しかないエラー文字表示Ｓｅ５に変動演出における大当たり期待度を示唆する予告機能を付加し、多様な遊技性を実現して、遊技の興趣を高めることができる。

【１７２９】

また、先読み処理を表示制御装置１１４にて実行してもよい。例えば、先読み処理を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納する、図２４に示すものと同様の保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアを表示制御装置１１４に設け、表示用保留球数コマンドを受信した場合に、保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、表示制御装置１１４が先読み処理を実行し、実行中の変動演出および保留中の変動演出の中に大当たりとなる変動演出があると判断される場合は「保留変化予告」を実行するようにしてもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドをそのまま表示用保留球数コマンドとして表示制御装置１１４へ送信してもよい。これにより、始動入賞に伴って主制御装置１１０にて取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、表示制御装置１１４の保留情報格納エリアに設けられた保留情報第１～第４エリアのうち、表示用保留球数コマンドの保留球数に対応するエリアに格納させることができる。そして、表示制御装置１１４は、表示用変動パターンコマンドを受信するたびに、保留情報格納エリアに対し、図４４のＳ１４０３及びＳ１４０４の処理と同様のシフト処理を実行してもよい。これにより、表示制御装置１１４の実行情報格納エリアには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｃに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ

１と同じ値を格納させることができ、保留情報第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値を格納させることができる。

【１７３０】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置１１４に音声ランプ制御装置１１３を接続して、表示制御装置１１４から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１７３１】

なお、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とを１つの制御装置として構成する場合、その１つの制御装置が有するＲＡＭに、図２４に示すものと同様の保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアを設け、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信した場合は、保留情報格納エリアに設けられた先読み情報第１～第４エリアのうち、保留球数コマンドの先読み保留回数に対応するエリアに、その保留球数コマンドに含まれる各カウンタ値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１を格納してもよい。また１つの制御装置は、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信する毎に、保留情報第１～第４エリア及び実行情報格納エリアの間で図４４のＳ１４０３及びＳ１４０４の処理と同様のシフト処理を実行してもよい。

【１７３２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ９１１）において、停止種別コマンドを受信すれば必ず変動開始フラグ２２３ａをオンに設定する場合について説明したが、変動パターンコマンドの受信があった上で停止種別コマンドを受信した場合に、変動開始フラグ２２３ａをオンに設定してもよい。これにより、変動パターンコマンドの受信がなく、停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１７３３】

また、変動パターンコマンドを受信したタイミングで、変動開始フラグ２２３ａをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ９１０）では、変動開始フラグ２２３ａがオンされたことに基づいて、変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この表示用変動パターンコマンドに基づき、変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１７３４】

上記実施形態では、第１入球口６４への入球（始動入賞）を契機として保留され実行される第３図柄の変動演出中に大当たりとなる変動演出があるか否かを、実行図柄及び保留図柄において「保留変化予告」を行う場合について説明した。これに対し、第２入球口６７を球が通過したこと（始動入賞）を契機として保留され実行される第２図柄（普通図柄）の可変表示の中に当たり（「○」の図柄で停止）となるものがあるか否かを、第２図柄

保留ランプ８４や第３図柄表示装置８１等を用いて、第３図柄の変動演出中に大当たりとなる変動演出があるか否かとあわせて、又は、その代わりに、遊技者に報知してもよい。これにより、保留中の第２図柄（普通図柄）の可変表示の中に、又は、実行中および保留中の第２図柄（普通図柄）の可変表示の中に、当たりとなる可変表示があるか否かを遊技者が把握できる。よって、第２図柄の可変表示の実行前に第２図柄が当たりとなるか否かを推測できる。遊技機の中には、普通図柄の当たりの有無にて遊技性を高めているものがあり、そのような遊技機において特に有効である。

【１７３５】

上記実施形態では、デモ演出が「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、変動演出で用いられる第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。

【１７３６】

上記実施形態では、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出の１形態である「保留変化予告」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く、パチンコ機１０に第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、「保留変化予告」又は「保留変化予告」とは異なって複数の変動演出に跨って実行される連続予告演出（以下、「保留変化予告」を含めて「連続予告演出」という）を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する各可動役物とは異なる役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１７３７】

これにより、第３図柄表示装置８１（および第１図柄表示装置３７）において変動演出（動的表示）が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるので、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１７３８】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることがで

きる。
【１７３９】
なお、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態（１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、外れ）に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。
【１７４０】
上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１入球口６４への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、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、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられたものであってもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する保留情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。
【１７４１】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものを保留情報格納エリア２２３ｈに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、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、保留情報格納エリア２２３ｈに格納してもよい。これにより、先読み処理を実行する場合に、実行中や保留中の変動演出が大当たりか否か等の判定結果が、既に保留情報格納エリア２２３ｈに格納されているので、先読み処理ではこの判定結果を読み出すだけでよく、素早く処理の実行を完了させることができる。なお、変動演出の変動時間が、その変動演出の実行が開始される時点（厳密には、大当たり抽選が行われる時点）の保留球数に応じて決定される場合、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信したときには、変動演出が開始されるときの保留球数が確定できないため、変動時間の判定を正確に行うことができない。よって、この場合、少なくとも変動時間の判定に用いられる変動種別カウンタＣＳ１の値は、保留情報格納エ

リア２２３ｈに格納しておくことが好ましい。これにより、先読み処理を実行するときに、遊技領域への球の打出しが停止されていれば、変動演出が開始されるときの保留球数を確定できるので、保留情報格納エリア２２３ｈに格納された大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別の判定結果とあわせて、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づき、変動時間を算出することができる。

【１７４２】

上記実施形態において、入球した場合に大当たりの抽選が開始される第１入球口６４が遊技盤１３に１つ配設されてい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、それぞれ独立して入球が検出されて大当たりの抽選が開始される複数（例えば、２つ）の第１入球口が遊技盤１３に配設されていてもよい。この場合、各第１入球口において保留があった場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する保留球数コマンドには、いずれの第１入球口による保留であるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの第１入球口により保留された変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口毎にそれぞれ保留球数カウンタを用意しておき、保留球数コマンドを受信した場合、その保留球数コマンドに示された第１入球口に対する保留球数カウンタに保留球数を設定し、変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドに示された第１入球口に対する保留球数カウンタを１減らせば、第１入球口毎に保留球数をカウントすることができる。

【１７４３】

また、複数の第１入球口が遊技盤１３に配設される場合、それぞれの第１入球口への入賞（始動入賞）に伴って取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置１１３へ通知してもよい。この場合、主制御装置１１０が始動入賞に伴い取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するためのコマンドには、いずれの第１入球口への始動入賞に伴って取得されたものであるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの第１入球口への始動入賞に伴う変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。さらに、音声ランプ制御装置１１３において、第１入球口毎にそれぞれ保留情報格納エリアを用意してもよい。これにより、変動パターンコマンドを受信する毎に、その変動パターンコマンドで示される変動演出の実行契機となった始動入賞を検出した第１入球口に対応する保留情報格納エリアに対してシフト処理を行うことができる。よって、第１入球口毎に保留中の変動演出に対応する各カウンタの値を、音声ランプ制御装置１１３においても保持させることができる。従って、始動入賞した第１入球口により、大当たりとなる確率や大当たり種別の振り分け確率、外れ種別の振り分け確率等が異なるような場合に、先読み処理において、それぞれの変動演出について、大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の大当たり種別、外れとなる場合の外れ種別などを、どの第１入球口への始動入賞かに基づいて正しく判定することができる。また、１の第１入球口への始動入賞に基づく変動演出が、他の第１入球口への始動入賞に基づく変動演出に優先して行われるような場合に、１の第１入球口への始動入賞に基づく変動演出に対応するカウンタの値から順番に先読み処理を行うことができる。

【１７４４】

また、複数の第１入球口が設けられている場合、音声ランプ制御装置１１３は、第１入球口への始動入賞に基づいて取得された各カウンタの値をコマンドにより主制御装置１１０から受信した場合に連続予告演出の開始を決定すると、始動入賞があった第１入球口に関わらず、その時点で保留されている全ての変動演出（保留球）にわたって、連続予告演出を実行させてもよい。また、複数の第１入球口が設けられており、一の第１入球口への入賞に対する変動演出を、他の第１入球口への入賞に対する変動演出よりも優先的に実行するパチンコ機においては、その優先的に変動演出が実行される第１入球口への入賞に対して取得されたカウンタ値の先読み結果のみから、連続予告演出の開始を決定するように

してもよい。これにより、優先度の低い第１入球口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されない。仮に、優先度の低い第１入球口への入賞に対応する変動演出に対して連続予告演出が開始され、優先度の高い第１入球口に絶え間なく変動演出が保留される場合に、連続予告演出がなかなか終了しないという事態が生じるおそれがある。これに対し、本変形例では、優先度の低い第１入球口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されないので、そのような事態が生じることを抑えることができる。

【１７４５】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、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、サブ保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らす（図４４のＳ１４１１参照）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ない。例えば、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される変動処理（図３５参照）において、変動開始処理（Ｓ３０７）により変動パターンコマンドが設定されるのに合わせて減算された主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値（Ｎ）を（図３５のＳ３０５参照）、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信するように、保留球数コマンドを設定し、その保留球数コマンドが変動パターンコマンドの送信と合わせて主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信されるようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３では、より正確に主制御装置１１０に保留された保留球の数を把握することができる。また、変動パターンコマンドに、減算後の保留球数カウンタ２０３ａの値（Ｎ）を含めてもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３では、変動パターンコマンドを受信した場合に該変動パターンコマンドに含まれる保留球数（Ｎ）を抽出して、サブ保留球数カウンタ２２３ｂに設定すればよい。

【１７４６】

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演出の保留球数を、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。

【１７４７】

また、上記実施形態に示すように、第３図柄の変動表示である変動演出は、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、横方向あるいは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、図柄の変動表示としては、図柄の変動演出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。

【１７４８】

上記各実施形態では、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像として表示してもよい。

【１７４９】

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。さらに、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、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良い。

【１７５０】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、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表示が開始され、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、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のもの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を発生させるスロットマシン」となり、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。

【１７５１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、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、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。

【１７５２】

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。

＜Ａ群：複数の文字表示を赤色に変更し、大当たりするか否かに応じて際演出後の文字表示を白色に修正＞

所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、

該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記取得手段により取得される前記始動情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、

該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、前記動的表示において前記特別識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかを判断する現出情報判断手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１０９

））と、
遊技者にとって有利な状況が発生するか否かを判断する有利状況判断手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、
互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、
前記現出情報判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の報知態様を、所定の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該態様変更手段によって前記標示手段を前記第２態様に変更する場合に、複数の前記標示手段の報知態様を前記第２態様に変更する複数変更手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、を備え、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記特別識別情報を現出するか、前記一般識別情報を現出するかの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）、を備え、
前記態様変更手段は、
前記複数変更手段により前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更される場合に、前記有利状況判断手段によって、遊技者にとって有利な状況が発生しないと判断されたとき、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に報知される前記標示手段を、前記第１態様で報知する第１態様報知手段（例えば、表示用定型句通常コマンド）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ０。
【１７５３】
遊技機Ａ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが、現出情報判断手段により判断される。また、遊技者にとって有利な状況が発生するか否かが、有利状況判断手段によって判断される。そして、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が報知される。また、現出情報判断手段による判断結果に基づいて、態様変更手段により、標示手段の報知態様が、所定の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。そして、態様変更手段によって標示手段を第２態様に変更する場合に、複数変更手段により、複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更される。ここで、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特別識別情報を現出するか、一般識別情報を現出するかの判定演出が実行される。そして、複数変更手段によって標示手段の報知態様が第２態様に変更される場合に、有利状況判断手段によって、遊技者にとって有利な状況が発生しないと判断されたとき、態様変更手段に設けられた第１態様報知手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に報知される標示手段が、第１態様で報知される。即ち、遊技者にとって有利な状況が発生しない場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更される場合でも、動的表示の判定演出の実行後に報知される標示手段の報知態様を第２態様ではない第１態様で報知する。
【１７５４】
従来のように、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を報知する場合に、それぞれの報知箇所毎に、標示手段を第１態様で報知するか、第１態様とは異なる第２態様で報知するかを設定（抽選）する

構成であると、その報知箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に現出される標示手段を第２態様で報知した後、後に報知される標示手段を第１態様で報知させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が報知されたことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。

【１７５５】

そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する標示手段の報知態様の設定（抽選）を一括（複数同時）で行い、１の標示手段で報知された第２態様を他の標示手段においても踏襲して報知させるように構成することで、それぞれの報知箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段が一度でも第２態様で報知された場合は、以降に報知する標示手段においても第２態様を踏襲して報知させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【１７５６】

しかしながら、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に変更する場合、例えば、遊技者にとって有利な状況が発生しない状態であっても、標示手段が第２態様で報知されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、現出情報判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、判定演出後に報知される標示手段は、判定演出の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、判定演出の実行後の標示手段を第２態様で報知してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で報知されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、遊技者にとって有利な状況が発生しない状態で確定せず、何かしらの発展演出が実行されて、遊技者にとって有利な状況へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、遊技者にとって有利な状況が発生しないまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１７５７】

そこで、遊技機Ａ０によれば、遊技者にとって有利な状況が発生しない場合には、標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に報知される標示手段において第２態様を報知しないように構成する。即ち、遊技者にとって有利な状況が発生しない状態において、判定演出後の標示手段を第１態様で報知するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１７５８】

なお、「互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）や、同一又は類似の音（例えば、「類似の音」とは、音の種類が段階的に

ステップアップするような音）が断続的に出力される演出等が例示される。
【１７５９】
また、「判定演出」とは、例えば、動的表示を構成する複数の変動要素のうち、特別識別情報が現出するか一般識別情報が現出するかの演出部分を示す場合、動的表示を構成する１の変動要素全体を示す場合、或いは、動的表示全体を示す場合等をいう。
【１７６０】
さらに、「遊技者にとって有利な状況」とは、例えば、実行中の動的表示において特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得る場合、待機中の動的表示において特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得る場合、実行中若しくは待機中の動的表示において特別識別情報の現出が期待し得る特別演出（例えば、「スーパーリーチ」演出態様）が実行され得る場合、通常より特別識別情報が現出し易い第１特殊状態（例えば、「確率変動状態」）が発生し得る場合、或いは、通常より短い動的時間の動的表示が選択され易い第２特殊状態（例えば、「時間短縮状態」）が発生し得る場合等をいう。
【１７６１】
遊技機Ａ０において、
前記有利状況判断手段は、
前記動的表示において、前記特別識別情報が現出するか、又は、前記一般識別情報が現出するかを判断する特別識別情報判断手段、を備え、
前記第１態様報知手段は、
前記特別識別情報判断手段によって、前記動的表示において前記一般識別情報を現出すると判断された場合に、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に報知される前記標示手段を、前記第１態様で報知する
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１７６２】
遊技機Ａ１によれば、遊技機Ａ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利状況判断手段に設けられた特別識別情報判断手段によって、動的表示において、特別識別情報が現出するか、又は、一般識別情報が現出するかが判断される。そして、特別識別情報判断手段によって、動的表示において一般識別情報を現出すると判断された場合に、判定演出実行手段による判定演出の実行後に報知される標示手段が、第１態様報知手段により、第１態様で報知される。即ち、動的表示において所定の遊技価値を付与しない一般識別情報が現出する場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更される場合でも、動的表示の判定演出の実行後に報知される標示手段の報知態様を第２態様ではない第１態様で報知する。
【１７６３】
従来、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に変更する場合、例えば、所定の遊技価値が付与されない一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、該動的表示の判定演出が行われて一般識別情報が現出している状態で、標示手段が第２態様で報知されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、判定演出後に報知される標示手段は、判定演出の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、判定演出の実行後の標示手段を第２態様で報知してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で報知されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、該動的表示がこのまま一般識別情報で確定せず、何かしらの発展演出が実行されて、一般識別情報から特別識別情報へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示が所定の遊技価値が付与されない一般識別情報のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。
【１７６４】

そこで、遊技機Ａ１によれば、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に報知される標示手段において第２態様を報知しないように構成する。即ち、一般識別情報の動的表示において、判定演出後の標示手段を第１態様で報知するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１７６５】

遊技機Ａ１において、

前記標示手段は、

前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、

前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）と、

を備え、

前記態様変更手段は、

前記特別識別情報判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記複数変更手段に基づいて前記第１標示手段及び前記第２標示手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、

前記特別識別情報判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出しないと判断された場合に、前記複数変更手段に基づいて前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記第１態様報知手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ２。

【１７６６】

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、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。また、特別識別情報判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、複数変更手段に基づいて第１標示手段および第２標示手段が第２態様で表示される。一方、特別識別情報判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出しないと判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様変更手段により、複数変更手段に基づいて第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。

【１７６７】

これにより、動的表示において特別識別情報が現出する場合は、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更され、動的表示において特別識別情報が現出しない場合には、第１標示手段が第２態様で表示される一方、第２標示手段が第１態様で表示されるように構成する。即ち、標示手段が第２態様に変更されていた場合に、特別識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第２態様で表示すると共に、一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第１態様で表示するように構成する。このように構成することで、一般識別情報が現出した後に、第２態様の第２標示手段を現出することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１７６８】

遊技機Ａ２において、

前記第１標示手段は、

１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、

前記複数変更手段は、

少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ３。
【１７６９】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括設定が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。
【１７７０】
遊技機Ａ０からＡ３のいずれかにおいて、
前記態様変更手段は、
該標示手段の表示態様を、所定の通常表示態様（例えば、「白色」）から、該通常表示態様と異なる特殊表示態様（例えば、「赤色」）に変更する表示態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該表示態様変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記通常表示態様から前記特殊表示態様に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択するタイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、
前記複数変更手段は、
前記タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示態様を前記特殊表示態様に一括して変更する一括変更手段、を備え、
前記第１態様報知手段は、
前記一括変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記特殊表示態様に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示態様を前記通常表示態様で表示する通常態様表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ４。
【１７７１】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ０からＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた表示態様変更手段により、標示手段の表示態様が、所定の通常表示態様から、該通常表示態様と異なる特殊表示態様へ変更される。また、同じく態様変更手段に設けられたタイミング選択手段により、表示態様変更手段によって標示手段の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた一括変更手段により、タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示態様が特殊表示態様に変更される。ここで、一括変更手段によって標示手段の表示態様が特殊表示態様に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示態様が、第１態様報知手段に設けられた通常態様表示手段により、通常表示態様で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示タイミング等の複数の表示要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括設定の内容から変更（修正）して通常表示態様（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１７７２】
遊技機Ａ４において、
前記表示態様変更手段は、

前記標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）、を備え、
前記タイミング選択手段は、
前記色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択する色変化タイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）、を備え、
前記一括変更手段は、
前記色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する色一括変更手段、を備え、
前記第１態様報知手段は、
前記色一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ５。
【１７７３】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、タイミング選択手段に設けられた色変化タイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、一括変更手段に設けられた色一括変更手段により、色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、色一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示色が、第１態様報知手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示色や表示タイミング等の複数の表示要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括設定の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１７７４】
遊技機Ａ４又はＡ５において、
前記表示態様変更手段は、
前記標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択する変更要素選択手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、
該変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて、前記画像表示手段において前記標示手段を表示するための表示指示を出力する第１指示出力手段（例えば、コマンド出力処理（Ｓ１１０２））と、を備え、
該第１指示出力手段は、
前記第１態様報知手段によって、前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段の表示態様を前記第１態様で表示する場合に、少なくとも前記標示手段の表示色の変更要素を前記通常表示色で表示する表示指示を出力する第２指示出力手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ６。
【１７７５】
遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ４又はＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示態様変更手段に設けられた変更要素選択手段により、標示手段の表示態様に関し

、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素がそれぞれ別々に選択される。また、同じく態様変更手段に設けられた第１指示出力手段により、変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて、画像表示手段において標示手段を表示するための表示指示が出力される。そして、第１態様報知手段によって、判定演出の実行後に現出させる標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、少なくとも標示手段の表示色の変更要素を通常表示色で表示する表示指示が、第１指示出力手段に設けられた第２指示出力手段により出力される。即ち、態様変更手段によって、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択（決定）し、その選択内容に基づいて標示手段の表示指示をそれぞれ出力するように構成し、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、標示手段の変更要素のうち、少なくとも表示色を通常表示色で表示する表示指示を出力するように構成されている。

【１７７６】

仮に、複数の標示手段における複数の変更要素、即ち、表示色、変更タイミング及び表示パターンをすべて選択した後で、１の表示指示にて複数の標示手段における複数の変更要素に関する表示指示を生成した場合は、表示色、変更タイミング及び表示パターンのすべてのバリエーションに応じた表示指示を予め用意しなければならず、表示指示の数が膨大になるおそれがある。よって、各標示手段の各変更要素の表示指示をそれぞれ別々に選択することで、標示手段に関する表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる、という効果がある。

【１７７７】

特に、遊技機Ａ１の発明を採用した遊技機では、各標示手段の第２態様が選択されていた場合であっても、該動的表示の結果が一般識別情報となるときは、判定演出の実行後に現出する標示手段（第２標示手段）を第１態様（通常表示色）で表示（変更）するように構成されている。この場合に、各標示手段の表示色、変更タイミング及び表示パターンと、さらに、演出判定後の標示手段の表示（変更）内容とをすべて決定した後で、１の表示指示にて各標示手段に関する表示指示を出力する場合は、演出判定後の標示手段の表示（変更）する内容も含めてすべての標示手段の表示態様のバリエーションに応じた表示指示を予め用意しなければならず、表示指示の数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各標示手段の表示色、変更タイミング、表示パターン又は演出判定後の表示（変更）内容のそれぞれで別々に表示指示を出力し、その表示指示に基づいて画像表示手段で各標示手段の表示制御を調整することで、各標示手段に関する表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１７７８】

また、標示手段の変更要素のうち、表示色の変化は、他の変更要素（変更タイミング又は表示パターン）の変化よりも、その変化を認識し易い。具体的には、例えば、表示パターンであれば、その表示パターンの種類を予め覚えておかなければ、その表示パターンが示す意味を理解することができないが、表示色の変化は、その表示色が通常の表示色（白色）から変化しているか否かによって判断できるからである。よって、遊技者は、標示手段の表示色が特殊表示色に変更されていることを認識した場合、該標示手段の表示色が変更されていることによって、該動的表示において何かしらの発展演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示で発展演出が実行されない場合に、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１７７９】

そこで、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、複数の標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に表示される標示手段において、少なくとも表示色を通常表示色で表示するように構成する。即ち、一般識別情報が現出する動的表示において、判定演出後の標示手段を、少なくとも通常表示色で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待

を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１７８０】

遊技機Ａ６において、

前記第１指示出力手段は、

前記動的表示の開始時に、該動的表示における前記標示手段の表示態様に関するすべての表示指示を出力する開始時出力手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ７。

【１７８１】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１指示出力手段に設けられた開始時出力手段により、動的表示の開始時に、該動的表示における標示手段の表示態様に関するすべての表示指示が出力される。これにより、動的表示の開始時に、該動的表示で現出すべき標示手段の内容を画像表示手段に指示することができ、動的表示における各標示手段の表示をスムースに行うことができる、という効果がある。

【１７８２】

遊技機Ａ１からＡ７において、

前記態様変更手段は、

前記特別識別情報判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記態様変更手段に基づいて、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段を前記第２態様で表示する態様維持手段（例えば、文字色変化制限処理のＳ１７０２：Ｙｅｓ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ８。

【１７８３】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ１からＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた態様維持手段により、態様変更手段による変更に基づいて、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が第２態様で表示される。これにより、特別識別情報が現出する場合に、当初、変更された標示手段の表示を第２態様に維持して、特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得ることについて遊技者を祝福し、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【１７８４】

＜Ｂ群：文字表示を赤色に変更し、確変大当たりが付与されるか否かに応じて際演出後の文字表示を白色に修正＞

所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、

該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記特別識別情報は、所定の第１特別識別情報（例えば、「１５Ｒ通常大当たり」）と、該第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報（例えば、「１５Ｒ確変大当たり」）と、を有し、

前記取得手段により取得される前記始動情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、

該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、前記動的表示において前記特別

識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するか否かを判断する当否判断手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１）と、
該当否判別手段により前記特別識別情報が現出すると判断された場合に、対応する前記記憶手段に記憶されている前記始動情報が、前記第１特別識別情報に関する始動情報か、又は、前記第２特別識別情報に関する始動情報かを判断する種別判断手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１）と、
互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、
前記当否判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の報知態様を、所定の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該態様変更手段によって前記標示手段を前記第２態様に変更する場合に、複数の前記標示手段の報知態様を前記第２態様に変更する複数変更手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、を備え、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記第１特別識別情報若しくは前記第２特別識別情報、又は、前記一般識別情報を現出するか否かの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）、を備え、
前記態様変更手段は、
前記複数変更手段により前記標示手段の報知態様が前記第２態様に変更される場合に、前記種別判断手段によって、対応する前記記憶手段に前記第１特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断されたとき、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に報知される前記標示手段を、前記第１態様で報知する第１態様報知手段（例えば、表示用定型句通常コマンド）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ０。
【１７８５】
遊技機Ｂ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、特別識別情報として、所定の第１特別識別情報と、その第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報とを有している。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが当否判断手段により判断される。そして、当否判別手段により特別識別情報が現出すると判断された場合に、種別判断手段により、対応する記憶手段に記憶されている始動情報が、第１特別識別情報に関する始動情報か、又は、第２特別識別情報に関する始動情報かが判断される。また、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が報知される。そして、当否判断手段による判断結果に基づいて、態様変更手段により、標示手段の報知態様が、所定の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。また、態様変更手段によって標示手段を第２態様に変更する場合に、複数変更手段により、複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更される。ここで、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、第１特別識別情報若しくは第２特別識別情報、又は、一般識別情報を現出するか否かの判定演出が実行される。そして、複数変更手段によって標示手段の報知態様が第２態様に変更されている場合に、種別判断手段によって、対応する記憶手段に第１特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断されたとき、態様

変更手段に設けられた第１態様報知手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に報知される標示手段が、第１態様で報知される。即ち、動的表示において第２特別識別情報より低い遊技価値が付与され得る第１特別識別情報が現出する場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更されていた場合でも、動的表示の判定演出の実行後に報知される標示手段の報知態様を第２態様ではない第１態様で報知する。

【１７８６】

従来のように、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を報知する場合に、それぞれの報知箇所毎に、標示手段を第１態様で報知するか第１態様とは異なる第２態様で報知するかを設定（抽選）する構成であると、その報知箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に報知される標示手段を第２態様で現出した後、後に報知される標示手段を第１態様で報知させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が報知されたことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。

【１７８７】

そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する標示手段の報知態様の設定（抽選）を一括で行い、１の標示手段で報知された第２態様を他の標示手段においても踏襲して報知させるように構成することで、それぞれの報知箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段が一度でも第２態様で報知された場合は、以降に現出する標示手段においても第２態様を踏襲して報知させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【１７８８】

しかしながら、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に変更する場合、例えば、第２特別識別情報より低い遊技価値が付与され得る第１特別識別情報の表示結果が現出する動的表示において、該動的表示の判定演出が行われて第１特別識別情報が現出している状態で、標示手段が第２態様で報知されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、判定演出後に報知される標示手段は、判定演出の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、判定演出の実行後の標示手段を第２態様で報知してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で報知されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、該動的表示がこのまま第１特別識別情報で確定せず、何かしらの発展演出が実行されて、表示中の第１特別識別情報から、より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示が第１特別識別情報のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１７８９】

そこで、遊技機Ｂ０によれば、記憶手段に第１特別識別情報に関する情報が記憶されている場合には、標示手段が第２態様に変更されるとき、判定演出後に報知される標示手段において第２態様を報知しないように構成する。即ち、第１特別識別情報の遊技価値が付与されるときには、判定演出後の標示手段を第１態様で報知するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効

果がある。
【１７９０】
なお、「互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）や、同一又は類似の音（例えば、「類似の音」とは、音の種類が段階的にステップアップするような音）が断続的に出力される演出等が例示される。
【１７９１】
また、「判定演出」とは、例えば、動的表示を構成する複数の変動要素のうち、特別識別情報が現出するか一般識別情報が現出するかの演出部分を示す場合、動的表示を構成する１の変動要素全体を示す場合、或いは、動的表示全体を示す場合等をいう。
【１７９２】
遊技機Ｂ０において、
前記標示手段は、
前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、
前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）とを備え、
前記態様変更手段は、
前記種別判断手段によって、前記動的表示において前記第２特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断されたとき、前記複数変更手段に基づいて前記第１標示手段および前記第２標示報知手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、
前記当否判別手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出しないと判断されたとき、又は、前記種別判断手段によって、前記動的表示において前記第１特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断されたとき、前記複数変更手段に基づいて前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記第１態様報知手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【１７９３】
遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ｂ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。また、種別判断手段によって、動的表示において第２特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断されたとき、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、複数変更手段に基づいて第１標示手段および第２標示手段が第２態様で表示される。一方、当否判別手段によって、動的表示において特別識別情報を現出しないと判断されたとき、又は、種別判断手段によって、動的表示において第１特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断されたとき、複数変更手段に基づいて態様変更手段に設けられた第２態様変更手段により、第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。
【１７９４】
これにより、動的表示において第２特別識別情報が現出する場合は、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更され、動的表示において一般識別情報又は第１特別識別情報が現出する場合には、第１標示手段が第２態様で表示される一方、第２標示手段が第１態様で表示されるように設定される。即ち、第２特別識別情報より低い遊技価値が

付与され得る第１特別識別情報の表示結果や一般識別情報が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第１態様で表示するように構成する。このように構成することで、第１特別識別情報や一般識別情報が現出した後に、第２態様の第２標示手段を現出することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１７９５】

遊技機Ｂ１において、

前記第１標示手段は、

１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、

前記複数変更手段は、

少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ２。

【１７９６】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記複数変更が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。

【１７９７】

遊技機Ｂ０からＢ２のいずれかにおいて、

前記態様変更手段は、

前記標示手段の表示態様を、所定の通常表示態様（例えば、「白色」）から、該通常表示態様と異なる特殊表示態様（例えば、「赤色」）に変更する表示態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

該表示態様変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記通常表示態様から前記特殊表示態様に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択するタイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、

前記複数変更手段は、

前記タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示態様を前記特殊表示態様に一括して変更する一括変更手段、を備え、

前記第１態様報知手段は、

前記一括変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記特殊表示態様に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示態様を前記通常表示態様で表示する通常態様表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ３。

【１７９８】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ０からＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた表示態様変更手段により、標示手段の表示態様が、所定の通常表示態様から、該通常表示態様と異なる特殊表示態様へ変更される。また、同じく態様変更手段に設けられたタイミング選択手段により、表示態様変更手段によって標示手段の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた一括変更手段により、タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示態様が特殊表示態様に変更される。ここ

で、一括変更手段によって標示手段の表示態様が特殊表示態様に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示態様が、第１態様報知手段に設けられた通常態様表示手段により、通常表示態様で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示タイミング等の複数の表示要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、複数変更の内容から変更（修正）して通常表示態様（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１７９９】

遊技機Ｂ３のいずれかにおいて、

前記表示態様変更手段は、

該標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）、を備え、

前記タイミング選択手段は、

前記色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択する色変化タイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、

前記一括変更手段は、

前記色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する色一括変更手段、を備え、

前記第１態様報知手段は、

前記色一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ４。

【１８００】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、タイミング選択手段に設けられた色変化タイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、一括変更手段に設けられた色一括変更手段により、色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、色一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示色が、第１態様報知手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示要素の関し、表示色や表示タイミング等の複数の表示要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括変更の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８０１】

遊技機Ｂ３又はＢ４において、

前記表示態様変更手段は、

前記標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素

をそれぞれ別々に選択する変更要素選択手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、
該変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて、前記画像表示手段において前記標示手段を表示するための表示指示をそれぞれ出力する第１指示出力手段（例えば、コマンド出力処理（Ｓ１１０２））と、を備え、
該第１指示出力手段は、
前記第１態様報知手段によって、前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段の表示態様を前記第１態様で表示する場合に、少なくとも前記標示手段の表示色の変更要素を前記通常表示色で表示する表示指示を出力する第２指示出力手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ５。

【１８０２】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ３又はＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示態様変更手段に設けられた変更要素選択手段により、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素がそれぞれ別々に選択される。また、同じく態様変更手段に設けられた第１指示出力手段により、変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて、画像表示手段において標示手段を表示するための表示指示が出力される。そして、第１態様報知手段によって、判定演出の実行後に現出させる標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、第１指示出力手段に設けられた第２指示出力手段により、少なくとも標示手段の表示色の変更要素を通常表示色で表示する表示指示が出力される。即ち、態様変更手段によって、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択（決定）し、その選択内容に基づいて標示手段の表示指示をそれぞれ出力するように構成し、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、標示手段の変更要素のうち、少なくとも表示色を通常表示色で表示する表示指示を出力するように構成されている。

【１８０３】
仮に、複数の標示手段における複数の変更要素、即ち、表示色、変更タイミング及び表示パターンをすべて選択した後で、１の表示指示にて複数の標示手段における複数の変更要素に関する表示指示を生成した場合は、表示色、変更タイミング及び表示パターンのすべてのバリエーションに応じた表示指示を予め用意しなければならず、表示指示の数が膨大になるおそれがある。よって、各標示手段の各変更要素の表示指示をそれぞれ別々に選択することで、標示手段に関する表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる、という効果がある。

【１８０４】
特に、遊技機Ｂ０の発明を採用した遊技機では、各標示手段の第２態様が選択されていた場合であっても、該動的表示の結果が第１特別識別情報となるときは、判定演出の実行後に現出する標示手段（第２標示手段）を第１態様（通常表示色）で表示（変更）して表示するように構成されている。この場合に、各標示手段の表示色、変更タイミング及び表示パターンと、さらに、演出判定後の標示手段の表示（変更）内容とをすべて決定した後で、１の表示指示にて各標示手段に関する表示指示を出力する場合は、演出判定後の標示手段の表示（変更）する内容も含めてすべての標示手段の表示態様のバリエーションに応じた表示指示を予め用意しなければならず、表示指示の数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各標示手段の表示色、変更タイミング、表示パターン又は演出判定後の標示（変更）内容のそれぞれで別々に表示指示を出力し、その表示指示に基づいて画像表示手段で各標示手段の表示制御を調整することで、各標示手段に関する表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１８０５】
また、標示手段の変更要素のうち、表示色の変化は、他の変更要素（変更タイミング又は表示パターン）の変化よりも、その変化を認識し易い。具体的には、例えば、表示パターンであれば、その表示パターンの種類を予め覚えておかなければ、その表示パターンが示す意味を理解することができないが、表示色の変化は、その表示色が通常の表示色（白

色）から変化しているか否かによって判断できるからである。よって、標示手段の表示色が特殊表示色に変更されていた場合は、該標示手段の表示色が変更されていることによって、該動的表示において何かしらの発展演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示で発展演出が実行されない場合に、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１８０６】

そこで、動的表示において第１特別識別情報が現出する場合には、複数の標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に表示される標示手段において、少なくとも表示色を通常表示色で表示するように構成する。即ち、第１特別識別情報が現出する動的表示において、判定演出後の標示手段を、少なくとも通常表示色で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８０７】

遊技機Ｂ５において、

前記第１指示出力手段は、

前記動的表示の開始時に、該動的表示における前記標示手段の表示態様に関するすべての表示指示を出力する開始時出力手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ６。

【１８０８】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、指示出力手段に設けられた開始時出力手段により、動的表示の開始時に、該動的表示における標示手段の表示態様に関するすべての表示指示が出力される。これにより、動的表示の開始時に、該動的表示で現出すべき標示手段の内容を画像表示手段に指示することができ、動的表示における各標示手段の表示をスムースに行うことができる、という効果がある。

【１８０９】

遊技機Ｂ０からＢ６のいずれかにおいて、

前記態様変更手段は、

前記種別判断手段によって、前記動的表示において前記第２特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断された場合に、前記態様変更手段に基づいて、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段を前記第２態様で表示する態様維持手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ７。

【１８１０】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ０からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、種別判断手段によって、動的表示において第２特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断された場合に、態様変更手段に設けられた態様維持手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が第２態様で表示される。これにより、第２特別識別情報に基づく遊技価値が付与される場合に、当初、変更された標示手段の表示を第２態様に維持して、第２特別識別情報に基づく遊技価値が付与され得ることについて遊技者を祝福し、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【１８１１】

遊技機Ｂ０からＢ６において、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において前記特別識別情報を現出した場合に、前記所定の遊技価値を付与し得る特別遊技状態を発生する特別遊技発生手段と（例えば、いずれかの「大当たり状態」）、

前記種別判断手段によって、前記記憶手段に前記第２特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断された場合に、前記動的表示において、前記第１特別識別情報に対

応する暫定表示結果を現出する暫定表示手段（例えば、「１５Ｒ通常大当たり」に対応する表示結果）と、
該暫定表示手段によって、前記動的表示において前記第１特別識別情報に対応する前記暫定表示結果を現出した後に、前記特別遊技発生手段による前記特別遊技状態において、前記第２特別識別情報に対応する昇格表示結果を現出する昇格表示手段と、を備え、
前記態様維持手段は、
前記種別判断手段によって、前記記憶手段に前記第２特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断されると共に、前記昇格表示手段により前記特別遊技状態において前記昇格表示結果が現出する場合に、前記態様変更手段に基づいて、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段を前記第２態様で表示する昇格時態様維持手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ８。
【１８１２】
遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ０からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示において特別識別情報を現出した場合に、動的表示実行手段に設けられた特別遊技発生手段により、所定の遊技価値を付与し得る特別遊技状態が発生される。また、種別判断手段によって、記憶手段に第２特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断された場合に、暫定表示手段により、動的表示において、第１特別識別情報に対応する暫定表示結果が現出される。そして、暫定表示手段によって、動的表示において第１特別識別情報に対応する暫定表示結果を現出した後に、昇格表示手段により、特別遊技発生手段による特別遊技状態において、第２特別識別情報に対応する昇格表示結果が現出される。ここで、種別判断手段によって、記憶手段に第２特別識別情報に関する始動情報が記憶されていると判断されると共に、昇格表示手段により特別遊技状態において昇格表示結果が現出される場合に、態様維持手段に設けられた昇格時態様維持手段により、態様変更手段に基づいて、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が第２態様で表示される。これにより、第２特別識別情報に対応する昇格表示結果が現出する場合に、喩え動的表示において第１特別識別情報に対応する暫定表示結果が現出する場合であっても、その後に現出する標示手段が第２態様で表示されることで、第２特別識別情報に対応する遊技価値が付与されることから、判定演出後の標示手段が第２態様で表示されるか否かの遊技性が生まれ、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。また、当初、複数変更された標示手段の表示を第２態様に維持して、結果的に第２特別識別情報に対応する遊技価値が付与され得ることについて遊技者を祝福し、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。
【１８１３】
＜Ｃ群：文字表示を赤色に変更し、先読みして保留内に大当たりがある場合は、際演出後の文字表示の赤色を維持＞
所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、
該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記始動情報を記憶する記憶手段（例えば、保留球格納エリア２０３ｂ又は保留球実行エリア２０３ｃ）と、
該記憶手段に記憶された前記始動情報のうち、前記画像表示手段で実行を開始する前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されているか

否かを判断する実行判断手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１０９））と、
前記記憶手段に記憶された前記始動情報のうち、前記画像表示手段における実行が待機されている前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されているか否かを判断する待機判断手段（例えば、保留表示設定処理（Ｓ１２０９））と、
互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、
前記実行判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の報知態様を、所定の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該態様変更手段によって前記標示手段を前記第２態様に変更する場合に、複数の前記標示手段の報知態様を前記第２態様に変更する複数変更手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、を備え、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記特別識別情報を現出するか、該特別識別情報と異なって前記所定の遊技価値が付与されない一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）、を備え、
前記態様変更手段は、
前記複数変更手段により前記標示手段の報知態様が前記第２態様に変更される場合に、前記実行判断手段によって、前記画像表示手段で実行を開始する前記動的表示において前記特別識別情報を現出しないすると判断されたとき、かつ、前記待機判断手段によって、前記画像表示手段における実行が待機されている前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されていないと判断されたとき、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に報知される前記標示手段を、前記第１態様で報知する第１態様報知手段（例えば、表示用定型句通常コマンド）と、
前記複数変更手段により前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更される場合に、前記実行判断手段によって、前記画像表示手段で実行を開始する前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断されたとき、又は、前記待機判断手段によって、前記画像表示手段における実行が待機されている前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されていると判断されたとき、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に報知される前記標示手段を、前記第２態様で報知する態様維持手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ０。
【１８１４】
遊技機Ｃ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者の所定の遊技価値が付与される。また、所定の数を上限として、取得手段による取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶された始動情報のうち、画像表示手段で実行を開始する動的表示に対応する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されているか否かが実行判断手段により判断される。また、記憶手段に記憶された始動情報のうち、画像表示手段における実行が待機されている動的表示に対応する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されているか否かが待機判断手段により判断される。そして、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が報知される。また、実行判断手段による判断結果に基づいて、態様変更手段により、標示手段の報知態様が、所定の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。ここで、態様変更手段によって標示手段を第２態様に変更する場合に、複数変

更手段により、複数の標示手段の報知態様が第２態様に複数変更される。そして、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特別識別情報を現出するか、該特別識別情報と異なって所定の遊技価値が付与されない一般識別情報を現出するかの判定演出が実行される。ここで、複数変更手段によって標示手段の報知態様が第２態様に変更される場合に、実行判断手段によって、画像表示手段で実行を開始する動的表示において、特別識別情報を現出しないと判断されたとき、かつ、待機判断手段によって、画像表示手段において実行が待機されている動的表示に対応する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されていないと判断されたとき、態様変更手段に設けられた第１態様報知手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に報知される標示手段が、第１態様で報知される。また、複数変更手段によって標示手段の報知態様が第２態様に変更されている場合に、実行判断手段によって、画像表示手段で実行を開始する動的表示において特別識別情報を現出すると判断されたとき、又は、待機判断手段によって、画像表示手段における実行が待機されている動的表示に対応する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されていると判断されたとき、態様維持手段により、態様維持手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に報知される標示手段が、第２態様で報知される。即ち、画像表示手段で実行を開始する動的表示において所定の遊技価値を付与しない一般識別情報が現出する場合であって、画像表示手段における実行が待機されている動的表示においても特別識別情報が現出しない場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更される場合であっても、動的表示の判定演出の実行後に報知される標示手段の報知態様を第２態様ではない第１態様で表示する。一方、画像表示手段で実行を開始する動的表示において特別識別情報が現出する場合、又は、画像表示手段における実行が待機されている動的表示において所定の遊技価値を付与する特別識別情報が現出する場合に、複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更されるとき、実行中の動的表示の判定演出の実行後に報知される標示手段の報知態様を第２態様で報知する。

【１８１５】

従来のように、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を報知する場合に、それぞれの報知箇所毎に、標示手段を第１態様で報知するか第１態様とは異なる第２態様で報知するかを設定（抽選）する構成であると、その報知箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に報知される標示手段を第２態様で報知した後、後に報知される標示手段を第１態様で報知させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が報知されたことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。

【１８１６】

そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の報知態様の設定（抽選）を一括で行い、１の標示手段で報知された第２態様を他の標示手段においても踏襲して報知させるように構成することで、それぞれの報知箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段が一度でも第２態様で報知された場合は、以降に報知する標示手段においても第２態様を踏襲して報知させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【１８１７】

しかしながら、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に変更する場合、例えば、所定の遊技価値が付与されない一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、該動的表示の判定演出が行われて一般識別情報が現出している状態で、標示手段

が第２態様で報知されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、判定演出後に報知される標示手段は、判定演出の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、判定演出の実行後の標示手段を第２態様で報知してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で報知されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、該動的表示がこのまま一般識別情報で確定せず、何かしらの発展演出が実行されて一般識別情報から特別識別情報へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示が所定の遊技価値が付与されない一般識別情報のまま確定し、さらに、待機中の動的表示においても所定の遊技価値が付与されない場合は、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１８１８】

そこで、遊技機Ｃ０によれば、画像表示手段において実行を開始する動的表示において特別識別情報が現出しない場合であって、画像表示手段における実行が待機されている動的表示においても特別識別情報が現出しない場合には、標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に報知される標示手段において第２態様を報知しないように構成する。一方、画像表示手段で実行を開始する動的表示において特別識別情報が現出する場合や、画像表示手段における実行が待機されている動的表示において特別識別情報が現出する場合には、実行中の動的表示における標示手段が第２態様に変更されるとき、判定演出後に報知される標示手段を第２態様のまま報知するように構成する。即ち、一般識別情報の動的表示において、判定演出後の標示手段を第１態様で報知するように構成しつつ、待機中の動的表示に特別識別情報が現出する場合には、一般識別情報の動的表示であっても、判定演出後の標示手段の報知態様を第２態様で報知するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにして、遊技者に過度な期待を抱かせず、また、実行中の動的表示が一般識別情報を現出する場合であっても、判定演出後の標示手段が第２態様で報知表示されるとき、待機中の動的表示において特別識別情報が記憶されていることを示唆することができる。よって、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供しつつ、判定演出後の標示手段に待機中の動的表示の先読み機能を設けることで、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【１８１９】

なお、「互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）や、同一又は類似の音（例えば、「類似の音」とは、音の種類が段階的にステップアップするような音）が断続的に出力される演出等が例示される。

【１８２０】

また、「判定演出」とは、例えば、動的表示を構成する複数の変動要素のうち、特別識別情報が現出するか一般識別情報が現出するかの演出部分を示す場合、動的表示を構成する１の変動要素全体を示す場合、或いは、動的表示全体を示す場合等をいう。

【１８２１】

遊技機Ｃ０において、

前記標示手段は、

前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字

表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、
前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）とを備え、
前記態様変更手段は、
前記実行判断手段によって、前記画像表示手段で実行を開始する前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断されたとき、又は、前記待機判断手段によって、前記画像表示手段における実行が待機されている前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されていると判断されたとき、前記複数変更手段に基づいて前記第１標示手段及び前記第２標示報知手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、
前記実行判断手段によって、前記画像表示手段で実行を開始する前記動的表示において前記特別識別情報を現出しないと判断されたとき、及び、前記待機判断手段によって、前記画像表示手段における実行が待機されている前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されていないと判断されたとき、前記複数変更手段に基づいて前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記第１態様報知手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【１８２２】
遊技機Ｃ１によれば、遊技機Ｃ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。また、実行判断手段によって、画像表示手段で実行を開始する動的表示において特別識別情報を現出すると判断されたとき、又は、待機判断手段によって、画像表示手段における実行が待機されている動的表示に対応する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されていると判断されたとき、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、複数変更手段に基づいて第１標示手段および第２標示手段が第２態様で表示される。一方、実行判断手段によって、画像表示手段で実行を開始する動的表示において特別識別情報を現出しないと判断されたとき、及び、待機判断手段によって、画像表示手段における実行が待機されている動的表示に対応する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されていないと判断されたとき、態様変更手段に設けられた第２態様変更手段により、複数変更手段に基づいて第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。
【１８２３】
これにより、実行を開始する動的表示において特別識別情報が現出する場合や、待機中の動的表示において特別識別情報が現出する場合に、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更される。一方、実行を開始する動的表示において特別識別情報が現出しない場合であって、待機中の動的表示においても特別識別情報が現出しない場合には、第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。即ち、現在、記憶されている動的表示のいずれにおいても特別識別情報の表示結果が現出しない場合に、実行中の動的表示の判定演出後の第２標示手段を第１態様で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにして、遊技者に過度な期待を抱かせず、また、実行中の動的表示が一般識別情報が現出する場合であっても、判定演出後の標示手段が第２態様で表示されるとき、待機中の動的表示において特別識別情報が記憶されていることを示唆することができる。よって、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供しつつ、判定演出後の標示手段に待機中の動的表示の先読み機能を設けることで、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。
【１８２４】
遊技機Ｃ１において、
前記第１標示手段は、
１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、

前記複数変更手段は、
少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ２。
【１８２５】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括設定が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。
【１８２６】
遊技機Ｃ０からＣ２のいずれかにおいて、
前記態様変更手段は、
該標示手段の表示態様を、所定の通常表示態様（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示態様（例えば、「赤色」）に変更する表示態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該表示態様変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記通常表示態様から前記特殊表示態様に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択するタイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、
前記複数変更手段は、
前記タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示態様を前記特殊表示態様に一括して変更する一括変更手段、を備え、
前記第１態様報知手段は、
前記一括変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記特殊表示態様に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示態様を前記通常表示態様で表示する通常態様表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ３。
【１８２７】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ０からＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた表示態様変更手段により、標示手段の表示態様が、所定の通常表示態様から、該通常表示態様と異なる特殊表示態様へ変更される。また、同じく態様変更手段に設けられたタイミング選択手段により、表示態様変更手段によって標示手段の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた一括変更手段により、タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示態様が特殊表示態様に変更される。ここで、一括変更手段によって標示手段の表示態様が特殊表示態様に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示態様が、第１態様報知手段に設けられた通常態様表示手段により、通常表示態様で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示タイミング等の複数の表示要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、複数変更の内容から変更（修正）して通常表示態様（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８２８】
遊技機Ｃ３において、
前記表示態様変更手段は、
前記標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）、を備え、
前記タイミング選択手段は、
前記色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択する色変化タイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）、を備え、
前記一括変更手段は、
前記色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する色一括変更手段、を備え、
前記第１態様報知手段は、
前記色一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ４。
【１８２９】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、タイミング選択手段に設けられた色変化タイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた色一括変更手段により、色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、色一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示色が、第１態様報知手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示色や表示タイミング等の複数の変更要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括設定の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１８３０】
遊技機Ｃ３又はＣ４において、
前記表示態様変更手段は、
前記標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択する変更要素選択手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、
該変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて、前記画像表示手段において前記標示手段を表示するための表示指示をそれぞれ出力する第１指示出力手段（例えば、コマンド出力処理（Ｓ１１０２））と、を備え、
該第１指示出力手段は、
前記第１態様報知手段によって、前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段の表示態様を前記第１態様で表示する場合に、少なくとも前記標示手段の表示色の変更要素を前記通常表示色で表示する表示指示を出力する第２指示出力手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ５。

【１８３１】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ３又はＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示態様変更手段に設けられた変更要素選択手段により、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素がそれぞれ別々に選択される。また、同じく表示態様変更手段に設けられた第１指示出力手段により、変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて、画像表示手段において標示手段を表示するための表示指示が出力される。そして、第１態様報知手段によって、判定演出の実行後に現出させる標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、第１指示出力手段に設けられた第２指示出力手段により、少なくとも標示手段の表示色の変更要素を通常表示色で表示する表示指示が出力される。即ち、態様変更手段によって、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択（決定）し、その選択内容に基づいて標示手段の表示指示をそれぞれ出力するように構成し、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、標示手段の変更要素のうち、少なくとも表示色を通常表示色で表示する表示指示を出力するように構成されている。
【１８３２】
仮に、複数の標示手段における複数の変更要素、即ち、表示色、変更タイミング及び表示パターンをすべて選択した後で、１の表示指示にて複数の標示手段における複数の変更要素に関する表示指示を生成した場合は、表示色、変更タイミング及び表示パターンのすべてのバリエーションに応じた表示指示を予め用意しなければならず、表示指示の数が膨大になるおそれがある。よって、各標示手段の各変更要素の表示指示をそれぞれ別々に選択することで、標示手段に関する表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる、という効果がある。
【１８３３】
特に、遊技機Ｃ０の発明を採用した遊技機では、各標示手段の第２態様が選択されていた場合であっても、実行を開始する動的表示の結果が特別識別情報とならないとき、及び、待機中の動的表示の結果が特別識別情報とならないときは、判定演出の実行後に現出する標示手段（第２標示手段）を第１態様（通常表示色）で表示（変更）して表示するように構成されている。この場合に、各標示手段の表示色、変更タイミング及び表示パターンと、さらに、演出判定後の標示手段の表示（変更）内容とをすべて決定した後で、１の表示指示にて各標示手段に関する表示指示を出力する場合は、演出判定後の標示手段の表示（変更）する内容も含めてすべての標示手段の表示態様のバリエーションに応じた表示指示を予め用意しなければならず、表示指示の数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各標示手段の表示色、変更タイミング、表示パターン又は演出判定後の表示（変更）内容のそれぞれで別々に表示指示を出力し、その表示指示に基づいて画像表示手段で各標示手段の表示制御を調整することで、各標示手段に関する表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる。
【１８３４】
また、標示手段の変更要素のうち、表示色の変化は、他の変更要素（変更タイミング又は表示パターン）の変化よりも、その変化を認識し易い。具体的には、例えば、表示パターンであれば、その表示パターンの種類を予め覚えておかなければ、その表示パターンが示す意味を理解することができないが、表示色の変化は、その表示色が通常の表示色（白色）から変化しているか否かによって判断できるからである。よって、遊技者は、標示手段の表示色が特殊表示色に変更されていることを認識した場合、該標示手段の表示色が変更されていることによって、該動的表示において何かしらの発展演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示で発展演出が実行されない場合に、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。
【１８３５】

そこで、実行を開始する動的表示において特別識別情報が現出しない場合、及び、待機中の動的表示においても特別識別情報が現出しない場合には、複数の標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に表示される標示手段において、少なくとも表示色を通常表示色で表示するように構成する。即ち、現在、待機中も含め記憶手段に記憶されているすべての動的表示において特別識別情報が発生しない場合、実行中の動的表示における判定演出後の標示手段を、少なくとも通常表示色で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８３６】

遊技機Ｃ５において、

前記第１指示出力手段は、

前記動的表示の開始時に、該動的表示における前記標示手段の表示態様に関するすべての表示指示を出力する開始時出力手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ６。

【１８３７】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１指示出力手段に設けられた開始時出力手段により、動的表示の開始時に、該動的表示における標示手段の表示態様に関するすべての表示指示が出力される。これにより、動的表示の開始時に、該動的表示で現出すべき標示手段の内容を画像表示手段に指示することができ、動的表示における各標示手段の表示をスムースに行うことができる、という効果がある。

【１８３８】

＜Ｄ群：文字表示の後に発展演出の変動要素があるか否かを判別して表示色決定＞

所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、

該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者の所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記取得手段により取得される前記始動情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、

該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、前記動的表示において前記特別識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかを判断する判断手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１）と、

互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、

前記判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の報知態様を、所定の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

該態様変更手段によって前記標示手段を前記第２態様に変更する場合に、複数の前記標示手段の報知態様を前記第２態様に変更する複数変更手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、を備え、

前記動的表示は、複数の動的要素（例えば、「高速変動」の変動要素と、「低速変動」

の変動要素と、「ノーマルリーチ」の変動要素と、「スーパーリーチ」の変動要素と、「再変動」の変動要素）を組み合わせて構成されており、
前記態様変更手段は、
前記複数変更手段により前記標示手段の報知態様が前記第２態様に変更される場合に、（前記標示手段の表示前に、）前記動的表示における１の前記標示手段の報知後において、少なくとも１の前記動的要素が実行されるか否かを判別する動的要素実行判別手段と、
該動的要素実行判別手段によって、（前記標示手段の表示前に、）１の前記標示手段の報知後において、少なくとも１の前記動的要素が実行されないと判別された場合に、該１の標示手段を前記第１態様で報知する第１態様報知手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ０。

【１８３９】
遊技機Ｄ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者の所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが判断手段により判断される。また、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が報知される。そして、判断手段による判断結果に基づいて、態様変更手段により、標示手段の報知態様が、所定の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。また、態様変更手段によって標示手段を第２態様に変更する場合に、複数変更手段により、複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更される。そして、動的表示は複数の動的要素を組み合わせて構成されている。ここで、態様変更手段に設けられた動的要素実行判別手段により、複数変更手段によって標示手段の報知態様が第２態様に変更される場合に、（標示手段の表示前に、）動的表示における１の標示手段の報知後において、少なくとも１の動的要素が実行されるか否かが判別される。その動的要素実行判別手段によって、（標示手段の表示前に、）１の標示手段の報知後において、少なくとも１の動的要素が実行されないと判別された場合に、要素変更手段に設けられた第１態様報知手段により、その標示手段が第１態様で報知される。即ち、動的表示において１の標示手段を報知した後に少なくとも１の動的要素が実行されない場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更される場合であっても、その１の標示手段の報知態様を第２態様ではない第１態様で報知表示する。

【１８４０】
従来のように、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を報知する場合に、それぞれの報知箇所毎に、標示手段を第１態様で報知するか第１態様とは異なる第２態様で報知するかを設定（抽選）する構成であると、その報知箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に報知される標示手段を第２態様で報知した後、後に報知される標示手段を第１態様で報知させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が報知されたことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。

【１８４１】
そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する標示手段の報知態様の設定（抽選）を一括で行い、１の標示手段で報知された第２態様を他の標示手段においても踏襲して報知させるように構成することで、それぞれの報知箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段

が一度でも第２態様で報知された場合は、以降に報知する標示手段においても第２態様を踏襲して報知させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【１８４２】

しかしながら、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に変更する場合、例えば、動的表示における判定演出が実行された後であって、動的表示が終了する間際に標示手段を報知して、該標示手段によって動的表示の結果である現状の演出状況の内容を報知（示唆、出力、表示）する場合に、該標示手段が第２態様で報知されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、上述したように、動的表示の終了間際に報知される標示手段は、動的表示の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、動的表示の終了間際に表示される標示手段を第２態様で報知してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で報知されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、現状の表示状態が確定せず、何かしらの発展演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示が現状の表示状態のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１８４３】

そこで、遊技機Ｄ０によれば、複数の標示手段が第２態様に変更される場合であっても、動的表示において１の標示手段を報知した後において少なくとも１の動的要素が実行されないとき、その１の標示手段の報知態様を第１態様で報知するように構成する。即ち、動的表示において実行される動的要素がない状態で表示される標示手段の報知態様を第１態様で報知するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８４４】

なお、「互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）や、同一又は類似の音（例えば、「類似の音」とは、音の種類が段階的にステップアップするような音）が断続的に出力される演出等が例示される。

【１８４５】

遊技機Ｄ０において、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において、前記特別識別情報を現出するか、前記一般識別情報を現出するかの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）、を備え、

前記標示手段は、

前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、

前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）とを

備え、
前記動的要素実行判別手段は、
前記第２標示手段の表示後に、少なくとも１の前記動的要素が実行されるか否かを判別する第２標示後判別手段、を備え、
前記態様変更手段は、
前記第２標示後判別手段によって、（前記第２標示手段の表示前に、）前記第２標示手段の表示後において、前記動的要素が実行されると判別された場合に、前記第１標示手段及び前記第２標示手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、
前記第２標示後判別手段によって、（前記第２標示手段の表示前に、）前記第２標示手段の表示後において、前記動的要素が実行されないと判別された場合に、前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記第１態様標示手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１８４６】
遊技機Ｄ１によれば、遊技機Ｄ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特別識別情報を現出するか、一般識別情報を現出するかの判定演出が実行される。また、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。そして、動的要素実行判別手段に設けられた第２標示後判別手段により、（第２標示手段の表示前に、）第２標示手段の表示後において、少なくとも１の動的要素が実行されるか否かが判別される。ここで、第２標示後判別手段によって、（第２標示手段の表示前に、）第２標示手段の表示後において、動的要素が実行されると判別された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、第１標示手段及び第２標示手段が第２態様で表示される。また、第２標示後判別手段によって、第２標示手段の表示後に、動的要素が実行されないと判別された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様変更手段により、第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。これにより、第２標示手段の表示後に動的要素が実行される場合は、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更され、第２標示手段の表示後に動的要素が実行されない場合には、第１標示手段が第２態様で表示される一方、第２標示手段が第１態様で表示されるように構成する。即ち、第２標示手段の表示後に動的要素が実行されるか否かに応じて、判定演出後の第２標示手段を第１態様又は第２態様で表示するように構成する。このように構成することで、判定演出後に動的要素が実行されない場合に、第２態様の第２標示手段を現出することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１８４７】
なお、「判定演出」とは、例えば、動的表示を構成する複数の変動要素のうち、特別識別情報が現出するか一般識別情報が現出するかの演出部分を示す場合、動的表示を構成する１の変動要素全体を示す場合、或いは、動的表示全体を示す場合等をいう。
【１８４８】
遊技機Ｄ１において、
前記第１標示手段は、
１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、
前記複数変更手段は、
少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ２。
【１８４９】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の

動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括設定が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。

【１８５０】

遊技機Ｄ０からＤ２のいずれかにおいて、

前記態様変更手段は、

該標示手段の表示態様を、所定の通常表示態様（例えば、「白色」）から、該通常表示態様と異なる特殊表示態様（例えば、「赤色」）に変更する表示態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

該表示態様変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記通常表示態様から前記特殊表示態様に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択するタイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、

前記複数変更手段は、

前記タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示態様を前記特殊表示態様に一括して変更する一括変更手段、を備え、

前記第１態様報知手段は、

前記一括変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記特殊表示態様に変更されたタイミング以降であって、前記動的要素が実行されない状況で現出する前記標示手段の表示態様を前記通常表示態様で表示する通常態様表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ３。

【１８５１】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ０からＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた表示態様変更手段により、標示手段の表示態様が、所定の通常表示態様から、該通常表示態様と異なる特殊表示態様へ変更される。また、同じく態様変更手段に設けられたタイミング選択手段により、表示態様変更手段によって標示手段の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた一括変更手段により、タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示態様が特殊表示態様に変更される。ここで、一括変更手段によって標示手段の表示態様が特殊表示態様に変更されたタイミング以降であって、動的要素が実行されない状況で現出する標示手段の表示態様が、第１態様報知手段に設けられた通常態様表示手段により、通常表示態様で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示タイミング等の複数の変更要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、動的要素が実行されない状況で現出される標示手段の表示態様を一括設定の内容から変更（修正）して通常表示態様（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８５２】

遊技機Ｄ３において、

前記表示態様変更手段は、

前記標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）、備え、

前記タイミング選択手段は、
前記色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択する色変化タイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）、を備え、
前記一括変更手段は、
前記色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する色一括変更手段、を備え、
前記第１態様報知手段は、
前記色一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記動的要素が実行されない状況で現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【１８５３】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、タイミング選択手段に設けられた色変化タイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた色一括変更手段により、色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、動的要素が実行されない状況で現出する標示手段の表示色が、第１態様報知手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示色や表示タイミング等の複数の表示要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、動的要素が実行されない状況で現出される標示手段の表示態様を一括設定の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１８５４】
遊技機Ｄ３又はＤ４において、
前記表示態様変更手段は、
前記標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択する変更要素選択手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、
該変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて、前記画像表示手段において前記標示手段を表示するための表示指示をそれぞれ出力する第１指示出力手段（例えば、コマンド出力処理（Ｓ１１０２））と、を備え、
該第１指示出力手段は、
前記第１態様報知手段によって、前記動的要素が実行されない状況で現出される前記標示手段の表示態様を前記第１態様で表示する場合に、少なくとも前記標示手段の表示色の変更要素を前記通常表示色で表示する表示指示を出力する第２指示出力手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【１８５５】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ３又はＤ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた変更要素選択手段により、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素がそれぞれ別々に選択される。また、

同じく態様変更手段に設けられた第１指示出力手段により、変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて、画像表示手段において標示手段を表示するための表示指示が出力される。そして、第１態様報知手段によって、動的要素が実行されない状況で現出させる標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、少なくとも標示手段の表示色の変更要素を通常表示色で表示する表示指示が、第１指示出力手段に設けられた第２指示出力手段により出力される。即ち、態様変更手段によって、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択（決定）し、その選択内容に基づいて標示手段の表示指示をそれぞれ出力するように構成し、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、標示手段の変更要素のうち、少なくとも表示色を通常表示色で表示する表示指示を出力するように構成されている。

【１８５６】

仮に、複数の標示手段における複数の変更要素、即ち、表示色、変更タイミング及び表示パターンをすべて選択した後で、１の表示指示にて複数の標示手段における複数の変更要素に関する表示指示を生成した場合は、表示色、変更タイミング及び表示パターンのすべてのバリエーションに応じた表示指示を予め用意しなければならず、表示指示の数が膨大になるおそれがある。よって、各標示手段の各変更要素の表示指示をそれぞれ別々に選択することで、標示手段に関する表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる、という効果がある。

【１８５７】

特に、遊技機Ｄ０の発明を採用した遊技機では、各標示手段の第２態様が選択されていた場合であっても、動的要素が実行されない状況で現出する標示手段（第２標示手段）を第１態様（通常表示色）で表示（変更）するように構成されている。この場合に、各標示手段の表示色、変更タイミング及び表示パターンと、さらに、動的要素が実行されない状況で現出する標示手段の表示（変更）内容とをすべて決定した後で、１の表示指示にて各標示手段に関する表示指示を出力する場合は、動的要素が実行されない状況で現出する標示手段の表示（変更）する内容も含めてすべての標示手段の表示態様のバリエーションに応じた表示指示を予め用意しなければならず、表示指示の数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各標示手段の表示色、変更タイミング、表示パターン又は動的要素が実行されない状況で現出する標示手段の表示（変更）内容のそれぞれで別々に表示指示を出力し、その表示指示に基づいて画像表示手段で各標示手段の表示制御を調整することで、各標示手段に関する表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１８５８】

また、標示手段の変更要素のうち、表示色の変化は、他の変更要素（変更タイミング又は表示パターン）の変化よりも、その変化を認識し易い。具体的には、例えば、表示パターンであれば、その表示パターンの種類を予め覚えておかなければ、その表示パターンが示す意味を理解することができないが、表示色の変化は、その表示色が通常の表示色（白色）から変化しているか否かによって判断できるからである。よって、遊技者は、標示手段の表示色が特殊表示色に変更されていることを認識した場合、該標示手段の表示色が変更されていることによって、該動的表示において何かしらの発展演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示で発展演出が実行されない場合に、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１８５９】

そこで、動的表示において標示手段の表示後に動的要素が実行されない場合には、複数の標示手段が第２態様に変更される場合であっても、動的要素が実行されない状況で表示される標示手段において、少なくとも表示色を通常表示色で表示するように構成する。即ち、動的表示の終了間際の標示手段を、少なくとも通常表示色で表示するように構成する

。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８６０】

遊技機Ｄ５において、

前記第１指示出力手段は、

前記動的表示の開始時に、該動的表示における前記標示手段の表示態様に関するすべての表示指示を出力する開始時出力手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ６。

【１８６１】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１指示出力手段に設けられた開始時出力手段により、動的表示の開始時に、該動的表示における標示手段の表示態様に関するすべての表示指示が出力される。これにより、動的表示の開始時に、該動的表示で現出すべき標示手段の内容を画像表示手段に指示することができ、動的表示における各標示手段の表示をスムースに行うことができる、という効果がある。

【１８６２】

遊技機Ｄ１からＤ６において、

前記態様変更手段は、

前記動的要素実行判別手段によって、（前記標示手段の表示前に、）１の前記標示手段の表示後において、少なくとも１の前記動的要素が実行されると判別された場合に、該１の標示手段を前記第２態様で表示する態様維持手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ７。

【１８６３】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ１からＤ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的要素実行判別手段によって、１の標示手段の表示後に、少なくとも１の動的要素が実行されると判別された場合に、態様変更手段に設けられた態様維持手段により、態様変更手段に基づいてその１の標示手段が第２態様で表示される。これにより、１の標示手段の表示後に動的要素が実行される場合に、当初、変更された標示手段の表示を第２態様に維持して、現状の演出状態から発展することを示唆し、実際に動的要素が実行されるため、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【１８６４】

遊技機Ｄ７において、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において、前記特別識別情報以外の暫定識別情報を表示する暫定表示手段と、

該暫定表示手段によって前記暫定識別情報が表示された後、前記暫定識別情報を前記特別識別情報へ変更する再動的表示を実行する再動的表示実行手段と、を備え、

前記態様維持手段は、

前記動的要素実行判別手段によって、（前記標示手段の表示前に、）１の前記標示手段の表示後において、前記再動的表示実行手段による前記再動的表示が実行されると判別された場合に、該１の標示手段を前記第２態様で表示する

ことを特徴とする遊技機Ｄ８。

【１８６５】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた暫定表示手段により、動的表示において特別識別情報以外の暫定識別情報が表示される。そして、同じく動的表示実行手段に設けられた再動的表示実行手段により、暫定表示手段によって暫定識別情報が表示された後、その暫定識別情報を特別識別情報へ変更する再動的表示が実行される。ここで、動的要素実行判別手段によって、（標示手段の表示前に、）１の標示手段の表示後において、再動的表示実行手段による

再動的表示が実行されると判別された場合に、態様維持手段により、１の標示手段が第２態様で表示される。これにより、特別識別情報ではない暫定識別情報が表示されている状態で標示手段を第２態様で表示し、その標示手段が第２態様で表示されていることで現状の演出状態から発展することを示唆する。そして、その状態から再動的表示を実行して、表示されている暫定識別情報を特別識別情報に変更することで、標示手段の第２態様に基づいて遊技価値に直結する演出を実行し、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【１８６６】

遊技機Ｄ７又はＤ８において、

前記特別識別情報は、所定の第１特別識別情報（例えば、「１５Ｒ通常大当たり」）と、該第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報（例えば、「１５Ｒ確変大当たり」）と、を有し、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において、前記第１特別識別情報を暫定的に表示する第１特別暫定表示手段と、

該第１特別暫定表示手段によって前記第１特別識別情報が暫定的に表示された後、前記第１特別識別情報を前記第２特別識別情報へ変更する昇格表示を実行する昇格実行手段と、を備え、

前記態様維持手段は、

前記動的要素実行判別手段によって、（前記標示手段の表示前に、）１の前記標示手段の表示後において、前記昇格実行手段による前記昇格表示が実行されると判別された場合に、該１の標示手段を前記第２態様で表示する

ことを特徴とする遊技機Ｄ９。

【１８６７】

遊技機Ｄ９によれば、遊技機Ｄ７又はＤ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特別識別情報として、所定の第１特別識別情報と、その第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報とを有している。そして、動的表示実行手段に設けられた第１特別暫定表示手段により、動的表示において第１特別識別情報が暫定的に表示され、その第１特別暫定表示手段によって第１特別識別情報が暫定的に表示された後、昇格実行手段により、第１特別識別情報が第２特別識別情報へ変更する昇格表示が実行される。ここで、動的要素実行判別手段によって、（標示手段の表示前に、）１の標示手段の表示後において、昇格実行手段による昇格表示が実行されると判別された場合に、態様維持手段により、１の標示手段が第２態様で表示される。これにより、第１特別識別情報が表示されている状態で標示手段を第２態様で表示し、その標示手段が第２態様で表示されていることで現状の演出状態から発展することを示唆する。そして、その状態から昇格表示を実行して、表示されている第１特別識別情報を第２特別識別情報に変更することで、標示手段の第２態様に基づいて遊技価値に直結する演出を実行し、演出を多様化して遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【１８６８】

＜Ｅ群：文字表示の変更要素ごとに追加データテーブル＞

所定の画像を表示する画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、遊技の主な制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０又は（及び）音声ランプ制御装置１１３）と、該主制御手段からの表示指示に基づいて前記画像表示手段を制御する副制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

前記副制御手段は、

前記画像表示手段に表示させる１画面分の画像を描画する画像描画手段（例えば、画像コントローラ２３７）と、

前記主制御手段からの第１表示指示（例えば、表示用変動パターンコマンド）に基づいて表示する第１表示種別（例えば、変動演出）を決定する第１表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１０８）と、

前記第１表示種別毎に設けられ、該第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を記憶する第１規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第１表示決定手段により決定された前記第１表示種別に対応する前記第１規定情報を、前記第１規定情報記憶手段より選定する第１選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）と、
前記画像表示手段において表示される標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３、又は、疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、
該標示手段の表示態様を決定する複数の変更要素（例えば、文字パターン、表示色、変更タイミング又は表示色の修正内容）と、
前記主制御手段からの第２表示指示（例えば、表示用赤文字コマンド）に基づいて、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報が示す画像から変更（追加）して表示する前記標示手段の前記変更要素を決定する第２表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１２）と、
前記標示手段の前記変更要素毎に設けられ、該変更要素において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第２規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第２表示決定手段により決定された前記変更要素に対応する前記第２規定情報を、前記第２規定情報記憶手段より選定する第２選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備え、
前記副制御手段は、
時間経過毎に更新される更新手段（例えば、ポインタ２３３ｅ）と、
該更新手段が更新される毎に、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報と、前記第２選定手段により選定された前記第２規定情報とに基づいて、更新された前記更新手段に対応する１画面分の描画情報を特定する描画情報特定手段（例えば、表示設定処理（Ｓ２０２３）のＳ２３０８）と、
該描画情報特定手段により特定された前記１画面分の描画情報に基づいて、前記画像描画手段に対して１画面分の画像の描画を指示する描画指示情報（例えば、描画リスト）を生成する描画指示情報生成手段（例えば、描画処理（Ｓ２０２６）のＳ２５０１）と、を備え、
前記画像描画手段は、前記描画指示情報生成手段により生成された前記描画指示情報に基づいて、１画面分の画像を描画する
ことを特徴とする遊技機Ｅ０。
【１８６９】
遊技機Ｅ０によれば、画像表示手段により、所定の画像が表示され、主制御手段により、遊技の主な制御が行われ、その主制御手段からの表示指示に基づいて、副制御手段により画像表示手段が制御される。また、副制御手段に設けられた画像描画手段により、画像表示手段に表示させる１画面分の画像が描画される。そして、第１表示決定手段により、主制御手段からの第１表示指示に基づいて表示する第１表示種別が決定される。また、第１表示種別毎に設けられ、その第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報が、第１規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第１選定手段により、第１表示決定手段により決定された第１表示種別に対応する第１規定情報が第１規定情報記憶手段から選定される。また、標示手段が画像表示手段において表示され、その標示手段の表示態様が複数の変更要素により決定される。また、主制御手段からの第２表示指示に基づいて、第１選定手段により選定された第１規定情報が示す画像から変更（追加）して表示する標示手段の変更要素が、第２表示決定手段により決定される。そして、標示手段の変更要素毎に設けられ、その変更要素にお

いて変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報が、第２規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第２選定手段により、第２表示決定手段により決定された変更要素に対応する第２規定情報が第２規定情報記憶手段から選定される。そして、副制御手段に設けられた更新手段が時間経過毎に更新され、その更新手段が更新される毎に、第１選定手段により選定された第１規定情報と、第２選定手段により選定された第２規定情報とに基づいて、更新された更新手段に対応する１画面分のそれぞれの描画情報が、描画情報特定手段により特定される。また、描画情報特定手段により特定された１画面分の各描画情報に基づいて、描画指示情報生成手段により、画像描画手段に対して１画面分の画像の描画が指示される描画指示情報が生成される。そして、描画指示情報生成手段によって生成された描画指示情報に基づいて、画像描画手段により、１画面分の画像が描画される。これにより、主制御手段からの第１表示指示に対する第１表示種別の画像に、第２表示指示に対する標示手段を変更（追加）して表示させる場合に、その標示手段の変更要素に対する第２規定情報を第２規定情報記憶手段から選定するだけで、容易にその標示手段の表示態様を変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【１８７０】

遊技機Ｅ０において、

所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、

該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定手段による判定結果に基づいて前記画像表示手段に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１）と、を備え、

該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記取得手段により取得される前記始動情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、

該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、前記動的表示において前記特別識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかを判断する判断手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１）と、

前記動的表示において、互いに所定の関連性を有するように複数の前記標示手段を表示する標示表示手段と、

前記判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の表示態様を、所定の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

該態様変更手段によって前記標示手段を前記第２態様に変更する場合に、複数の前記標示手段の表示態様を前記第２態様に変更する複数変更手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、を備え、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において、前記特別識別情報を現出するか、前記一般識別情報を現出するかの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）、を備え、

前記態様変更手段は、

前記複数変更手段により前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更されている場合に、前記判断手段によって、前記動的表示において前記一般識別情報を現出すると判断されたとき、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段

を、前記第１態様で表示する第１態様報知手段（例えば、表示用定型句通常コマンド）、を備え、
前記第１選定手段は、
前記第１表示指示に基づいて、前記第１規定情報記憶手段の中から、前記動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を選定する動的規定情報選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）、を備え、
前記第２選定手段は、
前記第２表示指示に基づいて、前記複数変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する一括規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、
前記第２表示指示に基づいて、前記第１態様報知手段によって前記判定演出後に表示される前記標示手段の表示態様が前記第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報（例えば、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する第１態様規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１８７１】
遊技機Ｅ１によれば、遊技機Ｅ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが判断手段により判断される。また、標示表示手段により、動的表示において、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が表示される。そして、判断手段による判断結果に基づいて、態様変更手段により、標示手段の表示態様が、所定の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。また、態様変更手段によって標示手段を第２態様に変更する場合に、複数変更手段により、複数の標示手段の表示態様が第２態様に変更される。ここで、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特別識別情報を現出するか、一般識別情報を現出するかの判定演出が実行される。そして、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更されている場合に、判断手段によって、動的表示において一般識別情報を現出すると判断されたとき、態様変更手段に設けられた第１態様報知手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が、第１態様で表示される。ここで、第１選定手段に設けられた動的規定情報選定手段により、第１表示指示に基づいて、第１規定情報記憶手段の中から、動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報が選定される。また、第２選定手段に設けられた一括規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。また、同じく第２選定手段に設けられた第１態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。即ち、動的表示において所定の遊技価値を付与しない一般識別情報が現出する場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の表示態様が第２態様に変更されていた場合でも、動的表示の判定演出の実行後に表示される標示手段の表示態様を第２態様ではない第１態様で表示する。また、複数の標示手段を一括設定して変更（追加）し、さらに、判定演出後の標示手段を第１態様に変更して表示させる場合

に、標示手段が一括設定される場合の描画情報を規定した一括規定情報を選定すると共に、判定演出後の標示手段が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報を選定する。

【１８７２】

従来のように、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を現出する場合に、それぞれの現出箇所毎に、標示手段を第１態様で表示するか第１態様とは異なる第２態様で表示するかを設定（抽選）する構成であると、その現出箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に現出される標示手段を第２態様で現出した後、後に現出される標示手段を第１態様で現出させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が現出したことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。

【１８７３】

そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の設定（抽選）を一括で行い、１の標示手段で表示された第２態様を他の標示手段においても踏襲して現出させるように構成することで、それぞれの現出箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段が一度でも第２態様で現出された場合は、以降に現出する標示手段においても第２態様を踏襲して現出させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【１８７４】

しかしながら、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に一括設定する場合、例えば、所定の遊技価値が付与されない一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、該動的表示の判定演出が行われて一般識別情報が現出している状態で、標示手段が第２態様で表示されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、判定演出後に表示される標示手段は、判定演出の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、判定演出の実行後の標示手段を第２態様で表示してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で表示されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、該動的表示がこのまま一般識別情報で確定せず、何かしらの発展演出が実行されて一般識別情報から特別識別情報へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示が所定の遊技価値が付与されない一般識別情報のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１８７５】

そこで、遊技機Ｅ１によれば、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に一括設定されていたとしても、判定演出後に表示される標示手段において第２態様を現出しないように構成する。即ち、一般識別情報の動的表示において、判定演出後の標示手段を第１態様で表示するように構成する。また、第２表示指示に基づいて、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報が第２規定情報記憶手段の中から選定され、同じく第２選定手段に設けられた第１態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報が第２規定情報記憶手段の中から選定される。このように構成することで、演

出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。また、複数の標示手段を変更（追加）し、さらに、判定演出後の標示手段を第１態様に変更して表示させる場合に、標示手段が変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報を選定すると共に、判定演出後の標示手段が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報を選定するだけで、複数の標示手段の多様な表示態様を容易に変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【１８７６】

なお、「互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）等が例示される。

【１８７７】

遊技機Ｅ０又はＥ１において、

前記第２選定手段は、

複数の前記第２規定情報を選定して記憶可能に構成された選定情報記憶手段、を備えており、

前記描画情報特定手段は、

前記選定情報記憶手段に記憶された複数の前記第２規定情報のうち、先に記憶された第２規定情報の描画情報より、後に記憶された第２規定情報の描画情報を優先して１画面分の描画情報を特定する優先特定手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【１８７８】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ０又はＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２選定手段に設けられた選定情報記憶手段により、複数の第２規定情報を選定して記憶可能に構成されている。また、描画情報特定手段に設けられた優先特定手段により、選定情報記憶手段に記憶された複数の第２規定情報のうち、先に記憶された第２規定情報の描画情報より、後に記憶された第２規定情報の描画情報を優先して１画面分の描画情報が特定される。これにより、後に記憶された第２規定情報の内容を、先に記憶された第２規定情報の内容より優先して表示することができるため、変更したい標示手段に対する第２規定情報を追加的に記憶させることで、標示手段の表示態様を変更することができる。よって、優先すべき第２規定情報の判別処理等が不要となり、表示制御の処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１８７９】

遊技機Ｅ２において、

前記第２選定手段は、

前記一括規定情報選定手段による前記一括規定情報を先に前記選定情報記憶手段に記憶し、前記第１態様規定情報選定手段による前記第１態様規定情報を後に前記選定情報記憶手段に記憶する

ことを特徴とする遊技機Ｅ３。

【１８８０】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２選定手段により、一括規定情報選定手段による一括規定情報が先に選定情報記憶手段に記

憶され、第１態様規定情報選定手段による第１態様規定情報が後に選定情報記憶手段に記憶される。これにより、複数の標示手段を第２態様に変更されていた場合でも第１態様規定情報を一括規定情報より後に記憶することで、判定演出の実行後に現出される標示手段を第１態様で表示させることができる。よって、優先すべき第２規定情報の判別処理等が不要となり、表示制御の処理負担を軽減することができつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８８１】

遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、

前記標示手段は、

前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、

前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）とを備え、

前記態様変更手段は、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記第１標示手段及び前記第２標示報知手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出しないと判断された場合に、前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記第１態様報知手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ４。

【１８８２】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。また、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、第１標示手段および第２標示手段が第２態様で表示される。一方、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出しないと判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様変更手段により、第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。これにより、動的表示において特別識別情報が現出する場合は、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更され、動的表示において特別識別情報が現出しない場合には、第１標示手段が第２態様で表示される一方、第２標示手段が第１態様で表示されるように構成する。即ち、標示手段が第２態様に変更されていた場合に、特別識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第２態様で表示すると共に、一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第１態様で表示するように構成する。このように構成することで、一般識別情報が現出した後に、第２態様の第２標示手段を現出することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８８３】

遊技機Ｅ４において、

前記第１標示知手段は、

１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、

前記複数変更手段は、

少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ５。

【１８８４】

遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括設定が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。

【１８８５】

遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、

前記態様変更手段は、

該標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

該色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択するタイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、

前記複数変更手段は、

前記タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する一括変更手段、を備え、

前記第１態様報知手段は、

前記一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ６。

【１８８６】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、同じく態様変更手段に設けられたタイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた一括変更手段により、タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示色が、第１態様報知手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示色や表示タイミング等の複数の変更要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括設定の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８８７】

遊技機Ｅ６において、

前記態様変更手段は、

前記標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択する変更要素選択手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、

該変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて前記第２表示指示をそれぞれ出力する指示出力手段（例えば、コマンド出力処理（Ｓ１１０２））と、を備え、
該指示出力手段は、
前記第１態様報知手段によって、前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段の表示態様を前記第１態様で表示する場合に、少なくとも前記標示手段の表示色の変更要素を前記通常表示色で表示する前記第２表示指示を出力する修正指示出力手段、を備えていることを特徴とする遊技機Ｅ７。

【１８８８】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた変更要素選択手段により、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素がそれぞれ別々に選択される。また、同じく態様変更手段に設けられた指示出力手段により、変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて第２表示指示がそれぞれ出力される。そして、第１態様報知手段によって、判定演出の実行後に現出させる標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、少なくとも標示手段の表示色の変更要素を通常表示色で表示する第２表示指示が、指示出力手段に設けられた修正指示出力手段により出力される。即ち、態様変更手段によって、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択（決定）し、その選択内容に基づいて標示手段の第２表示指示をそれぞれ出力するように構成し、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、標示手段の変更要素のうち、少なくとも表示色を通常表示色で表示する第２表示指示を出力するように構成されている。

【１８８９】

仮に、複数の標示手段における複数の変更要素、即ち、表示色、変更タイミング及び表示パターンをすべて選択した後で、１の第２表示指示にて複数の標示手段における複数の変更要素に関する表示指示を生成した場合は、表示色、変更タイミング及び表示パターンのすべてのバリエーションに応じた第２表示指示を予め用意しなければならず、第２表示指示の数が膨大になるおそれがある。よって、各標示手段の各変更要素の表示指示をそれぞれ別々に選択することで、標示手段に関する第２表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる、という効果がある。

【１８９０】

特に、遊技機Ｅ１の発明を採用した遊技機では、各標示手段の第２態様が選択されていた場合であっても、該動的表示の結果が一般識別情報となるときは、判定演出の実行後に現出する標示手段（第２標示手段）を第１態様（通常表示色）で表示（変更）するように構成されている。この場合に、各標示手段の表示色、変更タイミング及び表示パターンと、さらに、演出判定後の標示手段の表示（変更）内容とをすべて決定した後で、１の第２表示指示にて各標示手段に関する表示指示を出力する場合は、演出判定後の標示手段の表示（変更）する内容も含めてすべての標示手段の表示態様のバリエーションに応じた第２表示指示を予め用意しなければならず、第２表示指示の数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各標示手段の表示色、変更タイミング、表示パターン又は演出判定後の表示（変更）内容のそれぞれで別々に第２表示指示を出力し、その第２表示指示に基づいて画像表示手段で各標示手段の表示制御を調整することで、各標示手段に関する第２表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１８９１】

また、標示手段の変更要素のうち、表示色の変化は、他の変更要素（変更タイミング又は表示パターン）の変化よりも、その変化を認識し易い。具体的には、例えば、表示パターンであれば、その表示パターンの種類を予め覚えておかなければ、その表示パターンが示す意味を理解することができないが、表示色の変化は、その表示色が通常の表示色（白色）から変化しているか否かによって判断できるからである。よって、遊技者は、標示手段の表示色が特殊表示色に変更されていることを認識した場合、該標示手段の表示色が変更されていることによって、該動的表示において何かしらの発展演出が実行されるのでは

、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示で発展演出が実行されない場合に、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１８９２】

そこで、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に表示される標示手段において、少なくとも表示色を通常表示色で表示するように構成する。即ち、一般識別情報が現出する動的表示において、判定演出後の標示手段を、少なくとも通常表示色で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１８９３】

遊技機Ｅ７において、

前記指示出力手段は、

前記動的表示の開始時に、該動的表示における前記標示手段の表示態様に関するすべての第２表示指示を出力する開始時出力手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ８。

【１８９４】

遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、指示出力手段に設けられた開始時出力手段により、動的表示の開始時に、該動的表示における標示手段の表示態様に関するすべての第２表示指示が出力される。これにより、動的表示の開始時に、該動的表示で現出すべき標示手段の内容を画像表示手段に指示することができ、動的表示における各標示手段の表示をスムースに行うことができる、という効果がある。

【１８９５】

遊技機Ｅ１からＥ８において、

前記態様変更手段は、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段を前記第２態様で表示する態様維持手段（例えば、文字色変化制限処理のＳ１７０２：Ｙｅｓ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ９。

【１８９６】

遊技機Ｅ９によれば、遊技機Ｅ１からＥ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた態様維持手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が第２態様で表示される。これにより、特別識別情報が現出する場合に、当初、一括設定された標示手段の表示を第２態様に維持して、特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得ることについて遊技者を祝福し、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【１８９７】

＜Ｆ群：演出単位ごとにデータテーブル＞

所定の画像を表示する画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、遊技の主な制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０又は（及び）音声ランプ制御装置１１３）と、該主制御手段からの表示指示に基づいて前記画像表示手段を制御する副制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

前記副制御手段は、

前記画像表示手段に表示させる１画面分の画像を描画する画像描画手段（例えば、画像コントローラ２３７）と、

前記主制御手段からの第１表示指示（例えば、表示用変動パターンコマンド）に基づいて表示する第１表示種別（例えば、変動演出）を決定する第１表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１０８）と、
前記第１表示種別毎に設けられ、該第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を記憶する第１規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第１表示決定手段により決定された前記第１表示種別に対応する前記第１規定情報を、前記第１規定情報記憶手段より選定する第１選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）と、
前記画像表示手段において、互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、
前記主制御手段からの第２表示指示（例えば、表示用赤文字コマンド）に基づいて、前記画像表示手段に表示する前記標示手段を決定する第２表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１２）と、
複数の前記標示手段に対して設けられ、複数の前記標示手段において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報（例えば、文字用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第２規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第２表示決定手段により決定された前記標示手段に対応する前記第２規定情報を、前記第２規定情報記憶手段より選定する第２選定手段（例えば、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３））と、
前記画像表示手段において、遊技状態を示唆する複数の示唆手段（例えば、実行図柄および保留図柄）と、
前記主制御手段からの第３表示指示（例えば、表示用点灯時保留変化コマンド）に基づいて、前記画像表示手段に表示する前記示唆手段を決定する第３表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１０）と、
複数の前記示唆手段に対して設けられ、複数の前記示唆手段において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第３規定情報（例えば、保留用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第３規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第３表示決定手段により決定された前記示唆手段に対する前記第３規定情報を、前記第３規定情報記憶手段より選定する第３選定手段（例えば、先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１））と、を備え、
前記副制御手段は、
時間経過毎に更新される更新手段（例えば、ポインタ２３３ｅ）と、
該更新手段が更新される毎に、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報と、前記第２選定手段により選定された前記第２規定情報と、前記第３選定手段により選定された前記第３規定情報とに基づいて、更新された前記更新手段に対応する１画面分の描画情報を特定する描画情報特定手段（例えば、表示設定処理（Ｓ２０２３）のＳ２３０８）と、
該描画情報特定手段により特定された前記１画面分の描画情報に基づいて、前記画像描画手段に対して１画面分の画像の描画を指示する描画指示情報を生成する描画指示情報生成手段（例えば、描画処理（Ｓ２０２６）のＳ２５０１）と、を備え、
前記画像描画手段は、前記描画指示情報生成手段により生成された前記描画指示情報に基づいて、１画面分の画像を描画する
ことを特徴とする遊技機Ｆ０。
【１８９８】
遊技機Ｆ０によれば、画像表示手段により、所定の画像が表示され、主制御手段により

、遊技の主な制御が行われ、その主制御手段からの表示指示に基づいて、副制御手段により画像表示手段が制御される。また、副制御手段に設けられた画像描画手段により、画像表示手段に表示させる１画面分の画像が描画される。そして、第１表示決定手段により、主制御手段からの第１表示指示に基づいて表示する第１表示種別が決定される。また、第１規定情報記憶手段により、第１表示種別毎に設けられ、その第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報が記憶される。ここで、第１選定手段により、第１表示決定手段により決定された第１表示種別に対応する第１規定情報が第１規定情報記憶手段から選定される。そして、画像表示手段において、互いの所定の関連性を有する複数の標示手段が表示される。また、第２表示決定手段により、主制御手段からの第２表示指示に基づいて、画像表示手段に表示される標示手段が決定される。そして、複数の標示手段に対して設けられ、その複数の標示手段において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報が第２規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第２選定手段により、第２表示決定手段により決定された標示手段に対する第２規定情報が第２規定情報記憶手段より選定される。また、画像表示手段において、遊技状態を示唆する複数の示唆手段が標示される。また、第３表示決定手段により、主制御手段からの第３表示指示に基づいて、画像表示手段に表示される示唆手段が決定される。そして、複数の示唆手段に対して設けられ、その複数の示唆手段において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第３規定情報が第３規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第３選定手段により、第３表示決定手段により決定された示唆手段に対する第３規定情報が第３規定情報記憶手段より選定される。そして、副制御手段に設けられた更新手段が時間経過毎に更新され、その更新手段が更新される毎に、第１選定手段により選定された第１規定情報と、第２選定手段により選定された第２規定情報と、第３選定手段により選定された第３規定情報とに基づいて、更新された更新手段に対する１画面分のそれぞれの描画情報が、描画情報特定手段により特定される。また、描画情報特定手段により特定された１画面分の各描画情報に基づいて、描画指示情報生成手段により、画像描画手段に対して１画面分の画像の描画が指示される描画指示情報が生成される。そして、描画指示情報生成手段によって生成された描画指示情報に基づいて、画像描画手段により、１画面分の画像が描画される。

【１８９９】

遊技機Ｅ０では、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の表示態様に関し、それぞれ個別に抽選した各標示手段の変更要素ごとに、それぞれ別個の第２規定情報を選定し、その選定された第２規定情報に基づいて各標示手段の表示制御を行うように構成されている。このような構成では、各標示手段の変更要素ごとに第２規定情報がそれぞれ必要がある。

【１９００】

ここで、動的表示では、各標示手段のほかに、遊技状態を示す複数の示唆手段に関する表示や、複数のキャラクタ図柄等の演出図柄等の複数の演出（予告）が存在し、各演出においても多様な変更要素（例えば、数や表示色、強弱パターン、現出タイミング等）が予め設けられている。よって、これら各演出においても、変更要素ごとに複数種類の第３規定情報等が選定され、それら選定された第３規定情報に基づいて、動的表示全体の表示制御が実行される。

【１９０１】

しかし、追加すべき演出（予告）が多くなり、さらに、各演出（予告）の変更要素が多くなればなるほど、選定する第２規定情報の数も比例して多くなり、遊技機の記憶容量を逼迫するおそれがあり、コストをかけて記憶容量を予め増大しておく必要が生じる。また、多数の第２規定情報を選定した場合、描画処理における描画指示情報を生成する場合に、参照する第１規定情報、第２規定情報の数が多くなることで、表示制御に関する処理負担が増大してしまうおそれがある。

【１９０２】

そこで、主制御手段からの第１表示指示、第２表示指示又は第３表示指示に対する各画像を表示させる場合に、それぞれの演出単位に対する第１規定情報、第２規定情報又は第３規定情報を、第１規定情報記憶手段、第２規定情報記憶手段又は第３規定情報記憶手段からそれぞれ選定するだけで、容易に画像表示手段の表示態様を変更（追加）して表示させることができる。また、複数の標示手段に対して第２規定情報を選定するように構成すると共に、複数の示唆手段に対して第３規定情報を選定するように構成することで、複数の画像で構成される演出に関してまとめて表示制御を行うことができるので、関連する演出単位で表示制御の管理が可能となる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。また、選定される第２規定情報および第３規定情報の数が演出（予告）の種類数となり、演出（予告）の変更要素ごとに第２規定情報を選定する場合より第２規定情報および第３規定情報の合計数を少なくすることができ、演出（予告）の変更要素数の増加に伴って第２規定情報の容量を増大せずに済み、遊技機のコストを抑制することができる、という効果がある。また、描画処理における描画指示情報の生成時において、参照する第１規定情報、第２規定情報および第３規定情報の数を少なくすることができ、描画指示情報の生成時における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１９０３】

なお、「互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）等が例示される。

【１９０４】

遊技機Ｆ０において、

前記主制御手段は、

複数の前記標示手段の表示態様に対する複数の前記第２表示指示を、所定期間中にまとめて出力する包括出力手段、を備え、

前記副制御手段は、

前記主制御手段からの前記標示手段に対する１の前記第２表示指示を受信した場合に、前記所定期間の間、待機する待機手段と、

該待機手段による待機後に、受信した１又は複数の前記第２表示指示に基づいて前記画像表示手段に表示する前記標示手段を決定する待機後決定手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ１。

【１９０５】

遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ｆ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた包括出力手段により、複数の標示手段の表示態様に対する複数の第２表示指示が、所定期間中にまとめて出力される。また、副制御手段に設けられた待機手段により、主制御手段からの標示手段に対する１の第２表示指示を受信した場合に、所定期間の間、待機される。そして、同じく副制御手段に設けられた待機後決定手段により、待機手段による待機後に、受信した１又は複数の第２表示指示に基づいて画像表示手段に表示する標示手段が決定される。即ち、副制御手段は、所定期間中にまとめて出力される第２表示指示をすべて受信した後に、標示手段に関する表示制御を実行するように構成されている。これにより、複数の標示手段を描画する場合において、一旦、すべての標示手段の表示態様を決定した上で１の第２規定情報によって標示手段を描画することができ、複数の標示手段を１の第２規定情報によって表示することが可能となる。よって、複数の標

示手段に関する演出をまとめて表示制御を行うことができるので、画像表示手段に表示される標示手段の表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。
【１９０６】
遊技機Ｆ０又はＦ１において、
前記主制御手段は、
所定条件（例えば、始動入賞）が成立した場合に、複数の前記示唆手段の表示態様に関する前記第３表示指示を随時出力する随時出力手段、を備え、
前記副制御手段は、
前記主制御手段からの前記示唆手段に対する前記第３表示指示を受信した場合に、該第３表示指示に基づいて前記画像表示手段に表示する前記示唆手段を決定する随時決定手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ２。
【１９０７】
遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ０又はＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた随時出力手段により、所定条件が成立した場合に、複数の示唆手段の表示態様に関する第３表示指示が随時出力される。また、副制御手段に設けられた随時決定手段により、主制御手段からの示唆手段に対する第３表示指示を受信した場合に、その第３表示指示に基づいて画像表示手段に表示する示唆手段が決定される。即ち、副制御手段は、所定条件が成立した場合に、随時出力される第３表示指示を受信する毎に、示唆手段に関する表示制御を実行するように構成されている。これにより、所定条件が成立して第３表示指示が出力された場合に、随時、該第３表示指示に基づく示唆手段の表示態様を変更することができる。よって、遊技状態を示す示唆手段の内容を直ちに表示することができるので、遊技状態を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。
【１９０８】
遊技機Ｆ０からＦ２のいずれかにおいて、
前記描画情報特定手段は、
前記第２規定情報の描画情報より、前記第３規定情報の描画情報を優先して１画面分の描画情報を特定する優先特定手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ３。
【１９０９】
遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ０からＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、描画情報特定手段に設けられた優先特定手段により、第２規定情報の描画情報より、第３規定情報の描画情報を優先して１画面分の描画情報として特定される。即ち、遊技状態を示す示唆手段の表示を標示手段よりも優先して表示することができ、遊技状態を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。
【１９１０】
遊技機Ｆ０からＦ３のいずれかにおいて、
前記第１選定手段は、
前記第１表示指示に基づいて、前記第１規定情報記憶手段の中から、前記動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を選定する動的規定情報選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）、を備え、
前記第２選定手段は、
前記第２表示指示に基づいて、前記複数変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する一括規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、
前記第２表示指示に基づいて、前記第１態様報知手段によって前記判定演出後に表示される前記標示手段の表示態様が前記第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１

態様規定情報（例えば、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する第１態様規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ４。
【１９１１】
遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ０からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１選定手段に設けられた動的規定情報選定手段により、第１表示指示に基づいて、第１規定情報記憶手段の中から、動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報が選定される。また、第２選定手段に設けられた一括規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。また、同じく第２選定手段に設けられた第１態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。即ち、動的表示において所定の遊技価値を付与しない一般識別情報が現出する場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の表示態様が第２態様に変更されていた場合でも、動的表示の判定演出の実行後に表示される標示手段の表示態様を第２態様ではない第１態様で表示する。また、複数の標示手段を一括設定して変更（追加）し、さらに、判定演出後の標示手段を第１態様に変更して表示させる場合に、標示手段が一括設定される場合の描画情報を規定した一括規定情報を選定すると共に、判定演出後の標示手段が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報を選定する。
【１９１２】
従来のように、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を現出する場合に、それぞれの現出箇所毎に、標示手段を第１態様で表示するか第１態様とは異なる第２態様で表示するかを設定（抽選）する構成であると、その現出箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に現出される標示手段を第２態様で現出した後、後に現出される標示手段を第１態様で現出させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が現出したことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。
【１９１３】
そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の設定（抽選）を一括で行い、１の標示手段で表示された第２態様を他の標示手段においても踏襲して現出させるように構成することで、それぞれの現出箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段が一度でも第２態様で現出された場合は、以降に現出する標示手段においても第２態様を踏襲して現出させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。
【１９１４】
しかしながら、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に一括設定する場合、例えば、所定の遊技価値が付与されない一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、該動的表示の判定演出が行われて一般識別情報が現出している状態で、標示手段が第２態様で表示されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、判定演出後に表示される標示手段は、判定演出の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機

能を有する。従って、判定演出の実行後の標示手段を第２態様で表示してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で表示されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、該動的表示がこのまま一般識別情報で確定せず、何かしらの発展演出が実行されて一般識別情報から特別識別情報へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示が所定の遊技価値が付与されない一般識別情報のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１９１５】

そこで、遊技機Ｆ４によれば、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に一括設定されていたとしても、判定演出後に表示される標示手段において第２態様を現出しないように構成する。即ち、一般識別情報の動的表示において、判定演出後の標示手段を第１態様で表示するように構成する。また、第２表示指示に基づいて、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報が第２規定情報記憶手段の中から選定され、同じく第２選定手段に設けられた第１態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報が第２規定情報記憶手段の中から選定される。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。また、複数の標示手段を変更（追加）し、さらに、判定演出後の標示手段を第１態様に変更して表示させる場合に、標示手段が変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報を選定すると共に、判定演出後の標示手段が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報を選定するだけで、複数の標示手段の多様な表示態様を容易に変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【１９１６】

遊技機Ｆ４において、

前記標示手段は、

前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、

前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）とを備え、

前記態様変更手段は、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記第１標示手段及び前記第２標示報知手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出しないと判断された場合に、前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記第１態様報知手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ５。

【１９１７】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。また、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、第１標示手段および第２標示手段が第２態様で表示される。一方、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出しないと判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様変更手段により、第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。これにより、動的表示において特

別識別情報が現出する場合は、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更され、動的表示において特別識別情報が現出しない場合には、第１標示手段が第２態様で表示される一方、第２標示手段が第１態様で表示されるように構成する。即ち、標示手段が第２態様に変更されていた場合に、特別識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第２態様で表示すると共に、一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第１態様で表示するように構成する。このように構成することで、一般識別情報が現出した後に、第２態様の第２標示手段を現出することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１９１８】

遊技機Ｆ５において、

前記第１標示知手段は、

１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、

前記複数変更手段は、

少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ６。

【１９１９】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括設定が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。

【１９２０】

遊技機Ｆ５又はＦ６のいずれかにおいて、

前記態様変更手段は、

該標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

該色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択するタイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、

前記複数変更手段は、

前記タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する一括変更手段、を備え、

前記第１態様報知手段は、

前記一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ７。

【１９２１】

遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ５又はＦ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、同じく態様変更手段に設

けられたタイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた一括変更手段により、タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示色が、第１態様報知手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示色や表示タイミング等の複数の変更要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括設定の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１９２２】

遊技機Ｆ７において、

前記態様変更手段は、

前記標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択する変更要素選択手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、

該変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて前記第２表示指示をそれぞれ出力する指示出力手段（例えば、コマンド出力処理（Ｓ１１０２））と、を備え、

該指示出力手段は、

前記第１態様報知手段によって、前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段の表示態様を前記第１態様で表示する場合に、少なくとも前記標示手段の表示色の変更要素を前記通常表示色で表示する前記第２表示指示を出力する修正指示出力手段、を備えていることを特徴とする遊技機Ｆ８。

【１９２３】

遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた変更要素選択手段により、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素がそれぞれ別々に選択される。また、同じく態様変更手段に設けられた指示出力手段により、変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて第２表示指示がそれぞれ出力される。そして、第１態様報知手段によって、判定演出の実行後に現出させる標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、少なくとも標示手段の表示色の変更要素を通常表示色で表示する第２表示指示が、指示出力手段に設けられた修正指示出力手段により出力される。即ち、態様変更手段によって、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択（決定）し、その選択内容に基づいて標示手段の第２表示指示をそれぞれ出力するように構成し、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、標示手段の変更要素のうち、少なくとも表示色を通常表示色で表示する第２表示指示を出力するように構成されている。

【１９２４】

仮に、複数の標示手段における複数の変更要素、即ち、表示色、変更タイミング及び表示パターンをすべて選択した後で、１の第２表示指示にて複数の標示手段における複数の変更要素に関する表示指示を生成した場合は、表示色、変更タイミング及び表示パターンのすべてのバリエーションに応じた第２表示指示を予め用意しなければならず、第２表示指示の数が膨大になるおそれがある。よって、各標示手段の各変更要素の表示指示をそれぞれ別々に選択することで、標示手段に関する第２表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる、という効果がある。

【１９２５】

特に、遊技機Ｆ４の発明を採用した遊技機では、各標示手段の第２態様が選択されてい

た場合であっても、該動的表示の結果が一般識別情報となるときは、判定演出の実行後に現出する標示手段（第２標示手段）を第１態様（通常表示色）で表示（変更）するように構成されている。この場合に、各標示手段の表示色、変更タイミング及び表示パターンと、さらに、演出判定後の標示手段の表示（変更）内容とをすべて決定した後で、１の第２表示指示にて各標示手段に関する表示指示を出力する場合は、演出判定後の標示手段の表示（変更）する内容も含めてすべての標示手段の表示態様のバリエーションに応じた第２表示指示を予め用意しなければならず、第２表示指示の数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各標示手段の表示色、変更タイミング、表示パターン又は演出判定後の表示（変更）内容のそれぞれで別々に第２表示指示を出力し、その第２表示指示に基づいて画像表示手段で各標示手段の表示制御を調整することで、各標示手段に関する第２表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１９２６】

また、標示手段の変更要素のうち、表示色の変化は、他の変更要素（変更タイミング又は表示パターン）の変化よりも、その変化を認識し易い。具体的には、例えば、表示パターンであれば、その表示パターンの種類を予め覚えておかなければ、その表示パターンが示す意味を理解することができないが、表示色の変化は、その表示色が通常の表示色（白色）から変化しているか否かによって判断できるからである。よって、遊技者は、標示手段の表示色が特殊表示色に変更されていることを認識した場合、該標示手段の表示色が変更されていることによって、該動的表示において何かしらの発展演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示で発展演出が実行されない場合に、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１９２７】

そこで、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に表示される標示手段において、少なくとも表示色を通常表示色で表示するように構成する。即ち、一般識別情報が現出する動的表示において、判定演出後の標示手段を、少なくとも通常表示色で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１９２８】

遊技機Ｆ８において、

前記指示出力手段は、

前記動的表示の開始時に、該動的表示における前記標示手段の表示態様に関するすべての第２表示指示を出力する開始時出力手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ９。

【１９２９】

遊技機Ｆ９によれば、遊技機Ｆ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、指示出力手段に設けられた開始時出力手段により、動的表示の開始時に、該動的表示における標示手段の表示態様に関するすべての第２表示指示が出力される。これにより、動的表示の開始時に、該動的表示で現出すべき標示手段の内容を画像表示手段に指示することができ、動的表示における各標示手段の表示をスムースに行うことができる、という効果がある。

【１９３０】

遊技機Ｆ４からＦ９において、

前記態様変更手段は、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段を前記第２態様で表示する態様維持手段（例えば、文字色変化制限処理のＳ１７０２：Ｙ

ｅｓ）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ１０。
【１９３１】
遊技機Ｆ１０によれば、遊技機Ｆ４からＦ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた態様維持手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が第２態様で表示される。これにより、特別識別情報が現出する場合に、当初、一括設定された標示手段の表示を第２態様に維持して、特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得ることについて遊技者を祝福し、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。
【１９３２】
＜Ｇ群：複数の文字表示に対して１の文字用追加データテーブル＞
所定の画像を表示する画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、遊技の主な制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０又は（及び）音声ランプ制御装置１１３）と、該主制御手段からの表示指示に基づいて前記画像表示手段を制御する副制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
前記副制御手段は、
前記画像表示手段に表示させる１画面分の画像を描画する画像描画手段（例えば、画像コントローラ２３７）と、
前記主制御手段からの第１表示指示（例えば、表示用変動パターンコマンド）に基づいて表示する第１表示種別（例えば、変動演出）を決定する第１表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１０８）と、
前記第１表示種別毎に設けられ、該第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を記憶する第１規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第１表示決定手段により決定された前記第１表示種別に対応する前記第１規定情報を、前記第１規定情報記憶手段より選定する第１選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）と、
前記画像表示手段において、互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、
前記主制御手段からの第２表示指示（例えば、表示用赤文字コマンド）に基づいて、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報が示す画像から変更（追加）して表示する前記標示手段を決定する第２表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１２）と、
複数の前記標示手段に対して設けられ、複数の前記標示手段において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報（例えば、文字用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第２規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第２表示決定手段により決定された複数の前記標示手段に対応する１の前記第２規定情報を、前記第２規定情報記憶手段より選定する第２選定手段（例えば、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３））と、を備え、
前記副制御手段は、
時間経過毎に更新される更新手段（例えば、ポインタ２３３ｅ）と、
該更新手段が更新される毎に、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報と、前記第２選定手段により選定された前記第２規定情報とに基づいて、更新された前記更新手段に対応する１画面分の描画情報を特定する描画情報特定手段（例えば、表示設定処理（Ｓ２０２３）のＳ２３０８）と、
該描画情報特定手段により特定された前記１画面分の描画情報に基づいて、前記画像描

画手段に対して１画面分の画像の描画を指示する描画指示情報を生成する描画指示情報生成手段（例えば、描画処理（Ｓ２０２６）のＳ２５０１）と、を備え、
前記画像描画手段は、前記描画指示情報生成手段により生成された前記描画指示情報に基づいて、１画面分の画像を描画する
ことを特徴とする遊技機Ｇ０。
【１９３３】
遊技機Ｇ０によれば、画像表示手段により、所定の画像が表示され、主制御手段により、遊技の主な制御が行われ、その主制御手段からの表示指示に基づいて、副制御手段により画像表示手段が制御される。また、副制御手段に設けられた画像描画手段により、画像表示手段に表示させる１画面分の画像が描画される。そして、第１表示決定手段により、主制御手段からの第１表示指示に基づいて表示する第１表示種別が決定される。また、第１規定情報記憶手段により、第１表示種別毎に設けられ、その第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を１画面毎に規定した第１規定情報が記憶される。ここで、第１選定手段により、第１表示決定手段により決定された第１表示種別に対応する第１規定情報が第１規定情報記憶手段から選定される。そして、画像表示手段において、互いの所定の関連性を有する複数の標示手段が表示される。また、第２表示決定手段により、主制御手段からの第２表示指示に基づいて、第１選定手段により選定された第１規定情報が示す画像から変更（追加）して標示する標示手段が決定される。そして、複数の標示手段に対して設けられ、その複数の標示手段において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報が第２規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第２選定手段により、第２表示決定手段により決定された複数の標示手段に対する１の第２規定情報が第２規定情報記憶手段より選定される。そして、副制御手段に設けられた更新手段が時間経過毎に更新され、その更新手段が更新される毎に、第１選定手段により選定された第１規定情報と、第２選定手段により選定された第２規定情報とに基づいて、更新された更新手段に対する１画面分のそれぞれの描画情報が、描画情報特定手段により特定される。また、描画情報特定手段により特定された１画面分の各描画情報に基づいて、描画指示情報生成手段により、画像描画手段に対して１画面分の画像の描画が指示される描画指示情報が生成される。そして、描画指示情報生成手段によって生成された描画指示情報に基づいて、画像描画手段により、１画面分の画像が描画される。これにより、主制御手段からの第１表示指示に対する第１表示種別の画像に、第２表示指示に対する標示手段を変更（追加）して表示させる場合に、その標示手段に対する第２規定情報を第２規定情報記憶手段から選定するだけで、容易に複数の標示手段の表示態様を変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。
【１９３４】
遊技機Ｇ０において、
所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、
該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定手段による判定結果に基づいて前記画像表示手段に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１）と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記取得手段により取得される前記始動情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、
該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、前記動的表示において前記特別

識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかを判断する判断手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１）と、
前記動的表示において、互いに所定の関連性を有するように複数の前記標示手段を表示する標示表示手段と、
前記判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の表示態様を、所定の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該態様変更手段によって前記標示手段を前記第２態様に変更する場合に、複数の前記標示手段の表示態様を前記第２態様に変更する複数変更手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、を備え、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記特別識別情報を現出するか、前記一般識別情報を現出するかの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）、を備え、
前記態様変更手段は、
前記複数変更手段により前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更されている場合に、前記判断手段によって、前記動的表示において前記一般識別情報を現出すると判断されたとき、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段を、前記第１態様で表示する第１態様報知手段（例えば、表示用定型句通常コマンド）、を備え、
前記第１選定手段は、
前記第１表示指示に基づいて、前記第１規定情報記憶手段の中から、前記動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を選定する動的規定情報選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）、を備え、
前記第２選定手段は、
前記第２表示指示に基づいて、前記複数変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する一括規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、
前記第２表示指示に基づいて、前記第１態様報知手段によって前記判定演出後に表示される前記標示手段の表示態様が前記第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報（例えば、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する第１態様規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【１９３５】
遊技機Ｇ１によれば、遊技機Ｇ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが判断手段により判断される。また、標示表示手段により、動的表示において、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が表示される。そして、判断手段による判断結果に基づいて、態様変更手段により、標示手段の表示態様が、所定の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。また、態様変更手段によって標示手段を第２態様に変更す

る場合に、複数変更手段により、複数の標示手段の表示態様が第２態様に変更される。ここで、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特別識別情報を現出するか、一般識別情報を現出するかの判定演出が実行される。そして、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更されている場合に、判断手段によって、動的表示において一般識別情報を現出すると判断されたとき、態様変更手段に設けられた第１態様報知手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が、第１態様で表示される。ここで、第１選定手段に設けられた動的規定情報選定手段により、第１表示指示に基づいて、第１規定情報記憶手段の中から、動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報が選定される。また、第２選定手段に設けられた一括規定情報記憶手段により、第２表示指示に基づいて、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。また、同じく第２選定手段に設けられた第１態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。即ち、動的表示において所定の遊技価値を付与しない一般識別情報が現出する場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の表示態様が第２態様に変更されていた場合でも、動的表示の判定演出の実行後に表示される標示手段の表示態様を第２態様ではない第１態様で表示する。また、複数の標示手段を一括設定して変更（追加）し、さらに、判定演出後の標示手段を第１態様に変更して表示させる場合に、標示手段が一括設定される場合の描画情報を規定した一括規定情報を選定すると共に、判定演出後の標示手段が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報を選定する。

【１９３６】

従来のように、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を現出する場合に、それぞれの現出箇所毎に、標示手段を第１態様で表示するか第１態様とは異なる第２態様で表示するかを設定（抽選）する構成であると、その現出箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に現出される標示手段を第２態様で現出した後、後に現出される標示手段を第１態様で現出させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が現出したことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。

【１９３７】

そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の設定（抽選）を一括で行い、１の標示手段で表示された第２態様を他の標示手段においても踏襲して現出させるように構成することで、それぞれの現出箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段が一度でも第２態様で現出された場合は、以降に現出する標示手段においても第２態様を踏襲して現出させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【１９３８】

しかしながら、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に一括設定する場合、例えば、所定の遊技価値が付与されない一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、該動的表示の判定演出が行われて一般識別情報が現出している状態で、標示手段が第２態様で表示されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、判定演出後に表

示される標示手段は、判定演出の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、判定演出の実行後の標示手段を第２態様で表示してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で表示されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、該動的表示がこのまま一般識別情報で確定せず、何かしらの発展演出が実行されて一般識別情報から特別識別情報へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示が所定の遊技価値が付与されない一般識別情報のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１９３９】

そこで、遊技機Ｇ１によれば、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に一括設定されていたとしても、判定演出後に表示される標示手段において第２態様を現出しないように構成する。即ち、一般識別情報の動的表示において、判定演出後の標示手段を第１態様で表示するように構成する。また、第２表示指示に基づいて、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報が第２規定情報記憶手段の中から選定され、同じく第２選定手段に設けられた第１態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報が第２規定情報記憶手段の中から選定される。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。また、複数の標示手段を変更（追加）し、さらに、判定演出後の標示手段を第１態様に変更して表示させる場合に、標示手段が変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報を選定すると共に、判定演出後の標示手段が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報を選定するだけで、複数の標示手段の多様な表示態様を容易に変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【１９４０】

なお、「互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）等が例示される。

【１９４１】

遊技機Ｇ１において、

前記標示手段は、

前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、

前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）とを備え、

前記態様変更手段は、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記第１標示手段及び前記第２標示報知手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出しないと判断さ

れた場合に、前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記第１態様報知手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ２。
【１９４２】
遊技機Ｇ２によれば、遊技機ＥＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。また、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、第１標示手段および第２標示手段が第２態様で表示される。一方、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出しないと判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様変更手段により、第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。これにより、動的表示において特別識別情報が現出する場合は、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更され、動的表示において特別識別情報が現出しない場合には、第１標示手段が第２態様で表示される一方、第２標示手段が第１態様で表示されるように構成する。即ち、標示手段が第２態様に変更されていた場合に、特別識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第２態様で表示すると共に、一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第１態様で表示するように構成する。このように構成することで、一般識別情報が現出した後に、第２態様の第２標示手段を現出することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１９４３】
遊技機Ｇ２において、
前記第１標示知手段は、
１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、
前記複数変更手段は、
少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ３。
【１９４４】
遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括設定が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。
【１９４５】
遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかにおいて、
前記態様変更手段は、
該標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択するタイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、

前記複数変更手段は、
前記タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する一括変更手段、を備え、
前記第１態様報知手段は、
前記一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ４。
【１９４６】
遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ１からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、同じく態様変更手段に設けられたタイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた一括変更手段により、タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示色が、第１態様報知手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示色や表示タイミング等の複数の変更要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括設定の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１９４７】
遊技機Ｇ４において、
前記態様変更手段は、
前記標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択する変更要素選択手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、
該変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて前記第２表示指示をそれぞれ出力する指示出力手段（例えば、コマンド出力処理（Ｓ１１０２））と、を備え、
該指示出力手段は、
前記第１態様報知手段によって、前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段の表示態様を前記第１態様で表示する場合に、少なくとも前記標示手段の表示色の変更要素を前記通常表示色で表示する前記第２表示指示を出力する修正指示出力手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ５。
【１９４８】
遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた変更要素選択手段により、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素がそれぞれ別々に選択される。また、同じく態様変更手段に設けられた指示出力手段により、変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて第２表示指示がそれぞれ出力される。そして、第１態様報知手段によって、判定演出の実行後に現出させる標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、少なくとも標示手段の表示色の変更要素を通常表示色で表示する第２表示指示が、指示出力手段に設けられた修正指示出力手段により出力される。即ち、態様変更手段によって、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択（決定）し、その選択内容に基づいて標示手段の第２表示指示をそれぞれ出力するように構成し、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様を第１態様で表示す

る場合に、標示手段の変更要素のうち、少なくとも表示色を通常表示色で表示する第２表示指示を出力するように構成されている。

【１９４９】

仮に、複数の標示手段における複数の変更要素、即ち、表示色、変更タイミング及び表示パターンをすべて選択した後で、１の第２表示指示にて複数の標示手段における複数の変更要素に関する表示指示を生成した場合は、表示色、変更タイミング及び表示パターンのすべてのバリエーションに応じた第２表示指示を予め用意しなければならず、第２表示指示の数が膨大になるおそれがある。よって、各標示手段の各変更要素の表示指示をそれぞれ別々に選択することで、標示手段に関する第２表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる、という効果がある。

【１９５０】

特に、遊技機Ｇ１の発明を採用した遊技機では、各標示手段の第２態様が選択されていた場合であっても、該動的表示の結果が一般識別情報となるときは、判定演出の実行後に現出する標示手段（第２標示手段）を第１態様（通常表示色）で表示（変更）するように構成されている。この場合に、各標示手段の表示色、変更タイミング及び表示パターンと、さらに、演出判定後の標示手段の表示（変更）内容とをすべて決定した後で、１の第２表示指示にて各標示手段に関する表示指示を出力する場合は、演出判定後の標示手段の表示（変更）する内容も含めてすべての標示手段の表示態様のバリエーションに応じた第２表示指示を予め用意しなければならず、第２表示指示の数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各標示手段の表示色、変更タイミング、表示パターン又は演出判定後の表示（変更）内容のそれぞれで別々に第２表示指示を出力し、その第２表示指示に基づいて画像表示手段で各標示手段の表示制御を調整することで、各標示手段に関する第２表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる。

【１９５１】

また、標示手段の変更要素のうち、表示色の変化は、他の変更要素（変更タイミング又は表示パターン）の変化よりも、その変化を認識し易い。具体的には、例えば、表示パターンであれば、その表示パターンの種類を予め覚えておかなければ、その表示パターンが示す意味を理解することができないが、表示色の変化は、その表示色が通常の表示色（白色）から変化しているか否かによって判断できるからである。よって、遊技者は、標示手段の表示色が特殊表示色に変更されていることを認識した場合、該標示手段の表示色が変更されていることによって、該動的表示において何かしらの発展演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示で発展演出が実行されない場合に、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１９５２】

そこで、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に表示される標示手段において、少なくとも表示色を通常表示色で表示するように構成する。即ち、一般識別情報が現出する動的表示において、判定演出後の標示手段を、少なくとも通常表示色で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１９５３】

遊技機Ｇ５において、

前記指示出力手段は、

前記動的表示の開始時に、該動的表示における前記標示手段の表示態様に関するすべての第２表示指示を出力する開始時出力手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【１９５４】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、指示出力手段に設けられた開始時出力手段により、動的表示の開始時に、該動的表示における標示手段の表示態様に関するすべての第２表示指示が出力される。これにより、動的表示の開始時に、該動的表示で現出すべき標示手段の内容を画像表示手段に指示することができ、動的表示における各標示手段の表示をスムースに行うことができる、という効果がある。

【１９５５】

遊技機Ｇ１からＧ６において、

前記態様変更手段は、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段を前記第２態様で表示する態様維持手段（例えば、文字色変化制限処理のＳ１７０２：Ｙｅｓ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ７。

【１９５６】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ１からＧ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた態様維持手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が第２態様で表示される。これにより、特別識別情報が現出する場合に、当初、一括設定された標示手段の表示を第２態様に維持して、特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得ることについて遊技者を祝福し、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【１９５７】

＜Ｈ群：文字表示の赤と保留表示の赤＞

所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、

該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記取得手段により取得される前記始動情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、

該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、前記動的表示において前記特別識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかを判断する判断手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１）と、

前記画像表示手段において、互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、

前記判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の表示態様を、所定の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する標示態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

該標示態様変更手段によって前記標示手段を前記第２態様に変更する場合に、複数の前記標示手段の表示態様を前記第２態様に変更する複数変更手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、

前記標示手段を表示した後、所定期間後に該標示手段を消去する標示消去手段と、

前記記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づく図柄（例えば、実行図柄）を表示する記憶図柄表示手段（例えば、実行図柄表示領域Ｄｂ０）と、
前記判断手段の判断結果に基づいて、前記記憶図柄表示手段により表示される前記図柄の表示態様を、所定の第１図柄態様（例えば、「白色」）から、該第１図柄態様と異なる第２図柄態様（例えば、「赤色」）に変化させる図柄態様変化手段（例えば、「保留変化予告」）と、を備え、
前記動的表示実行手段は、
前記動的表示において、前記特別識別情報を現出するか、前記一般識別情報を現出するかの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）と、
前記動的表示の開始時に、前記図柄を表示状態にする表示状態手段と、
前記判定演出実行手段による前記判定演出が実行される場合に、前記表示状態手段によって表示状態とされている前記図柄を、非表示状態に切り替える非表示状態手段と、
前記判定演出実行手段による前記判定演出が終了する場合に、前記非表示状態手段によって非表示状態とされている前記図柄を、再び表示状態に切り替える再表示状態手段と、を備え、
前記標示態様変更手段は、
前記複数変更手段により前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更されている場合に、前記判断手段によって、前記動的表示において前記一般識別情報を現出すると判断されたとき、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段を、前記第１態様で表示する第１態様報知手段（例えば、表示用定型句通常コマンド）、を備え、
前記図柄態様変化手段は、
該図柄態様変化手段により前記図柄の表示態様が前記第２図柄態様で表示されている状況において、前記判断手段によって、前記動的表示において前記一般識別情報を現出すると判断された場合に、前記非表示状態手段によって前記第２図柄態様の前記図柄が非表示状態とされた後、前記再表示状態手段によって前記図柄を再び表示状態とするとき、該図柄を前記第２図柄態様で表示する第２図柄態様継続手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ０。
【１９５８】
遊技機Ｈ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが判断手段により判断される。また、画像表示手段において、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が表示される。そして、判断手段による判断結果に基づいて、標示態様変更手段により、標示手段の表示態様が、所定の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。また、標示態様変更手段によって標示手段を第２態様に変更する場合に、複数変更手段により、複数の標示手段の表示態様が第２態様に変更される。また、標示消去手段により、標示手段を表示した後、所定期間後にその標示手段が消去される。ここで、記憶図柄表示手段により、記憶手段に記憶されている始動情報に基づく図柄が表示され、図柄態様変化手段により、判断手段の判断結果に基づいて、記憶図柄表示手段により表示される図柄の表示態様が、所定の第１図柄態様から、該第１図柄態様と異なる第２図柄態様に変化される。また、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特別識別情報を現出するか、一般識別情報を現出するかの判定演出が実行される。そして、表示状態手段により、動的表示の開始時に、図柄が表示状態とされ、判定演出実行手段による判定演出が実行される場合に、表示

状態手段によって表示状態とされている図柄が、非表示状態手段により、非表示状態に切り替えられる。また、判定演出実行手段による判定演出が終了する場合に、非表示状態手段によって非表示状態とされている図柄が、再表示状態手段により、再び表示状態に切り替えられる。ここで、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更されている場合に、判断手段によって、動的表示において一般識別情報を現出すると判断されたとき、標示態様変更手段に設けられた第１態様報知手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が、第１態様で表示される。また、図柄態様変化手段により図柄の表示態様が第２図柄態様で表示されている状況において、判断手段によって、動的表示において一般識別情報を現出すると判断された場合に、非表示状態手段によって第２図柄態様の図柄が非表示状態とされた後、再表示状態手段によって図柄を再び表示状態とするとき、第２態様継続手段により、図柄が第２図柄態様で表示される。

【１９５９】

従来、記憶手段に記憶されている始動情報に基づく図柄を表示しつつ、その図柄の表示態様を、特別識別情報が現出するか否かに応じて、所定の第１図柄態様から第２図柄態様に変化可能に構成し、該変化によって特別識別情報が現出するか否かを遊技者に示唆するように構成されている。

【１９６０】

ここで、上記図柄は、動的表示の実行中において継続的に表示することで、該図柄の表示態様によって、実行中の動的表示における特別識別情報の現出期待度を明確に示すものである。

【１９６１】

即ち、上記図柄を動的表示の実行中の継続的に表示することで、遊技者がその内容を確認したい場合に即座に確認することができ、動的表示における特別識別情報の現出期待度を示すものとして好適である。よって、遊技者は、例えば、図柄の変化が行われた場合に、該変化を基準に、実行中の動的表示の大まかな特別識別情報の現出期待度を予測しつつ、動的表示で追加的に現出する各標示手段等の他の演出による特別識別情報の現出期待度を、上記図柄による特別識別情報の現出期待度に追加的に換算して、動的表示全体における特別識別情報の現出期待度を予測して、遊技を行っている。

【１９６２】

しかしながら、上記図柄は、仮に、何らかの演出が重複（実行）されることで消去（視認不能と）された場合であっても、該演出が終了次第、直ちに再表示し、再表示された図柄の表示態様は消去前（視認不能前）と同様にすべきである。仮に、再表示された図柄を消去前（視認不能前）から変更してしまった場合、遊技者は、随時確認する図柄が消去前から変更されたことで、該図柄の変化に基づいて追加的に何らかの演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、追加的な演出が実行されれず動的表示が終了してしまうと、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１９６３】

従って、上記図柄は、追加的に演出等が実行されない場合であっても、消去した後に再表示する場合は、消去前と同様の表示態様で表示する必要がある。具体的には、図柄が消去前に第１図柄態様で表示されていた場合には、再表示後も第１図柄態様のまま表示する。また、図柄が消去前に第２図柄態様で表示されていた場合には、再表示後も第２図柄態様のまま表示する。

【１９６４】

一方、動的表示で現出される標示手段は、動的表示における所定のタイミングで表示される予告表示であり、その所定のタイミングで表示した後の所定期間後に消去されるものである。即ち、標示手段は、遊技者がその内容を確認（反芻）したくても、上記タイミングから所定期間後には確認することができず、該所定期間後は遊技者の記憶のみで判断するものである。

【１９６５】
しかしながら、標示手段は、動的表示で追加的に現出した場合に、その直後のタイミングに行われる演出に関し、何らかの作用を及ぼす可能性があることを示唆する上では好適であって、発展示唆機能を有するものである。特に、標示手段を、所定の第１態様と異なる第２態様で表示した場合には、より発展示唆機能が強調される。よって、遊技者は、例えば、標示手段が現出した場合に、継続的に表示されている図柄に対してその標示手段の表示内容を換算して動的表示における特別識別情報の現出期待度を判断すると共に、該標示手段による発展示唆機能によって、何らかの演出が追加的に行われるのでは、と予測する。しかし、標示手段を第２態様で表示した後、追加的な演出が実行されず動的表示が終了してしまうと、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。
【１９６６】
そこで、継続的に表示される上記図柄に関し、判定演出の実行後に再表示する場合に、追加的に演出が実行されない場合であっても、図柄を再表示する場合は、消去前と同様の表示態様で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。また、断片的に表示される標示手段は、追加的に演出が実行されない場合や、遊技者に遊技価値が付与がされない場合に、第２態様で表示しないように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１９６７】
なお、「互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）等が例示される。
【１９６８】
遊技機Ｈ０において、
遊技の主な制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０又は（及び）音声ランプ制御装置１１３）と、該主制御手段からの表示指示に基づいて前記画像表示手段を制御する副制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機であって、
前記副制御手段は、
前記画像表示手段に表示させる１画面分の画像を描画する画像描画手段（例えば、画像コントローラ２３７）と、
前記主制御手段からの第１表示指示（例えば、表示用変動パターンコマンド）に基づいて表示する第１表示種別（例えば、変動演出）を決定する第１表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１０８）と、
前記第１表示種別毎に設けられ、該第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を記憶する第１規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第１表示決定手段により決定された前記第１表示種別に対応する前記第１規定情報を、前記第１規定情報記憶手段より選定する第１選定手段（例えば、表示データテーブル

バッファ２３３ｂ）と、
前記主制御手段からの第２表示指示（例えば、表示用赤文字コマンド）に基づいて、前記画像表示手段に表示する前記標示手段を決定する第２表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１２）と、
複数の前記標示手段に対して設けられ、複数の前記標示手段において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報（例えば、文字用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第２規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第２表示決定手段により決定された前記標示手段に対応する前記第２規定情報を、前記第２規定情報記憶手段より選定する第２選定手段（例えば、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３））と、
前記主制御手段からの第３表示指示（例えば、表示用点灯時保留変化コマンド）に基づいて、前記画像表示手段に表示する前記図柄を決定する第３表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１０）と、
複数の前記図柄に対して設けられ、複数の前記図柄において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第３規定情報（例えば、保留用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第３規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第３表示決定手段により決定された前記図柄に対する前記第３規定情報を、前記第３規定情報記憶手段より選定する第３選定手段（例えば、先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１））と、を備え、
前記副制御手段は、
時間経過毎に更新される更新手段（例えば、ポインタ２３３ｅ）と、
該更新手段が更新される毎に、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報と、前記第２選定手段により選定された前記第２規定情報と、前記第３選定手段により選定された前記第３規定情報とに基づいて、更新された前記更新手段に対応する１画面分の描画情報を特定する描画情報特定手段（例えば、表示設定処理（Ｓ２０２３）のＳ２３０８）と、
該描画情報特定手段により特定された前記１画面分の描画情報に基づいて、前記画像描画手段に対して１画面分の画像の描画を指示する描画指示情報を生成する描画指示情報生成手段（例えば、描画処理（Ｓ２０２６）のＳ２５０１）と、を備え、
前記画像描画手段は、前記描画指示情報生成手段により生成された前記描画指示情報に基づいて、１画面分の画像を描画する
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【１９６９】
遊技機Ｈ１によれば、遊技機Ｈ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段により、遊技の主な制御が行われ、その主制御手段からの表示指示に基づいて、副制御手段により画像表示手段が制御される。また、副制御手段に設けられた画像描画手段により、画像表示手段に表示させる１画面分の画像が描画される。そして、第１表示決定手段により、主制御手段からの第１表示指示に基づいて表示する第１表示種別が決定される。また、第１規定情報記憶手段により、第１表示種別毎に設けられ、その第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報が記憶される。ここで、第１選定手段により、第１表示決定手段により決定された第１表示種別に対応する第１規定情報が第１規定情報記憶手段から選定される。また、第２表示決定手段により、主制御手段からの第２表示指示に基づいて、画像表示手段に表示される標示手段が決定される。そして、複数の標示手段に対して設けられ、その複数の標示手段において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報が第２規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第２選定手段により、第２表示決定手段により決定された標示手段に対する第２規定情報が第２規定情報記憶手段より選定される。また、第３表示決定手段により、主制御手段か

らの第３表示指示に基づいて、画像表示手段に表示される図柄が決定される。そして、複数の図柄に対して設けられ、その複数の図柄において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第３規定情報が第３規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第３選定手段により、第３表示決定手段により決定された図柄に対する第３規定情報が第３規定情報記憶手段より選定される。そして、副制御手段に設けられた更新手段が時間経過毎に更新され、その更新手段が更新される毎に、第１選定手段により選定された第１規定情報と、第２選定手段により選定された第２規定情報と、第３選定手段により選定された第３規定情報とに基づいて、更新された更新手段に対する１画面分のそれぞれの描画情報が、描画情報特定手段により特定される。また、描画情報特定手段により特定された１画面分の各描画情報に基づいて、描画指示情報生成手段により、画像描画手段に対して１画面分の画像の描画が指示される描画指示情報が生成される。そして、描画指示情報生成手段によって生成された描画指示情報に基づいて、画像描画手段により、１画面分の画像が描画される。

【１９７０】

これにより、主制御手段からの第１表示指示、第２表示指示又は第３表示指示に対する各画像を表示させる場合に、それぞれの演出単位に対する第１規定情報、第２規定情報又は第３規定情報を、第１規定情報記憶手段、第２規定情報記憶手段又は第３規定情報記憶手段からそれぞれ選定するだけで、容易に画像表示手段の表示態様を変更（追加）して表示させることができる。また、複数の標示手段に対して第２規定情報を選定するように構成すると共に、複数の示唆手段に対して第３規定情報を選定するように構成することで、複数の画像で構成される演出に関してまとめて表示制御を行うことができるので、関連する演出単位で表示制御の管理が可能となる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。また、選定される第２規定情報および第３規定情報の数が演出（予告）の種類数のみとなり、演出（予告）の変更要素ごとに第２規定情報および第３規定情報を選定する場合より第２規定情報および第３規定情報の数を少なくすることができ、演出（予告）の変更要素数の増加に伴って第２規定情報および第３規定情報の容量を増大せずに済み、遊技機のコストを抑制することができる、という効果がある。また、描画処理における描画指示情報の生成時において、参照する第１規定情報、第２規定情報および第３規定情報の数が、演出（予告）数のみでよいため、描画指示情報の生成時における処理負担を軽減することができる、という効果がある。さらに、第２規定情報および第３規定情報を選定する上で、標示手段に関する第２規定情報と、図柄に関する第３規定情報とを明確に分けて構成することで、第２図柄態様のまま再表示していい図柄と、第２態様で再表示してはいけない標示手段との関し、明確に分けて表示制御を行うことができる。特に、遊技機の設計開発時において、各演出の表示態様を設定する場合に、再表示時に第２態様で表示してはいけない標示手段か、再表示時に第２図柄態様で表示していい図柄に関する第３規定情報かを把握しながら各規定情報の構成を設計し易くなり、演出内容の齟齬等のバグが発生することを抑制することができる、という効果がある。

【１９７１】

遊技機Ｈ１において、

前記第１選定手段は、

前記第１表示指示に基づいて、前記第１規定情報記憶手段の中から、前記動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を選定する動的規定情報選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）、を備え、

前記第２選定手段は、

前記第２表示指示に基づいて、前記複数変更手段によって前記標示手段の表示態様が前記第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する一括規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、

前記第２表示指示に基づいて、前記第１態様報知手段によって前記判定演出後に表示される前記標示手段の表示態様が前記第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報（例えば、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する第１態様規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【１９７２】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１選定手段に設けられた動的規定情報選定手段により、第１表示指示に基づいて、第１規定情報記憶手段の中から、動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報が選定される。また、第２選定手段に設けられた一括規定情報記憶手段により、第２表示指示に基づいて、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。また、同じく第２選定手段に設けられた第１態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。即ち、動的表示において所定の遊技価値を付与しない一般識別情報が現出する場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の表示態様が第２態様に変更されていた場合でも、動的表示の判定演出の実行後に表示される標示手段の表示態様を第２態様ではない第１態様で表示する。また、複数の標示手段を一括設定して変更（追加）し、さらに、判定演出後の標示手段を第１態様に変更して表示させる場合に、標示手段が一括設定される場合の描画情報を規定した一括規定情報を選定すると共に、判定演出後の標示手段が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報を選定する。
【１９７３】
従来のように、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を現出する場合に、それぞれの現出箇所毎に、標示手段を第１態様で表示するか第１態様とは異なる第２態様で表示するかを設定（抽選）する構成であると、その現出箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に現出される標示手段を第２態様で現出した後、後に現出される標示手段を第１態様で現出させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が現出したことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。
【１９７４】
そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の設定（抽選）を一括で行い、１の標示手段で表示された第２態様を他の標示手段においても踏襲して現出させるように構成することで、それぞれの現出箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段が一度でも第２態様で現出された場合は、以降に現出する標示手段においても第２態様を踏襲して現出させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。
【１９７５】
しかしながら、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段を第２態様に一括設定する場合、例えば、所定の遊技価値が付与されない一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、該動的表示の判定演出が行われて一般識別情報が現出している状態で、標示手段が第２態様で表示されてしまうことがある。標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて所定の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状

の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、判定演出後に表示される標示手段は、判定演出の結果である現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、判定演出の実行後の標示手段を第２態様で表示してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で表示されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、該動的表示がこのまま一般識別情報で確定せず、何かしらの発展演出が実行されて一般識別情報から特別識別情報へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示が所定の遊技価値が付与されない一般識別情報のまま確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【１９７６】

そこで、遊技機Ｈ２によれば、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に一括設定されていたとしても、判定演出後に表示される標示手段において第２態様を現出しないように構成する。即ち、一般識別情報の動的表示において、判定演出後の標示手段を第１態様で表示するように構成する。また、第２表示指示に基づいて、複数変更手段によって標示手段の表示態様が第２態様に変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報が第２規定情報記憶手段の中から選定され、同じく第２選定手段に設けられた第１態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報が第２規定情報記憶手段の中から選定される。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。また、複数の標示手段を変更（追加）し、さらに、判定演出後の標示手段を第１態様に変更して表示させる場合に、標示手段が変更される場合の描画情報を規定した一括規定情報を選定すると共に、判定演出後の標示手段が第１態様で表示される場合の描画情報を規定した第１態様規定情報を選定するだけで、複数の標示手段の多様な表示態様を容易に変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【１９７７】

遊技機Ｈ２において、

前記標示手段は、

前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、

前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）とを備え、

前記態様変更手段は、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断された場合に、前記第１標示手段及び前記第２標示報知手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、

前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出しないと判断された場合に、前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記第１態様報知手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ３。

【１９７８】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。また、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、第１標示手段および第２標示手段が第２態様で表示される。一方、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出しないと判断された場合に、態様変更手段

に設けられた第２態様変更手段により、第１標示手段が第２態様で表示され、第１態様報知手段によって第２標示手段が第１態様で表示される。これにより、動的表示において特別識別情報が現出する場合は、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更され、動的表示において特別識別情報が現出しない場合には、第１標示手段が第２態様で表示される一方、第２標示手段が第１態様で表示されるように構成する。即ち、標示手段が第２態様に変更されていた場合に、特別識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第２態様で表示すると共に、一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第１態様で表示するように構成する。このように構成することで、一般識別情報が現出した後に、第２態様の第２標示手段を現出することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１９７９】

遊技機Ｈ３において、

前記第１標示知手段は、

１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、

前記複数変更手段は、

少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ４。

【１９８０】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括設定が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。

【１９８１】

遊技機Ｈ２からＨ４のいずれかにおいて、

前記態様変更手段は、

該標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

該色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択するタイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、

前記複数変更手段は、

前記タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する一括変更手段、を備え、

前記第１態様報知手段は、

前記一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ５。

【１９８２】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ２からＨ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、同じく態様変更手段に設けられたタイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた一括変更手段により、タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示色が、第１態様報知手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示色や表示タイミング等の複数の変更要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括設定の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【１９８３】

遊技機Ｈ５において、

前記態様変更手段は、

前記標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択する変更要素選択手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７））と、

該変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて前記第２表示指示をそれぞれ出力する指示出力手段（例えば、コマンド出力処理（Ｓ１１０２））と、を備え、

該指示出力手段は、

前記第１態様報知手段によって、前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段の表示態様を前記第１態様で表示する場合に、少なくとも前記標示手段の表示色の変更要素を前記通常表示色で表示する前記第２表示指示を出力する修正指示出力手段、を備えていることを特徴とする遊技機Ｈ６。

【１９８４】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた変更要素選択手段により、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素がそれぞれ別々に選択される。また、同じく態様変更手段に設けられた指示出力手段により、変更要素選択手段によって選択された各変更要素に基づいて第２表示指示がそれぞれ出力される。そして、第１態様報知手段によって、判定演出の実行後に現出させる標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、少なくとも標示手段の表示色の変更要素を通常表示色で表示する第２表示指示が、指示出力手段に設けられた修正指示出力手段により出力される。即ち、態様変更手段によって、標示手段の表示態様に関し、表示色、変更タイミング又は表示パターンの変更要素をそれぞれ別々に選択（決定）し、その選択内容に基づいて標示手段の第２表示指示をそれぞれ出力するように構成し、第１態様報知手段によって標示手段の表示態様を第１態様で表示する場合に、標示手段の変更要素のうち、少なくとも表示色を通常表示色で表示する第２表示指示を出力するように構成されている。

【１９８５】

仮に、複数の標示手段における複数の変更要素、即ち、表示色、変更タイミング及び表示パターンをすべて選択した後で、１の第２表示指示にて複数の標示手段における複数の変更要素に関する表示指示を生成した場合は、表示色、変更タイミング及び表示パターンのすべてのバリエーションに応じた第２表示指示を予め用意しなければならず、第２表示指示の数が膨大になるおそれがある。よって、各標示手段の各変更要素の表示指示をそれぞれ別々に選択することで、標示手段に関する第２表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる、という効果がある。

【１９８６】
特に、遊技機Ｈ２の発明を採用した遊技機では、各標示手段の第２態様が選択されていた場合であっても、該動的表示の結果が一般識別情報となるときは、判定演出の実行後に現出する標示手段（第２標示手段）を第１態様（通常表示色）で表示（変更）するように構成されている。この場合に、各標示手段の表示色、変更タイミング及び表示パターンと、さらに、演出判定後の標示手段の表示（変更）内容とをすべて決定した後で、１の第２表示指示にて各標示手段に関する表示指示を出力する場合は、演出判定後の標示手段の表示（変更）する内容も含めてすべての標示手段の表示態様のバリエーションに応じた第２表示指示を予め用意しなければならず、第２表示指示の数が飛躍的に増大化するおそれがある。よって、各標示手段の表示色、変更タイミング、表示パターン又は演出判定後の表示（変更）内容のそれぞれで別々に第２表示指示を出力し、その第２表示指示に基づいて画像表示手段で各標示手段の表示制御を調整することで、各標示手段に関する第２表示指示の数を削減し、遊技機の記憶容量の増大を抑制することができる。
【１９８７】
また、標示手段の変更要素のうち、表示色の変化は、他の変更要素（変更タイミング又は表示パターン）の変化よりも、その変化を認識し易い。具体的には、例えば、表示パターンであれば、その表示パターンの種類を予め覚えておかなければ、その表示パターンが示す意味を理解することができないが、表示色の変化は、その表示色が通常の表示色（白色）から変化しているか否かによって判断できるからである。よって、遊技者は、標示手段の表示色が特殊表示色に変更されていることを認識した場合、該標示手段の表示色が変更されていることによって、該動的表示において何かしらの発展演出が実行されるのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、動的表示で発展演出が実行されない場合に、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。
【１９８８】
そこで、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、標示手段が第２態様に変更される場合であっても、判定演出後に表示される標示手段において、少なくとも表示色を通常表示色で表示するように構成する。即ち、一般識別情報が現出する動的表示において、判定演出後の標示手段を、少なくとも通常表示色で表示するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１９８９】
遊技機Ｈ６において、
前記指示出力手段は、
前記動的表示の開始時に、該動的表示における前記標示手段の表示態様に関するすべての第２表示指示を出力する開始時出力手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ７。
【１９９０】
遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、指示出力手段に設けられた開始時出力手段により、動的表示の開始時に、該動的表示における標示手段の表示態様に関するすべての第２表示指示が出力される。これにより、動的表示の開始時に、該動的表示で現出すべき標示手段の内容を画像表示手段に指示することができ、動的表示における各標示手段の表示をスムースに行うことができる、という効果がある。
【１９９１】
遊技機Ｈ２からＨ７において、
前記態様変更手段は、
前記判断手段によって、前記動的表示において前記特別識別情報を現出すると判断され

た場合に、前記判定演出実行手段による前記判定演出の実行後に現出される前記標示手段を前記第２態様で表示する態様維持手段（例えば、文字色変化制限処理のＳ１７０２：Ｙｅｓ）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ８。
【１９９２】
遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ２からＨ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判断手段によって、動的表示において特別識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた態様維持手段により、判定演出実行手段による判定演出の実行後に現出される標示手段が第２態様で表示される。これにより、特別識別情報が現出する場合に、当初、一括設定された標示手段の表示を第２態様に維持して、特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得ることについて遊技者を祝福し、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。
【１９９３】
＜Ｉ群：所定期間において複数回の期待度演出、有利状況が発生する場合は複数回の期待度演出実行、有利状況が発生しない場合は複数回未満の期待度演出を実行＞
所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、
該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
前記取得手段により取得される前記識別情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、
該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な有利状況となるか否かを判断する判断手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１０９））と、
該判断手段による判断結果に基づいて、所定期間（例えば、１の変動演出内）において、前記有利状況となる可能性があることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）を所定の規定回数実行する示唆演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」演出態様）と、
該示唆演出実行手段により実行される前記示唆演出の１態様であって、所定の通常示唆態様（例えば、「白色」の文字表示）と、
前記示唆演出実行手段により実行される前記示唆演出の態様であって、前記通常示唆態様より前記有利状況となる期待度が高いことを示唆する期待度上昇態様（例えば、「赤色」の文字表示）と、
該期待度上昇態様を現出する場合に、前記示唆演出の少なくとも複数回の実行時に亘って前記期待度上昇態様を継続して実行する上昇態様継続実行手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記判断手段によって前記有利状況となると判断された場合に、前記上昇態様継続実行手段による前記期待度上昇態様を、前記規定回数実行する規定回数実行手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２及び定型句文字表示Ｓｅ３がすべて「赤色」）と、
前記判断手段によって前記有利状況とならないと判断された場合に、前記上昇態様継続実行手段による前記期待度上昇態様を、前記規定回数未満の所定回数実行する規定未満実行手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１及びリーチ中文字表示Ｓｅ２が「赤色」）

と、
該規定未満実行手段によって、前記上昇態様継続実行手段による前記期待度上昇態様が前記規定回数未満の前記所定回数実行される場合に、前記所定回数より後の特定タイミング以降に実行される前記示唆演出において、前記期待度上昇態様の実行を規制する期待度実行規制手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３が「白色」）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ０。
【１９９４】
遊技機Ｉ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な有利状況となるか否かが、判断手段により判断される。ここで、判断手段による判断結果に基づいて、示唆演出実行手段により、所定期間において、有利状況となる可能性があることを示唆する示唆演出が、所定の規定回数実行される。また、所定の通常示唆態様が、示唆演出の１態様として示唆演出実行手段により実行される。さらに、通常示唆態様より有利状況となる期待度が高いことを示唆する期待度上昇態様が、示唆演出の１態様として示唆演出実行手段により実行される。その期待度上昇態様を実行する場合に、上昇態様継続実行手段により、示唆演出の少なくとも複数回の実行時に亘って期待度上昇態様が継続して実行される。ここで、判断手段によって有利状況となると判断された場合に、示唆演出実行手段に設けられた規定回数実行手段により、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数実行される。また、判断手段によって有利状況とならないと判断された場合に、示唆演出実行手段に設けられた規定未満実行手段により、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数未満の所定回数実行される。その規定未満実行手段によって、上昇態様継続実行手段による期待度上昇態様が規定回数未満の所定回数実行される場合に、期待度実行規制手段により、所定回数より後の特定タイミング以降に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行が規制される。
【１９９５】
従来、遊技者にとって有利な状況となるか否かを判断する判断手段による判断結果に基づいて、所定期間において複数回の示唆演出を実行して、有利状況となるか否かを示唆する場合に、それぞれの示唆演出毎に、示唆演出を通常示唆態様で実行するか、通常示唆態様より有利状況となる期待度が高いことを示唆する期待度上昇態様を実行するかを設定（抽選）する構成であると、その示唆演出の実行回数分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、所定期間において複数回実行される示唆演出において、先に現出される示唆演出を期待度上昇態様で実行した後、それ以降に実行される示唆演出を通常示唆態様で実行してしまうと、有利状況となることへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の示唆演出において期待度上昇態様が実行されたことによって気分が高揚していた遊技者が、後の示唆演出における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。
【１９９６】
そこで、所定期間において複数回実行される示唆演出において、期待度上昇態様が実行される場合に、複数回の示唆演出において期待度上昇態様を継続させるように構成することで、それぞれの示唆演出毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、先の示唆演出が期待度上昇態様で実行された場合は、以降に実行される示唆演出においても期待度上昇態様を継続して実行させるように構成することで、示唆演出における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【１９９７】
しかしながら、複数回の示唆演出を期待度上昇態様で実行する場合、例えば、遊技者にとって有利な状況が発生しない状態であっても、示唆演出が期待度上昇態様で実行されてしまうことがある。示唆演出の期待上昇態様は、判断手段の判断結果に基づいて通常演出態様から変更されて実行されるため、現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、所定期間の後半部分に実行される示唆演出は、現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、所定期間の後半部分に実行される示唆演出を期待度上昇態様で実行してしまうと、遊技者は、示唆演出が期待度上昇態様で実行されたことによって、示唆演出の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、遊技者にとって有利な状況が発生しない状態では確定せず、何かしらの発展演出が実行されて、遊技者にとって有利な状況へ変化するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、遊技者にとって有利な状況が発生しないまま所定期間が終了して有利状況が発生しない状態で確定してしまうため、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。
【１９９８】
そこで、遊技機Ｉ０によれば、遊技者にとって有利な状況が発生しない場合には、示唆演出が期待度上昇態様に変更される場合であっても、所定回数より後の特定タイミング以降に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行を規制するように構成する。従って、例えば、遊技者にとって有利な状況が発生しない状態において、所定回数より後の特定タイミング以降で実行される示唆演出を通常示唆態様で実行するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【１９９９】
なお、「遊技者にとって有利な有利状況」とは、例えば、実行中の動的表示において特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得る場合、待機中の動的表示において特別識別情報が現出して所定の遊技価値が付与され得る場合、実行中若しくは待機中の動的表示において特別識別情報の現出が期待し得る特別演出（例えば、「スーパーリーチ」演出態様）が実行され得る場合、通常より特別識別情報が現出し易い第１特殊状態（例えば、「確率変動状態」）が発生し得る場合、或いは、通常より短い動的時間の動的表示が選択され易い第２特殊状態（例えば、「時間短縮状態」）が発生し得る場合等をいう。
【２０００】
また、「期待度上昇態様の実行を規制する」とは、例えば、期待度上昇態様とは異なる通常示唆態様を実行する場合や、期待度上昇態様および通常示唆態様を含む示唆演出自体を実行しない場合、或いは、示唆演出を遊技者から視認し難い状態にする場合等をいう。
【２００１】
遊技機Ｉ０において、
前記判断手段は、
前記有利状況として、前記動的表示において前記特別識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかを判断することを特徴とする遊技機Ｉ１。
【２００２】
遊技機Ｉ１によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利状況として、動的表示において特別識別情報を現出するか、又は、その特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが、判断手段により判断される。これにより、例えば、動的表示において一般識別情報が現出する場合には、示唆演出において期待度上昇態様に変更される場合であっても、特定タイミング後に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行を規制するように構成する。即ち、例えば、一般識別情報が現出する動的表示において、特定タイミング後の示唆演出を通常示唆態様で実行するように構成する。このよ

うに構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２００３】

遊技機Ｉ０において、

前記特別識別情報は、

所定の第１特別識別情報（例えば、「１５Ｒ通常大当たり」）と、該第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報（例えば、「１５Ｒ確変大当たり」）と、を有し、

前記判断手段は、

前記有利状況として、前記動的表示において前記第１特別識別情報が現出するか、又は、前記第２特別識別情報が現出するかを判断することを特徴とする遊技機Ｉ２。

【２００４】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特別識別情報として、所定の第１特別識別情報と、その第１特別識別情報より高い遊技価値が付与され得る第２特別識別情報とを有している。そして、有利状況として、動的表示において第１特別識別情報が現出するか、又は、第２特別識別情報が現出するかが、判断手段により判断される。これにより、例えば、動的表示において第１特別識別情報が現出する場合には、示唆演出において期待度上昇態様に変更される場合であっても、特定タイミング後に実行される示唆演出において期待度上昇態様の実行を規制するように構成する。即ち、例えば、第１特別識別情報が現出する動的表示において、特定タイミング後の示唆演出を通常示唆態様で実行するように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２００５】

遊技機Ｉ０において、

前記判断手段は、

前記記憶手段に記憶された前記識別情報のうち、前記画像表示手段で実行を開始する前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されているか否かを判断する実行判断手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１０９））と、

前記記憶手段に記憶された前記始動情報のうち、前記画像表示手段における実行が待機されている前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されているか否かを判断する待機判断手段（例えば、保留表示設定処理（Ｓ１２０９））と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記実行判断手段によって、前記画像表示手段で実行を開始する前記動的表示において前記特別識別情報の関する情報が記憶されていないと判断され、かつ、前記待機判断手段によって、前記画像表示手段における実行が待機されている前記動的表示に対応する前記始動情報に、前記特別識別情報に関する情報が記憶されていないと判断された場合に、前記規定未満実行手段によって前記規定回数未満の所定回数において前記期待度上昇態様を実行すると共に、前記期待度実行規制手段によって前記所定回数より後の前記特定タイミング以降に実行される前記示唆演出において、前記期待度上昇態様の実行を規制することを特徴とする遊技機Ｉ３。

【２００６】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された始動情報のうち、画像表示手段で実行を開始する動的表示に対応する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されているか否かが、判断手段に設けられた実行判断手段により判断される。また、記憶手段に記憶された始動情報のうち、画像表示手段における実行が待機されている動的表示に対応する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されているか否かが、判断手段に設けられた待機判断手段により判断される

。そして、実行判断手段によって、画像表示手段で実行を開始する動的表示において特別識別情報を現出しないと判断され、かつ、待機判断手段によって、画像表示手段において実行が待機されている動的表示に関する始動情報に、特別識別情報に関する情報が記憶されていないと判断された場合に、示唆演出実行手段により、規定未満実行手段によって規定回数未満の所定回数において期待度上昇態様が実行されると共に、期待度実行規制手段によって所定回数より後の特定タイミング以降に実行される示唆演出において、期待度常用態様の実行が規制される。これにより、画像表示手段において実行を開始する動的表示において特別識別情報が現出しない場合であって、画像表示手段における実行が待機されている動的表示においても特別識別情報が現出しない場合には、示唆演出において期待度上昇態様が実行される場合であっても、特定タイミング以降に実行される示唆演出において期待度上昇態様を実行しないように構成する。このように構成することで、演出内容の齟齬が発生しないようにして、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２００７】

遊技機Ｉ０からＩ３のいずれかにおいて、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において、前記特別識別情報を現出するか、又は、前記一般識別情報を現出するかの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）、を備え、

前記特定タイミングは、前記判定演出において前記特別識別情報又は前記一般識別情報を現出するタイミングであることを特徴とする遊技機Ｉ４。

【２００８】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ０からＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特別識別情報を現出するか、又は、一般識別情報を現出するかの判定演出が実行される。そして、判定演出において特別識別情報又は一般識別情報が現出されるタイミングが特定タイミングとされる。これにより、動的表示において特別識別情報が現出しない場合には、判定演出において特別識別情報又は一般識別情報が現出する前の示唆演出において、規定未満実行手段により期待度上昇態様が継続して実行され、判定演出において特別識別情報又は一般識別情報が現出した以降の示唆演出において、期待度実行規制手段により期待度上昇態様の実行が規制される。従って、例えば、一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の示唆演出を通常示唆態様で実行するように構成する。このように構成することで、一般識別情報が現出した後に、期待度上昇態様の示唆演出を実行することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２００９】

遊技機Ｉ０からＩ４のいずれかにおいて、

遊技の主な制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０又は（及び）音声ランプ制御装置１１３）と、

該主制御手段からの表示指示に基づいて前記画像表示手段を制御する副制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、

前記副制御手段は、

前記画像表示手段に表示させる１画面分の画像を描画する画像描画手段（例えば、画像コントローラ２３７）と、

前記主制御手段からの第１表示指示（例えば、表示用変動パターンコマンド）に基づいて表示する第１表示種別（例えば、変動演出）を決定する第１表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１０８）と、

前記第１表示種別毎に設けられ、該第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報（例えば、変動用表示データ

テーブル２３２ａ１）を記憶する第１規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第１表示決定手段により決定された前記第１表示種別に対応する前記第１規定情報を、前記第１規定情報記憶手段より選定する第１選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）と、
前記画像表示手段において表示される前記示唆演出の表示態様を決定する複数の変更要素（例えば、文字パターン、表示色、変更タイミング又は表示色の修正内容）と、
前記主制御手段からの第２表示指示（例えば、表示用赤文字コマンド）に基づいて、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報が示す画像から変更（追加）して表示する前記示唆演出の前記変更要素を決定する第２表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１２）と、
前記示唆演出の変更要素毎に設けられ、該変更要素において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第２規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第２表示決定手段により決定された前記変更要素に対応する前記第２規定情報を、前記第２規定情報記憶手段より選定する第２選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備え、
前記副制御手段は、
時間経過毎に更新される更新手段（例えば、ポインタ２３３ｅ）と、
該更新手段が更新される毎に、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報と、前記第２選定手段により選定された前記第２規定情報とに基づいて、更新された前記更新手段に対応する１画面分の描画情報を特定する描画情報特定手段（例えば、表示設定処理（Ｓ２０２３）のＳ２３０８）と、
該描画情報特定手段により特定された前記１画面分の描画情報に基づいて、前記画像描画手段に対して１画面分の画像の描画を指示する描画指示情報（例えば、描画リスト）を生成する描画指示情報生成手段（例えば、描画処理（Ｓ２０２６）のＳ２５０１）と、を備え、
前記画像描画手段は、前記描画指示情報生成手段により生成された前記描画指示情報に基づいて、１画面分の画像を描画する
ことを特徴とする遊技機Ｉ５。
【２０１０】
遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ０からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段により、遊技の主な制御が行われ、その主制御手段からの表示指示に基づいて、副制御手段により画像表示手段が制御される。また、副制御手段に設けられた画像描画手段により、画像表示手段に表示させる１画面分の画像が描画される。そして、第１表示決定手段により、主制御手段からの第１表示指示に基づいて表示する第１表示種別が決定される。また、第１表示種別毎に設けられ、その第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報が、第１規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第１選定手段により、第１表示決定手段により決定された第１表示種別に対応する第１規定情報が第１規定情報記憶手段から選定される。また、示唆演出が画像表示手段において表示され、その示唆演出の表示態様が複数の変更要素により決定される。また、主制御手段からの第２表示指示に基づいて、第１選定手段により選定された第１規定情報が示す画像から変更（追加）して表示する示唆演出の変更要素が、第２表示決定手段により決定される。そして、示唆演出の変更要素毎に設けられ、その変更要素において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報が、第２規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第２選定手段により、第２表示決定手段により決定された変更要素に対応する第２規定情報が第２規定情報記憶手段から選定される。そして、副制御手段に設けられた更新手段が時間経過毎に更新され、その更新手段が更新される毎に、第１選定手段により

選定された第１規定情報と、第２選定手段により選定された第２規定情報とに基づいて、更新された更新手段に対応する１画面分のそれぞれの描画情報が、描画情報特定手段により特定される。また、描画情報特定手段により特定された１画面分の各描画情報に基づいて、描画指示情報生成手段により、画像描画手段に対して１画面分の画像の描画が指示される描画指示情報が生成される。そして、描画指示情報生成手段によって生成された描画指示情報に基づいて、画像描画手段により、１画面分の画像が描画される。これにより、主制御手段からの第１表示指示に対する第１表示種別の画像に、第２表示指示に対する示唆演出を変更（追加）して表示させる場合に、その示唆演出の変更要素に対する第２規定情報を第２規定情報記憶手段から選定するだけで、容易にその示唆演出の表示態様を変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【２０１１】

遊技機Ｉ５において、

前記第１選定手段は、

前記第１表示指示に基づいて、前記第１規定情報記憶手段の中から、前記動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を選定する動的規定情報選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）、を備え、

第２選定手段は、

前記第２表示指示に基づいて、前記示唆演出の表示態様が前記期待度上昇態様に変更される場合の描画情報を規定した上昇態様規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する上昇態様規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、

前記第２表示指示に基づいて、前記期待度実行規制手段によって前記特定タイミング以降の前記示唆演出における前記期待度上昇態様が規制されている場合の描画情報を規定した期待度規制規定情報（例えば、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する期待度規制規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ６。

【２０１２】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１選定手段に設けられた動的規定情報選定手段により、第１表示指示に基づいて、第１規定情報記憶手段の中から、動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報が選定される。また、第２選定手段に設けられた上昇態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、示唆演出の表示態様が期待度上昇態様に変更される場合の描画情報を規定した上昇態様規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。また、同じく第２選定手段に設けられた期待度規制規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、期待度実行規制手段によって特定タイミング以降の示唆演出における期待度上昇態様が規制されている場合の描画情報を規定した期待度規制規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。このように構成することで、複数回実行される示唆演出を変更（追加）し、さらに、特定タイミング以降の示唆演出における期待度上昇態様を規制する場合に、特定タイミング前に実行される示唆演出の表示態様が期待度上昇態様に変更される場合の描画情報を規定した上昇態様規定情報を選定すると共に、特定タイミング以降に実行される示唆演出の表示態様における期待度上昇態様が規制されている場合の描画情報を規定した期待度規制規定情報を選定するだけで、複数回の示唆演出の多様な表示態様を容易に変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【２０１３】

遊技機Ｉ５又はＩ６において、

前記第２選定手段は、

複数の前記第２規定情報を選定して記憶可能に構成された選定情報記憶手段、を備えており、
前記描画情報特定手段は、
前記選定情報記憶手段に記憶された複数の前記第２規定情報のうち、先に記憶された第２規定情報の描画情報より、後に記憶された第２規定情報の描画情報を優先して１画面分の描画情報を特定する優先特定手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ７。
【２０１４】
遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ５又はＩ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２選定手段に設けられた選定情報記憶手段により、複数の第２規定情報を選定して記憶可能に構成されている。また、描画情報特定手段に設けられた優先特定手段により、選定情報記憶手段に記憶された複数の第２規定情報のうち、先に記憶された第２規定情報の描画情報より、後に記憶された第２規定情報の描画情報を優先して１画面分の描画情報が特定される。これにより、後に記憶された第２規定情報の内容を、先に記憶された第２規定情報の内容より優先して表示することができるため、変更したい示唆演出に対する第２規定情報を追加的に記憶させることで、示唆演出の表示態様を変更することができる。よって、優先すべき第２規定情報の判別処理等が不要となり、表示制御の処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【２０１５】
遊技機Ｉ７において、
前記第２選定手段は、
前記上昇態様規定情報選定手段による前記上昇態様規定情報を先に前記選定情報記憶手段に記憶し、前記期待度規制規定情報選定手段による前記期待度規制規定情報を後に前記選定情報記憶手段に記憶する
ことを特徴とする遊技機Ｉ８。
【２０１６】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２選定手段により、上昇態様規定情報選定手段による上昇態様規定情報が先に選定情報記憶手段に記憶され、期待度規制規定情報選定手段による期待度規制規定情報が後に選定情報記憶手段に記憶される。これにより、複数の示唆演出を期待度上昇態様に変更されていた場合でも期待度規制規定情報を上昇態様規定情報より後に記憶することで、特定タイミング以降に実行される示唆演出における期待度上昇態様の実行を規制することができる。よって、優先すべき第２規定情報の判別処理等が不要となり、表示制御の処理負担を軽減することができつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【２０１７】
遊技機Ｉ０からＩ４のいずれかにおいて、
遊技の主な制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０又は（及び）音声ランプ制御装置１１３）と、
該主制御手段からの表示指示に基づいて前記画像表示手段を制御する副制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、
前記副制御手段は、
前記画像表示手段に表示させる１画面分の画像を描画する画像描画手段（例えば、画像コントローラ２３７）と、
前記主制御手段からの第１表示指示（例えば、表示用変動パターンコマンド）に基づいて表示する第１表示種別（例えば、変動演出）を決定する第１表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１０８）と、
前記第１表示種別毎に設けられ、該第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報（例えば、変動用表示データ

テーブル２３２ａ１）を記憶する第１規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第１表示決定手段により決定された前記第１表示種別に対応する前記第１規定情報を、前記第１規定情報記憶手段より選定する第１選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）と、
前記主制御手段からの第２表示指示（例えば、表示用赤文字コマンド）に基づいて、前記画像表示手段に表示する前記標示手段を決定する第２表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１２）と、
複数の前記示唆演出に対して設けられ、複数の前記示唆演出において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報（例えば、文字用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第２規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第２表示決定手段により決定された前記示唆演出に対応する前記第２規定情報を、前記第２規定情報記憶手段より選定する第２選定手段（例えば、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３））と、
前記画像表示手段において、前記示唆演出とは異なる遊技状態を示唆する複数の第２示唆演出（例えば、実行図柄および保留図柄）と、
前記主制御手段からの第３表示指示（例えば、表示用点灯時保留変化コマンド）に基づいて、前記画像表示手段に表示する前記第２示唆演出を決定する第３表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１０）と、
複数の前記第２示唆演出に対して設けられ、複数の前記第２示唆演出において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第３規定情報（例えば、保留用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第３規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第３表示決定手段により決定された前記第２示唆演出に対する前記第３規定情報を、前記第３規定情報記憶手段より選定する第３選定手段（例えば、先読み系コマンド処理（Ｓ２１１１））と、を備え、
前記副制御手段は、
時間経過毎に更新される更新手段（例えば、ポインタ２３３ｅ）と、
該更新手段が更新される毎に、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報と、前記第２選定手段により選定された前記第２規定情報と、前記第３選定手段により選定された前記第３規定情報とに基づいて、更新された前記更新手段に対応する１画面分の描画情報を特定する描画情報特定手段（例えば、表示設定処理（Ｓ２０２３）のＳ２３０８）と、
該描画情報特定手段により特定された前記１画面分の描画情報に基づいて、前記画像描画手段に対して１画面分の画像の描画を指示する描画指示情報を生成する描画指示情報生成手段（例えば、描画処理（Ｓ２０２６）のＳ２５０１）と、を備え、
前記画像描画手段は、前記描画指示情報生成手段により生成された前記描画指示情報に基づいて、１画面分の画像を描画する
ことを特徴とする遊技機Ｉ９。
【２０１８】
遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ０からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段により、遊技の主な制御が行われ、その主制御手段からの表示指示に基づいて、副制御手段により画像表示手段が制御される。また、副制御手段に設けられた画像描画手段により、画像表示手段に表示させる１画面分の画像が描画される。そして、第１表示決定手段により、主制御手段からの第１表示指示に基づいて表示する第１表示種別が決定される。また、第１規定情報記憶手段により、第１表示種別毎に設けられ、その第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報が記憶される。ここで、第１選定手段により、第１表示決定手段により決定された第１表示種別に対応する第１規定情報が第１規定情報記憶手段から選定される

。また、第２表示決定手段により、主制御手段からの第２表示指示に基づいて、画像表示手段に表示される示唆演出が決定される。そして、複数の示唆演出に対して設けられ、その複数の示唆演出において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報が第２規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第２選定手段により、第２表示決定手段により決定された示唆演出に対する第２規定情報が第２規定情報記憶手段より選定される。また、画像表示手段において、示唆演出とは異なる遊技状態を示唆する複数の第２示唆演出が実行される。また、第３表示決定手段により、主制御手段からの第３表示指示に基づいて、画像表示手段に表示される第２示唆演出が決定される。そして、複数の第２示唆演出に対して設けられ、その複数の第２示唆演出において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第３規定情報が第３規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第３選定手段により、第３表示決定手段により決定された第２示唆演出に対する第３規定情報が第３規定情報記憶手段より選定される。そして、副制御手段に設けられた更新手段が時間経過毎に更新され、その更新手段が更新される毎に、第１選定手段により選定された第１規定情報と、第２選定手段により選定された第２規定情報と、第３選定手段により選定された第３規定情報とに基づいて、更新された更新手段に対する１画面分のそれぞれの描画情報が、描画情報特定手段により特定される。また、描画情報特定手段により特定された１画面分の各描画情報に基づいて、描画指示情報生成手段により、画像描画手段に対して１画面分の画像の描画が指示される描画指示情報が生成される。そして、描画指示情報生成手段によって生成された描画指示情報に基づいて、画像描画手段により、１画面分の画像が描画される。これにより、主制御手段からの第１表示指示、第２表示指示又は第３表示指示に対する各画像を表示させる場合に、それぞれの演出単位に対する第１規定情報、第２規定情報又は第３規定情報を、第１規定情報記憶手段、第２規定情報記憶手段又は第３規定情報記憶手段からそれぞれ選定するだけで、容易に画像表示手段の表示態様を変更（追加）して表示させることができる。また、複数の示唆演出に対して第２規定情報を選定するように構成すると共に、複数の第２示唆演出に対して第３規定情報を選定するように構成することで、複数の画像で構成される演出に関してまとめて表示制御を行うことができるので、関連する演出単位で表示制御の管理が可能となる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。また、選定される第２規定情報および第３規定情報の数が演出（予告）の種類数となり、演出（予告）の変更要素ごとに第２規定情報を選定する場合より第２規定情報および第３規定情報の合計数を少なくすることができ、演出（予告）の変更要素数の増加に伴って第２規定情報の容量を増大せずに済み、遊技機のコストを抑制することができる、という効果がある。また、描画処理における描画指示情報の生成時において、参照する第１規定情報、第２規定情報および第３規定情報の数を少なくすることができ、描画指示情報の生成時における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【２０１９】

遊技機Ｉ９において、

前記主制御手段は、

複数の前記示唆演出の表示態様に対する複数の前記第２表示指示を、所定期間中にまとめて出力する包括出力手段、を備え、

前記副制御手段は、

前記主制御手段からの前記示唆演出に対する１の前記第２表示指示を受信した場合に、前記所定期間の間、待機する待機手段と、

該待機手段による待機後に、受信した１又は複数の前記第２表示指示に基づいて前記画像表示手段に表示する前記示唆演出を決定する待機後決定手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ１０。

【２０２０】

遊技機Ｉ１０によれば、遊技機Ｉ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた包括出力手段により、複数の示唆演出の表示態様に対する複数の第

２表示指示が、所定期間中にまとめて出力される。また、副制御手段に設けられた待機手段により、主制御手段からの標示手段に対する１の第２表示指示を受信した場合に、所定期間の間、待機される。そして、同じく副制御手段に設けられた待機後決定手段により、待機手段による待機後に、受信した１又は複数の第２表示指示に基づいて画像表示手段に表示する示唆演出が決定される。即ち、副制御手段は、所定期間中にまとめて出力される第２表示指示をすべて受信した後に、示唆演出に関する表示制御を実行するように構成されている。これにより、複数の示唆演出を描画する場合において、一旦、すべての示唆演出の表示態様を決定した上で１の第２規定情報によって示唆演出を描画することができ、複数の示唆演出を１の第２規定情報によって表示することが可能となる。よって、複数の示唆演出に関する演出をまとめて表示制御を行うことができるので、画像表示手段に表示される示唆演出の表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【２０２１】

遊技機Ｉ９又はＩ１０において、

前記主制御手段は、

所定条件（例えば、始動入賞）が成立した場合に、複数の前記第２示唆演出の表示態様に関する前記第３表示指示を随時出力する随時出力手段、を備え、

前記副制御手段は、

前記主制御手段からの前記第２示唆演出に対する前記第３表示指示を受信した場合に、該第３表示指示に基づいて前記画像表示手段に表示する前記第２示唆演出を決定する随時決定手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ１１。

【２０２２】

遊技機Ｉ１１によれば、遊技機Ｉ９又はＩ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた随時出力手段により、所定条件が成立した場合に、複数の第２示唆演出の表示態様に関する第３表示指示が随時出力される。また、副制御手段に設けられた随時決定手段により、主制御手段からの第２示唆演出に対する第３表示指示を受信した場合に、その第３表示指示に基づいて画像表示手段に表示する第２示唆演出が決定される。即ち、副制御手段は、所定条件が成立した場合に、随時出力される第３表示指示を受信する毎に、第２示唆演出に関する表示制御を実行するように構成されている。これにより、所定条件が成立して第３表示指示が出力された場合に、随時、該第３表示指示に基づく第２示唆演出の表示態様を変更することができる。よって、遊技状態を示す第２示唆演出の内容を直ちに表示することができるので、遊技状態を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。

【２０２３】

遊技機Ｉ９からＩ１１のいずれかにおいて、

前記描画情報特定手段は、

前記第２規定情報の描画情報より、前記第３規定情報の描画情報を優先して１画面分の描画情報を特定する優先特定手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ１２。

【２０２４】

遊技機Ｉ１２によれば、遊技機Ｉ９からＩ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、描画情報特定手段に設けられた優先特定手段により、第２規定情報の描画情報より、第３規定情報の描画情報を優先して１画面分の描画情報として特定される。即ち、遊技状態を示す第２示唆演出の表示を示唆演出よりも優先して表示することができ、遊技状態を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。

【２０２５】

遊技機Ｉ９からＩ１２のいずれかにおいて、

前記第１選定手段は、

前記第１表示指示に基づいて、前記第１規定情報記憶手段の中から、前記動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を

選定する動的規定情報選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）、を備え、
前記第２選定手段は、
前記第２表示指示に基づいて、複数の前記示唆演出の表示態様が前記期待度上昇態様に変更される場合の描画情報を規定した上昇態様規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する上昇態様規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、
前記第２表示指示に基づいて、前記特定タイミング後に実行される前記示唆演出における前記期待度上昇態様の実行を規制する場合の描画情報を規定した期待度規制規定情報（例えば、文字修正用追加データテーブル２３２ａ２）を前記第２規定情報記憶手段の中から選定する期待度規制規定情報選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ１３。
【２０２６】
遊技機Ｉ１３によれば、遊技機Ｉ９からＩ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１選定手段に設けられた動的規定情報選定手段により、第１表示指示に基づいて、第１規定情報記憶手段の中から、動的表示全体の描画情報を規定した動的規定情報が選定される。また、第２選定手段に設けられた上昇態様規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、複数の示唆演出の表示態様が期待度上昇態様に変更される場合の描画情報を規定した上昇態様規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。また、同じく第２選定手段に設けられた期待度規制規定情報選定手段により、第２表示指示に基づいて、特定タイミング後に実行される示唆演出における期待度上昇態様の実行が規制される場合の描画情報を規定した期待度規制規定情報が、第２規定情報記憶手段の中から選定される。このように構成することで、複数の示唆演出を変更（追加）し、さらに、特定タイミング後の示唆演出における期待度上昇態様の実行を規制する場合に、示唆演出が変更される場合の描画情報を規定した上昇態様規定情報を選定すると共に、特定タイミング後の示唆演出における期待度上昇態様の実行が規制される場合の描画情報を規定した期待度規制規定情報を選定するだけで、複数の示唆演出の多様な表示態様を容易に変更（追加）して表示させることができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。
【２０２７】
＜Ｊ群：ハズレ変動では、特定タイミング以降の文字表示を初期状態に戻す＞
所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、
該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、
該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
前記取得手段により取得される前記識別情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、
該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、前記動的表示において前記特別識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかを判断する判断手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１）と、
互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓ

ｅ４）と、
前記判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の報知態様を、初期状態の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該態様変更手段によって前記標示手段を前記第２態様で報知する場合に、複数の前記標示手段の報知態様を前記第２態様に変更する複数変更手段（例えば、文字色変化テーブル２２２ｈ）と、を備え、
前記判断手段は、
前記動的表示において前記一般識別情報が現出するか否かを判断する一般識別情報判断手段（例えば、文字色変化制限処理（Ｓ１６１９））、を備え、
前記態様変更手段は、
前記一般識別情報判断手段によって前記動的表示において前記一般識別情報が現出すると判断された場合に、前記動的表示における特定タイミング以降に報知する前記標示手段の報知態様を、前記第１態様に初期化する態様初期化手段（例えば、表示用定型句通常コマンド）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｊ０。
【２０２８】
遊技機Ｊ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者の所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが判断手段により判断される。また、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が報知される。そして、判断手段による判断結果に基づいて、態様変更手段により、標示手段の報知態様が、初期状態の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。また、態様変更手段によって標示手段を第２態様に変更する場合に、複数変更手段により、複数の標示手段の報知態様が第２態様に変更される。ここで、判断手段に設けられた一般識別情報判断手段により、動的表示において一般識別情報が現出するか否かが判断される。そして、一般識別情報判断手段によって動的表示において一般識別情報が現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた態様初期化手段により、動的表示における特定タイミング以降に報知する標示手段の報知態様が、第１態様に初期化される。即ち、動的表示において一般識別情報が現出する場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の報知態様のうち、特定タイミング以降に報知する標示手段の報知態様を初期状態の第１態様で報知する。
【２０２９】
従来、動的表示の複数の箇所（タイミング又は表示領域。以下同様。）で互いの所定の関連性を有する標示手段を報知する場合に、それぞれの報知箇所毎に、標示手段を初期状態の第１態様で報知するか、第１態様とは異なる第２態様で報知するかを設定（抽選）する構成であると、その報知箇所分の設定処理（抽選処理）が必要になって制御が複雑化し、処理負担が増大してしまうおそれがある。また、動的表示において先に報知される標示手段を第２態様で報知した後、後に報知される標示手段を第１態様で報知させてしまうと、所定の関連性を有する標示手段であるがゆえ、特別識別情報が現出することへの期待度が成り下がった表現（以下、「成り下がり表現」という）になってしまう。よって、折角、先の標示手段において第２態様が報知されたことによって気分が高揚していた遊技者が、後の標示手段における上記成り下がり表現を目の当たりにすることで興醒めしてしまうおそれがある。
【２０３０】
そこで、動的表示において互いに所定の関連性を有する標示手段の報知態様の設定（抽

選）を一括（複数同時）で行い、１の標示手段で報知された第２態様を他の標示手段においても踏襲して報知させるように構成することで、それぞれの報知箇所毎に設定処理を行う必要がなくなり、処理負担を軽減させることができる。また、互いに所定の関連性を有する標示手段が一度でも第２態様で報知された場合は、以降に報知する標示手段においても第２態様を踏襲して報知させるように構成することで、標示手段における成り下がり表現が発生してしまう現象を未然に排除して、遊技者が遊技に興醒めしてしまうことを防止することができる。

【２０３１】

しかしながら、標示手段の第２態様は、判断手段の判断結果に基づいて初期状態の第１態様から変更される態様であるため、その変更に基づいて現状の演出状況が変更され得ることを示唆する発展示唆機能を有する。一方、動的表示の特定タイミング以降（例えば、動的表示の最後）に報知される標示手段は、動的表示における現状の演出状況の内容を報知する状況報知機能を有する。従って、一般識別情報が現出する場合の動的表示における特定タイミング以降の標示手段を第２態様で報知してしまうと、遊技者は、標示手段が第２態様で報知されたことによって、標示手段の状況報知機能より発展示唆機能が勝り、何かしらの発展演出が発生するのでは、と予測する。しかし、その予測に反し、発展演出が発生せずに一般識別情報が確定してしまうと、遊技者は、演出内容の齟齬により、遊技機に対して不信感を募らせると共に、該遊技機を設置している遊技場に対しても不信感を募らせてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。

【２０３２】

そこで、遊技機Ｊ０によれば、動的表示において一般識別情報が現出する場合に、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段の報知態様のうち、特定タイミング以降に報知する標示手段の報知態様を初期状態の第１態様で報知する。初期状態の第１態様である標示手段は、発展示唆機能を有さないため、遊技者は、初期状態で報知される標示手段を目の当たりにした場合であっても、過度な期待を抱かない。よって、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２０３３】

なお、「互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）や、同一又は類似の音（例えば、「類似の音」とは、音の種類が段階的にステップアップするような音）が断続的に出力される演出等が例示される。

【２０３４】

遊技機Ｊ０において、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示において、前記特別識別情報を現出するか、又は、前記一般識別情報を現出するかの判定演出（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の「際演出」）を実行する判定演出実行手段（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素）、を備え、

前記特定タイミングは、前記判定演出において前記特別識別情報又は前記一般識別情報を現出するタイミングであることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【２０３５】

遊技機Ｊ１によれば、遊技機Ｊ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた判定演出実行手段により、動的表示において、特別識別情報を

現出するか、又は、一般識別情報を現出するかの判定演出が実行される。そして、判定演出において特別識別情報又は一般識別情報が現出されるタイミングが特定タイミングとされる。これにより、動的表示において特別識別情報が現出しない場合には、判定演出において特別識別情報又は一般識別情報が現出した以降の標示手段の報知態様を初期化して報知する。従って、一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後に報知される標示手段を初期状態の第１態様で報知するように構成する。このように構成することで、一般識別情報が現出した後に、発展示唆機能を有する第２態様の標示手段を報知することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２０３６】

遊技機Ｊ０又はＪ１において、

前記態様変更手段は、

前記標示手段が前記第２態様で報知されるか否かを判断する第２態様判断手段（例えば、文字態様設定処理（Ｓ１４１７）のＳ１６１１）、を備え、

前記態様初期化手段は、

前記第２態様判断手段によって前記標示手段が前記第２態様で報知されると判断された場合に、前記特定タイミング以降に報知する前記標示手段の報知態様を、前記第１態様に初期化する第２態様時初期化手段（例えば、文字色変化制限処理（Ｓ１６１９）のＳ１７０２）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【２０３７】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ０又はＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた第２態様判断手段により、標示手段が第２態様で報知されるか否かが判断される。そして、その第２態様判断手段によって標示手段が第２態様で報知されると判断された場合に、態様初期化手段に設けられた第２態様時初期化手段により、特定タイミング以降に報知する標示手段の報知態様が、第１態様に初期化される。即ち、標示手段が第２態様で報知されることに基づいて特定タイミング以降の標示手段の報知態様を初期化するか否かが決定される。これにより、標示手段が第２態様で報知される場合にのみ標示手段の初期化処理を実行することで、標示手段が第１態様である場合には初期化処理が不要となり、表示制御の処理負担を軽減することができつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２０３８】

遊技機Ｊ０又はＪ１において、

前記動的表示実行手段は、

前記動的表示における前記特定タイミング以降に前記標示手段が報知されるか否かを判断する以降報知判断手段、を備え、

前記態様初期化手段は、

前記以降報知判断手段によって前記特定タイミング以降に前記標示手段が報知されると判断された場合に、前記特定タイミング以降に報知する前記標示手段の報知態様を、前記第１態様に初期化する以降報知初期化手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【２０３９】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ０又はＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段に設けられた以降報知判断手段により、動的表示における特定タイミング以降に標示手段が報知されるか否かが判断される。そして、その以降報知判断手段によって特定タイミング以降に標示手段が報知されると判断された場合に、態様初期化手段に設けられた以降報知初期化手段により、特定タイミング以降に報知する標示手段の報知態様が、第１態様に初期化される。即ち、動的表示における特定タイミング以降に報知

される標示手段がある場合はもれなく初期状態の第１態様で報知するように構成する。これにより、特定タイミング以降に報知される標示手段を初期状態で報知することができるので、標示手段が第２態様で報知されるか否かの判別処理等が不要となり、表示制御の処理負担を軽減することができつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２０４０】

遊技機Ｊ０からＪ３のいずれかにおいて、

前記一般識別情報判断手段は、

前記一般識別情報が現出することを記憶する判断結果記憶手段（例えば、際後制限フラグ２３３ｐ）、を備え、

前記態様初期化手段は、

前記判断結果記憶手段に前記一般識別情報を現出することが記憶されていた場合に、前記特定タイミング以降の前記標示手段の報知態様を初期化する

ことを特徴とする遊技機Ｊ４。

【２０４１】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ０からＪ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、一般識別情報判断手段に設けられた判断結果記憶手段により、一般識別情報が現出することが記憶される。そして、判断結果記憶手段に一般識別情報を現出することが記憶されていた場合に、態様初期化手段により、特定タイミング以降の標示手段の報知態様が初期化される。これにより、特定タイミング以降に報知される標示手段を初期状態で報知することができるので、標示手段が第２態様で報知されるか否かの判別処理等が不要となり、表示制御の処理負担を軽減することができつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２０４２】

遊技機Ｊ１からＪ４のいずれかにおいて、

前記標示手段は、

前記判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１又はリーチ中文字表示Ｓｅ２）と、

前記判定演出の実行後に現出する第２標示手段（例えば、定型句文字表示Ｓｅ３）と、

を備え、

前記態様変更手段は、

前記一般識別情報判断手段によって、前記動的表示において前記一般識別情報を現出しないと判断された場合に、前記複数変更手段に基づいて前記第１標示手段及び前記第２標示手段を前記第２態様で表示する第２態様継続手段と、

前記一般識別情報判断手段によって、前記動的表示において前記一般識別情報を現出すると判断された場合に、前記複数変更手段に基づいて前記第１標示手段を前記第２態様で表示し、前記態様初期化手段によって前記第２標示手段を前記第１態様で表示する第２態様変更手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｊ５。

【２０４３】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ１からＪ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、標示手段には、判定演出の実行前又は実行中に現出する第１標示手段と、判定演出の実行後に現出する第２標示手段とが備えられている。また、一般識別情報判断手段によって、動的表示において一般識別情報を現出しないと判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様継続手段により、複数変更手段に基づいて第１標示手段および第２標示手段が第２態様で表示される。一方、一般識別情報判断手段によって、動的表示において一般識別情報を現出すると判断された場合に、態様変更手段に設けられた第２態様変更手段により、複数変更手段に基づいて第１標示手段が第２態様で表示され、態様初期化手段

によって第２標示手段が第１態様で表示される。
【２０４４】
これにより、動的表示において一般識別情報が現出しない場合、即ち、動的表示において特別識別情報が現出する場合は、第１標示手段および第２標示手段ともに第２態様に変更され、動的表示において一般識別情報が現出する場合、即ち、動的表示において特別識別情報が現出しない場合には、第１標示手段が第２態様で表示される一方、第２標示手段が第１態様で表示されるように構成する。即ち、標示手段が第２態様に変更されていた場合に、特別識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第２態様で表示すると共に、一般識別情報の表示結果が現出する動的表示において、判定演出後の第２標示手段を第１態様で表示するように構成する。このように構成することで、一般識別情報が現出した後に、第２態様の第２標示手段を現出することがなく、演出が発展することを示唆しないため、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【２０４５】
遊技機Ｊ５において、
前記第１標示手段は、
１の前記動的表示において、少なくとも複数現出し、
前記複数変更手段は、
少なくとも前記第１標示手段の表示態様を一括で設定する第１標示一括手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｊ６。
【２０４６】
遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の動的表示において、第１標示手段が少なくとも複数現出されるように構成され、複数変更手段に設けられた第１標示一括手段により、少なくとも第１標示手段の表示態様が一括で設定されるように構成されている。これにより、１の動的表示において複数現出する第１標示手段を一括して設定することができるため、各第１標示手段ごとに設定処理を行う制御に比べ、制御負担を軽減させることができる、という効果がある。特に、動的表示において第２態様を実行可能な第１標示手段の現出箇所が多くなればなるほど（例えば、５箇所以上等）、上記一括設定が好適に作用し、制御負担を顕著に軽減させることが可能となる。
【２０４７】
遊技機Ｊ１からＪ６のいずれかにおいて、
前記態様変更手段は、
前記標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択する色変化タイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、
前記複数変更手段は、
前記色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される前記標示手段の表示色を前記特殊表示色に一括して変更する色一括変更手段、を備え、
前記態様初期化手段は、
前記色一括変更手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、前記判定演出の実行後に現出する前記標示手段の表示色を前記通常表示色で表示する通常色表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｊ７。

【２０４８】
遊技機Ｊ７によれば、遊技機Ｊ１からＪ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、態様変更手段に設けられた色変化タイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、複数変更手段に設けられた色一括変更手段により、色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以降に表示される標示手段の表示色が特殊表示色に変更される。ここで、色一括変更手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されたタイミング以降であって、判定演出の実行後に現出する標示手段の表示色が、態様初期化手段に設けられた通常色表示手段により、通常表示色で表示される。これにより、互いに所定の関連性を有する標示手段の表示態様の関し、表示色や表示タイミング等の複数の表示要素に基づいて該標示手段の表示態様を設定して、標示手段の表示態様のバリエーションを増やしつつ、判定演出後の標示手段において、一般識別情報が現出する場合は、一括設定の内容から変更（修正）して通常表示色（第１態様）で表示することができる。よって、演出を多様化して遊技の興趣を高めつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【２０４９】
遊技機Ｊ０からＪ７のいずれかにおいて、
遊技の主な制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０又は（及び）音声ランプ制御装置１１３）と、
該主制御手段からの表示指示に基づいて前記画像表示手段を制御する副制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備え、
前記副制御手段は、
前記画像表示手段に表示させる１画面分の画像を描画する画像描画手段（例えば、画像コントローラ２３７）と、
前記主制御手段からの第１表示指示（例えば、表示用変動パターンコマンド）に基づいて表示する第１表示種別（例えば、変動演出）を決定する第１表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１０８）と、
前記第１表示種別毎に設けられ、該第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報（例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１）を記憶する第１規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第１表示決定手段により決定された前記第１表示種別に対応する前記第１規定情報を、前記第１規定情報記憶手段より選定する第１選定手段（例えば、表示データテーブルバッファ２３３ｂ）と、
前記画像表示手段において表示される前記標示手段の報知態様を決定する複数の変更要素（例えば、文字パターン、表示色、変更タイミング又は表示色の修正内容）と、
前記主制御手段からの第２表示指示（例えば、表示用赤文字コマンド）に基づいて、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報が示す画像から変更（追加）して表示する前記標示手段の前記変更要素を決定する第２表示決定手段（例えば、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）のＳ２１１２）と、
前記標示手段の変更要素毎に設けられ、該変更要素において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報（例えば、文字色用追加データテーブル２３２ａ２）を記憶する第２規定情報記憶手段（例えば、データテーブル格納エリア２３２ａ）と、
前記第２表示決定手段により決定された前記変更要素に対応する前記第２規定情報を、前記第２規定情報記憶手段より選定する第２選定手段（例えば、追加データテーブルバッファ２３３ｃ）と、を備え、
前記副制御手段は、

時間経過毎に更新される更新手段（例えば、ポインタ２３３ｅ）と、
該更新手段が更新される毎に、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報と、前記第２選定手段により選定された前記第２規定情報とに基づいて、更新された前記更新手段に対応する１画面分の描画情報を特定する描画情報特定手段（例えば、表示設定処理（Ｓ２０２３）のＳ２３０８）と、
前記態様初期化手段によって前記標示手段の表示態様を初期化する場合に、前記第２選定手段により選定された前記第２規定情報を破棄（無効化）して、前記第１選定手段により選定された前記第１規定情報に基づいて、更新された前記更新手段に対応する１画面分の描画情報を特定する第２描画情報特定手段と、
前記描画情報特定手段又は前記第２描画情報特定手段により特定された前記１画面分の描画情報に基づいて、前記画像描画手段に対して１画面分の画像の描画を指示する描画指示情報（例えば、描画リスト）を生成する描画指示情報生成手段（例えば、描画処理（Ｓ２０２６）のＳ２５０１）と、を備え、
前記画像描画手段は、前記描画指示情報生成手段により生成された前記描画指示情報に基づいて、１画面分の画像を描画し、
ことを特徴とする遊技機Ｊ８。
【２０５０】
遊技機Ｊ８によれば、遊技機Ｊ０からＪ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段により、遊技の主な制御が行われ、その主制御手段からの表示指示に基づいて、副制御手段により画像表示手段が制御される。また、副制御手段に設けられた画像描画手段により、画像表示手段に表示させる１画面分の画像が描画される。そして、第１表示決定手段により、主制御手段からの第１表示指示に基づいて表示する第１表示種別が決定される。また、第１表示種別毎に設けられ、その第１表示種別において表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第１規定情報が、第１規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第１選定手段により、第１表示決定手段により決定された第１表示種別に対応する第１規定情報が第１規定情報記憶手段から選定される。また、標示手段が画像表示手段において表示され、その標示手段の表示態様が複数の変更要素により決定される。また、主制御手段からの第２表示指示に基づいて、第１選定手段により選定された第１規定情報が示す画像から変更（追加）して表示する標示手段の変更要素が、第２表示決定手段により決定される。そして、標示手段の変更要素毎に設けられ、その変更要素において変更（追加）して表示すべき画像の描画に必要な情報を示す描画情報を、１画面毎に規定した第２規定情報が、第２規定情報記憶手段により記憶される。ここで、第２選定手段により、第２表示決定手段により決定された変更要素に対応する第２規定情報が第２規定情報記憶手段から選定される。そして、副制御手段に設けられた更新手段が時間経過毎に更新され、その更新手段が更新される毎に、第１選定手段により選定された第１規定情報と、第２選定手段により選定された第２規定情報とに基づいて、更新された更新手段に対応する１画面分のそれぞれの描画情報が、描画情報特定手段により特定される。また、態様初期化手段によって標示手段の表示態様を初期化する場合に、第２選定手段により選定された第２規定情報を破棄（無効化）して、第１選定手段により選定された第１規定情報に基づいて、更新された更新手段に対応する１画面分の描画情報が、第２描画情報特定手段により特定される。そして、描画情報特定手段又は第２描画情報特定手段により特定された１画面分の各描画情報に基づいて、描画指示情報生成手段により、画像描画手段に対して１画面分の画像の描画が指示される描画指示情報が生成される。そして、描画指示情報生成手段によって生成された描画指示情報に基づいて、画像描画手段により、１画面分の画像が描画される。これにより、主制御手段からの第１表示指示に対する第１表示種別の画像に、第２表示指示に対する示唆演出を変更（追加）して表示させる場合に、その示唆演出の変更要素に対する第２規定情報を第２規定情報記憶手段から選定するだけで、容易にその示唆演出の表示態様を変更（追加）して表示させることができる。また、標示手段の表示態様を初期化する場合に、第２規定情報を破棄（無効化）することで標示手段の変更を表示内容に反映させないようにし、標示手段の表示態様を

容易に初期化することができる。よって、画像表示手段に表示される表示態様の多種多様化を容易に図ることができる、という効果がある。

【２０５１】

＜Ｋ群：演出用の文字表示とエラー用の文字表示＞

所定の始動条件の成立を契機として始動情報を取得する取得手段（例えば、第１入球口６４）と、

該取得手段により取得された前記始動情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示（例えば、第３図柄の変動演出）を実行させる動的表示実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

該動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示において、所定の識別情報である特別識別情報（例えば、「大当たり表示」）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記取得手段により取得される前記始動情報を記憶する記憶手段（例えば、実行情報格納エリア２２３ｉ）と、

該記憶手段に記憶されている前記始動情報に基づいて、前記動的表示において前記特別識別情報を現出するか、又は、該特別識別情報と異なる一般識別情報（例えば、「ハズレ表示」）を現出するかを判断する判断手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１）と、

前記画像表示手段において、互いに所定の関連性を有して表示される複数の標示手段（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１、リーチ中文字表示Ｓｅ２、定型句文字表示Ｓｅ３および疑似定型句文字表示Ｓｅ４）と、

前記判断手段による判断結果に基づいて、前記標示手段の表示態様を、所定の第１態様（例えば、「白色」）から、該第１態様と異なる第２態様（例えば、「赤色」）に変更する標示態様変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、

遊技機の状態を判断する状態判断手段（例えば、下皿満タンスイッチ）と、

該状態判断手段による判断結果に基づいて、遊技機の状態を報知する状態報知手段（例えば、エラー文字表示Ｓｅ５）と、

該状態報知手段によって遊技機の状態を報知する場合に、前記標示態様変更手段による前記標示手段の変更状況に同調するように前記状態報知手段の報知態様を変更する状態報知同調手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｋ０。

【２０５２】

遊技機Ｋ０によれば、所定の始動条件の成立を契機として取得手段により始動情報が取得され、その取得手段により取得された始動情報に基づいて判定手段により判定が行われる。その判定手段による判定結果に基づいて画像表示手段に識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。その識別情報の動的表示において所定の識別情報である特別識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、取得手段により取得される始動情報が記憶手段に記憶される。ここで、記憶手段に記憶される始動情報に基づいて、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかが判断手段により判断される。また、画像表示手段において、互いに所定の関連性を有する複数の標示手段が表示される。そして、判断手段による判断結果に基づいて、標示態様変更手段により、標示手段の表示態様が、所定の第１態様から、該第１態様とは異なる第２態様に変更される。ここで、状態判断手段により、遊技機の状態が判断される。また、その状態判断手段による判断結果に基づいて、状態報知手段により、遊技機の状態が報知される。そして、その状態報知手段によって遊技機の状態を報知する場合に、状態報知同調手段により、標示態様変更手段による標示手段の変更状況に同調するように状態報知手段の報知態様が変更される。

【２０５３】

従来、遊技機の状態を判断し、その判断結果を状態報知手段によって報知することで、遊技機の状態を遊技者等に認識させるするように構成されている。具体的には、例えば、遊技状態において異常状態が発生した場合には、該異常状態を遊技者に示唆するため、異常音（警告音）を出力すると共に、表示手段において異常（エラー）が発生していることを遊技者に示唆する文字表示を表示し、異常状態であることを遊技者に認識させると共に、その異常原因を遊技者に示唆するように構成されている。

【２０５４】

ここで、動的表示において報知される標示手段の報知態様は、動的表示において特別識別情報を現出するか、特別識別情報と異なる一般識別情報を現出するかに基づいて決定される一方、遊技機の状態を報知する状態報知手段は、上記動的表示における特別識別情報の抽選とは無関係にその現出が決定されており、それぞれ独立した制御で報知態様が決定されている。

【２０５５】

しかしながら、動的表示の実行中に状態報知手段によって遊技機の状態を報知する場合に、該動的表示において報知される標示手段と、状態報知手段による報知態様とをそれぞれ関連性がない報知態様で実行してしまうと、遊技者は、該動的表示における特別識別情報の期待度や、遊技機の状態を勘違いしてしまうおそれがある。

【２０５６】

具体的には、例えば、動的表示における標示手段を第２態様で報知していないにも関わらず状態報知手段を標示手段の第２態様と関連する態様で報知してしまった場合、遊技者は、該状態報知手段の報知態様を目の当たりにして第２態様が報知されたと勘違いをしてしまい、該動的表示で特別識別情報が現出することを期待してしまう。逆に、動的表示における標示手段の報知態様が第２態様で報知されているにも関わらず状態報知手段の報知態様を、標示手段の第２態様ではない第１態様と関連する態様で報知してしまった場合、遊技者は、該状態報知手段の報知態様を目の当たりにすることで、動的表示における特別識別情報の期待度が下がってしまったと勘違いをし、遊技に対して興醒めしてしまう。

【２０５７】

そこで、遊技機Ｋ０によれば、動的表示の実行中に遊技機の状態を報知するための状態報知手段による報知を行う場合に、該状態報知手段の報知態様を標示手段の報知態様と同調するように構成する。このように構成することで、遊技者は、標示手段と状態報知手段とが同時に報知された場合であっても、動的表示における特別識別情報の現出期待度を勘違いすることもなく、また、遊技機の状態についても明確に認識することができる。よって、遊技機の状態を的確に報知しつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。

【２０５８】

なお、「互いに所定の関連性を有して報知される複数の標示手段」とは、例えば、標示手段同士が、同一の属性を有する場合や、同一の種類に該当する場合、同一のタイミングに現出する場合、或いは、時間差で現出する場合であっても一方が現出した場合に他方も現出する等、１の標示手段に対して他の標示手段が、時期的、形状的、観念的に有機的に絡む（緊密な連関をもつ）関連性をいう。具体的には、例えば、同一の表示領域に表示される予告表示（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一のタイミングで異なる態様で表示される予告表示（強弱キャラ予告等）や、１の予告が現出した後に他の予告が現出する予告表示（ステップアップ予告やリーチ発生時文字表示Ｓｅ１および定型句文字表示Ｓｅ３等）や、同一の演出が複数回実行される予告（「疑似連」の変動要素等）や、同一又は類似の音（例えば、「類似の音」とは、音の種類が段階的にステップアップするような音）が断続的に出力される演出等が例示される。

【２０５９】

また、「遊技機の状態」とは、例えば、遊技機に発生している異常状態や、遊技機で実行中の遊技者にとって有利な有利遊技状態、或いは、遊技機で遊技を継続している遊技継

続状態等が例示される。
【２０６０】
遊技機Ｋ０において、
前記状態判断手段は、
遊技機が所定の正常状態ではない異常状態であるか否かを判断する異常状態判断手段、を備え、
該異常状態判断手段によって異常状態と判断された場合に、該異常状態の異常種別を前記状態報知手段によって報知する異常種別報知手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【２０６１】
遊技機Ｋ１によれば、遊技機Ｋ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、状態判断手段に設けられた異常状態判断手段により、遊技機が所定の正常状態ではない異常状態であるか否かが判断される。そして、異常状態判断手段によって異常状態と判断された場合に、異常種別報知手段により、異常状態の異常種別が状態報知手段により報知される。これにより、異常状態の種別を遊技者等に報知することができ、遊技機における異常個所を明確に認識させ、早期に異常の解消を図ることができる、という効果がある。
【２０６２】
遊技機Ｋ０又はＫ１において、
前記態様変更手段は、
前記標示手段の表示色を、所定の通常表示色（例えば、「白色」）から、該通常表示色と異なる特殊表示色（例えば、「赤色」）に変更する色変更手段（例えば、文字色抽選カウンタ２２３ｆ）と、
該色変更手段によって前記標示手段の表示色が前記通常表示色から前記特殊表示色に変更されるタイミング（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１を表示するタイミング、又は、リーチ中文字表示Ｓｅ２を表示するタイミング）を選択する色変化タイミング選択手段（色変化タイミングカウンタ２２３ｇ）と、を備え、
前記状態報知同調手段は、
前記色変化タイミング選択手段によって前記標示手段の表示色が前記特殊表示色に変更されるタイミング以降に現出する前記状態報知手段の表示色を、前記特殊表示色と同一又は同系統の表示色で表示する同系統表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｋ２。
【２０６３】
遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ０又はＫ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、態様変更手段に設けられた色変更手段により、標示手段の表示色が、所定の通常表示色から、該通常表示色と異なる特殊表示色へ変更される。また、色変化タイミング選択手段により、色変更手段によって標示手段の表示色が通常表示色から特殊表示色へ変更されるタイミングが選択される。そして、状態報知同調手段に設けられた同系統表示手段により、色変化タイミング選択手段によって標示手段の表示色が特殊表示色に変更されるタイミング以降に現出する状態報知手段に表示色が、特殊表示色と同一又は同系統の表示色で表示される。これにより、動的表示の実行中に遊技機の状態を報知する場合に、標示手段の表示色が変更された後に現出する該状態報知手段の表示色を標示手段の表示色と同一又は同系統で表示することができる。よって、遊技者は、標示手段と状態報知手段とが同時に報知された場合であっても、動的表示における特別識別情報の現出期待度を勘違いすることもなく、また、遊技機の状態についても明確に認識することができる。よって、遊技機の状態を的確に報知しつつ、演出内容の齟齬が発生しないようにし、遊技者に過度な期待を抱かせず、遊技者が不信感を感じることがない快適な遊技を提供することができる、という効果がある。
【２０６４】
遊技機Ｋ２において、
前記状態報知同調手段は、

前記色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以前に、前記状態判断手段によって遊技機の状態が判断されて、前記状態報知手段によって遊技機の状態を報知する場合に、前記色変更手段によって変更される前記特殊表示色と同一又は同系統の表示色で前記状態報知手段の表示色を表示する事前表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｋ３。

【２０６５】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、色変化タイミング選択手段によって選択されたタイミング以前に、前記状態判断手段よって遊技機の状態が判断されて、状態報知手段によって遊技機の状態を報知する場合に、状態報知同調手段に設けられた事前表示手段により、色変更手段によって変更される特殊表示色と同一又は同系統の表示色で状態報知手段の表示色が表示される。これにより、例えば、標示手段が表示される前の段階で、敢えて状態判断手段によって判断されるような状況を生じさせて状態報知手段を表示させ、該状態報知手段の表示色が如何様に表示されるかを確認する遊技性が生まれ、通常では遊技機の状態の報知機能しかない状態報知手段に動的表示における特別識別情報の現出期待度を示唆する予告機能を付加し、多様な遊技性を実現して、遊技の興趣を高めることができる、という効果がある。

【２０６６】

なお、上記遊技機Ａ０～Ａ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｂ０～Ｂ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｃ０～Ｃ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｄ０～Ｄ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｅ０～Ｅ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｆ０～Ｆ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｇ０～Ｇ７のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｈ０～Ｈ８の構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｉ０～Ｉ１３のいずれかの構成に対し、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にして限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｊ０～Ｊ８の構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｋ０～Ｋ３のいずれか１にして限定した構成を適用してもよい。また、上記遊技機Ｋ０～Ｋ３の構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にして限定した構成を適用してもよい。これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【２０６７】
遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれかにおいて、前記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Ｉ１。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。

【２０６８】
遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれかにおいて、前記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Ｉ２。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作動口に入賞（又は作動口を通過）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。

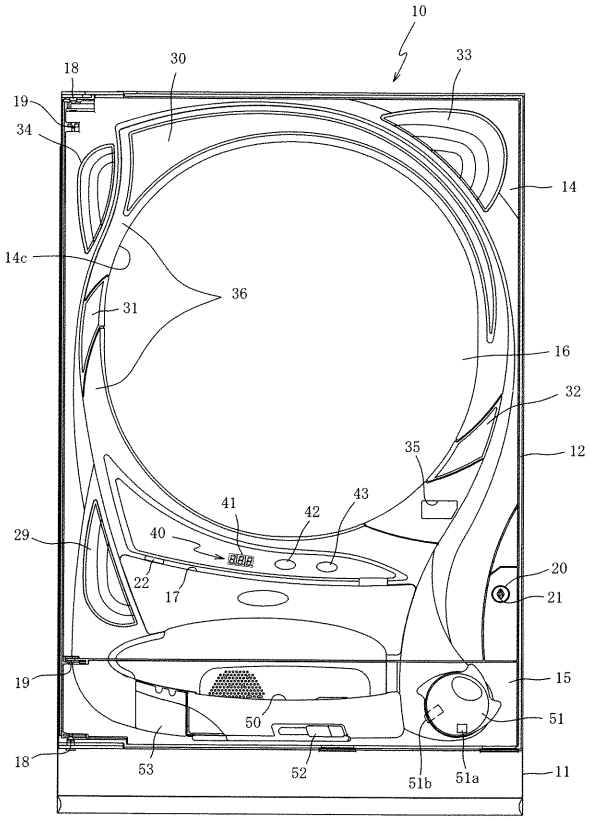
【２０６９】
遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ８，Ｃ０～Ｃ６，Ｄ０～Ｄ９，Ｅ０～Ｅ９，Ｆ０～Ｆ１０，Ｇ０～Ｇ７，Ｈ０～Ｈ８，Ｉ０～Ｉ１３，Ｊ０～Ｊ８，Ｋ０～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、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。

【２０７０】
なお、上記実施形態に記載の「第１入球口６４」への「入球」が特許請求の範囲の「所定の始動条件」に対応し、上記実施形態に記載の「カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値」が特許請求の範囲の「取得手段」により取得される「情報」に対応し、上記実施形態に記載の「第３図柄」が特許請求の範囲に記載の「識別情報」に対応し、上記実施形態に記載の「変動演出」が特許請求の範囲に記載の「識別情報の動的表示」に対応し、上記実施形態に記載の「大当たり図柄」が特許請求の範囲に記載の「所定の識別情報」に対応し、上記実施形態に記載の「大当たり」が特許請求の範囲に記載の「所定の遊技価値」に対応する。

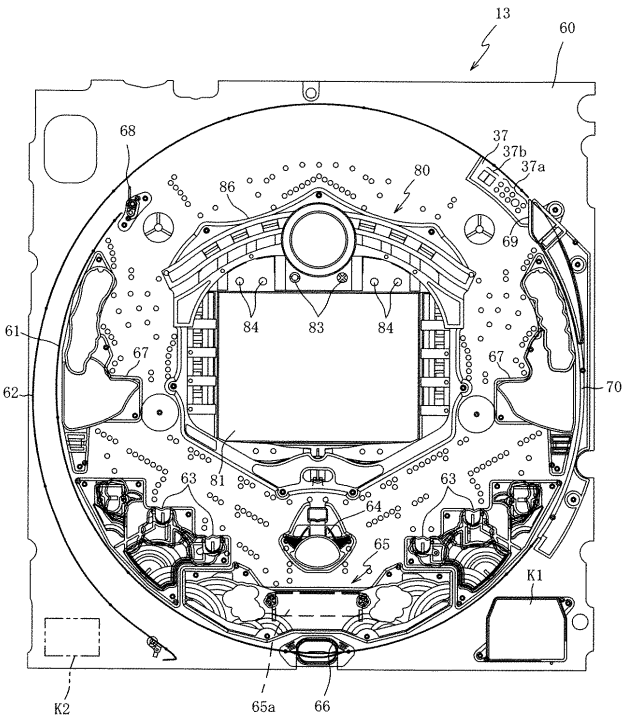
【符号の説明】
【２０７１】
１０　　パチンコ機（遊技機）
６４　　第１入球口（取得手段の一部）
８１　　第３図柄表示装置（画像表示手段の一部）
１１０　　主制御装置（判定手段の一部）

１１３　音声ランプ制御装置（判断手段の一部）
１１４　表示制御装置（動的表示実行手段の一部）
２０３ｂ　保留球格納エリア（記憶手段の一部）
２０３ｃ　保留球実行エリア（記憶手段の一部）
２２１　ＭＰＵ（判断手段の一部）
２２２ｈ　文字色変化テーブル（複数変更手段の一部）
２２３ｆ　文字色抽選カウンタ（態様変更手段の一部）
２２３ｉ　実行情報格納エリア（記憶手段の一部）
Ｓｅ４　定型句文字表示（標示手段の一部）

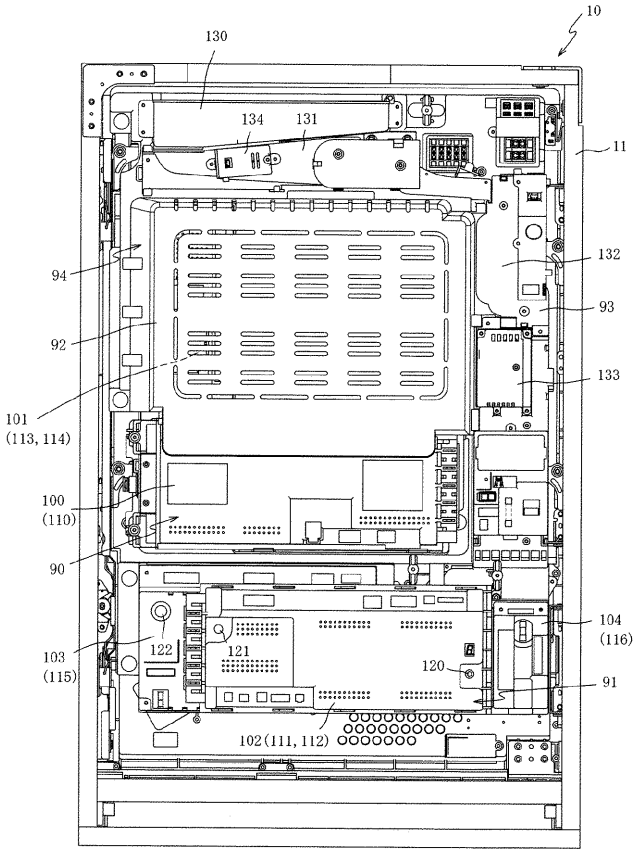
【図１】



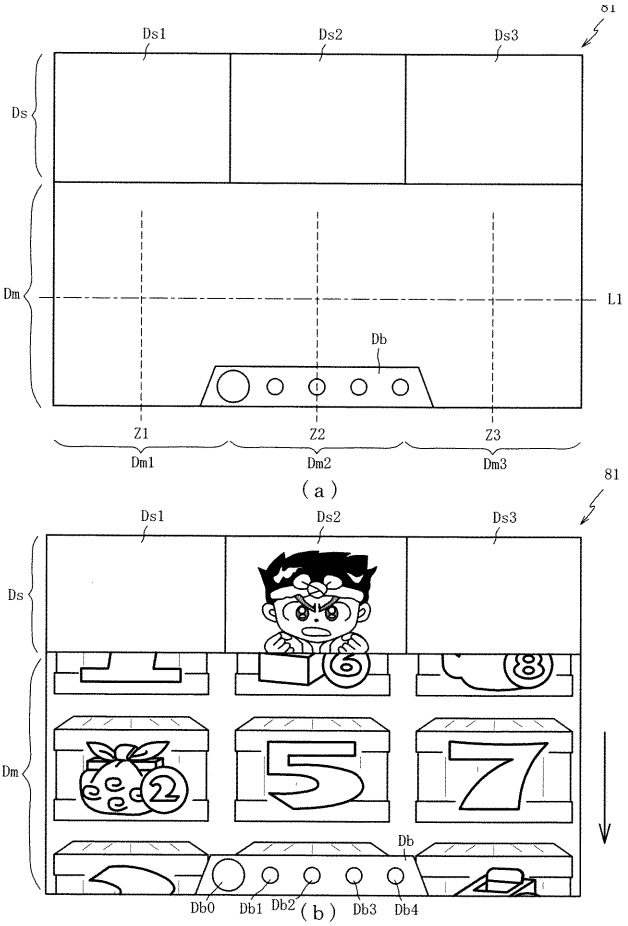
【図２】



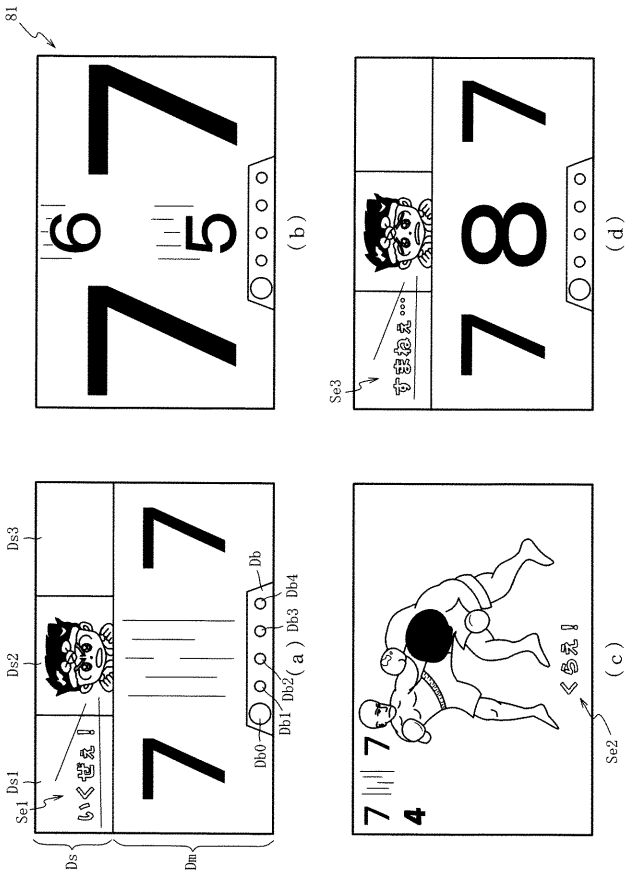
【図３】


10
130
134
131
11
132
94
93
92
133
101
(113, 114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

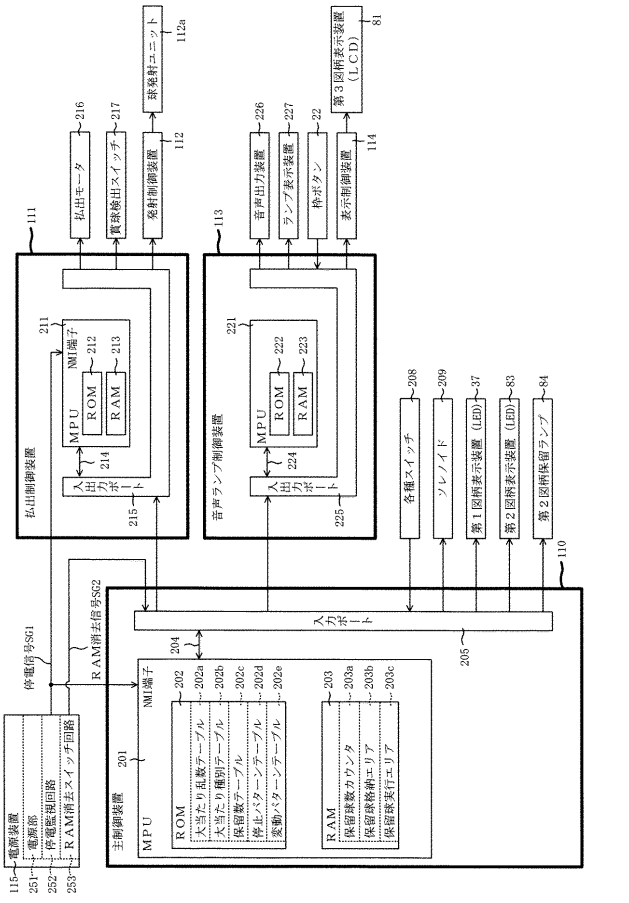
【図４】


81
Ds1
Ds2
Ds3
Ds
Dm
L1
Db
Z1
Z2
Z3
Dm1
Dm2
Dm3
(a)
Db0
Db1
Db2
(b)
Db3
Db4

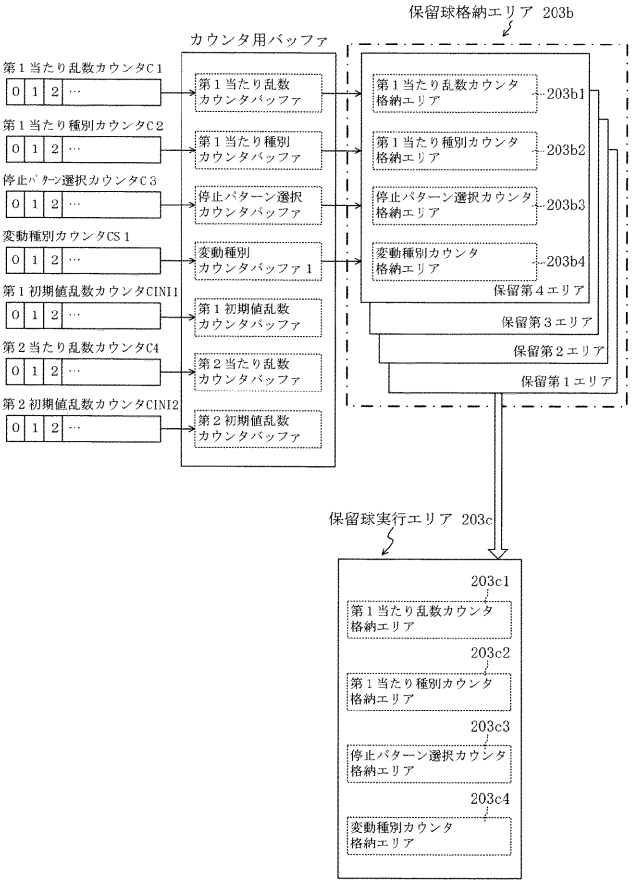
【図５】


81
(b)
(d)
Se3
Ds3
Ds2
Ds1
Db
Db4
Db3
Db2
Db1
Db0
(a)
Se1
Ds
Dm
(c)
Se2

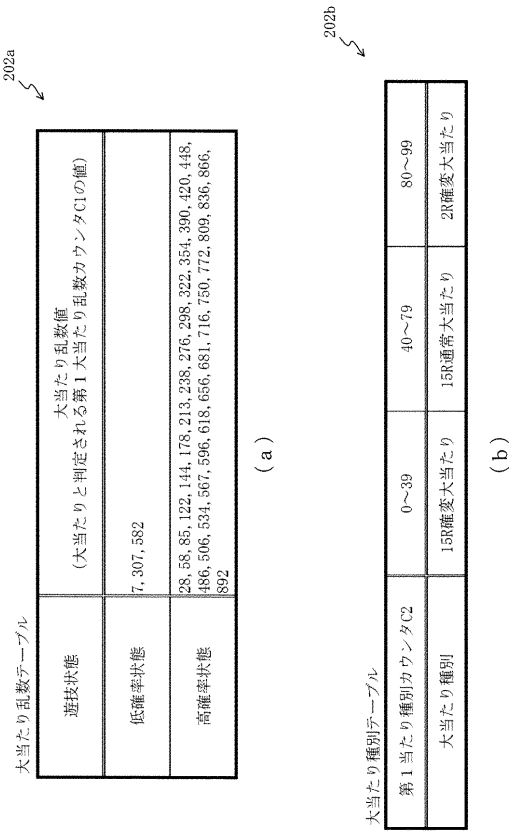
【図６】


球発射ユニット
112a
第３図柄表示装置
(LCD)
81
払出モータ
216
賞球検出スイッチ
217
発射制御装置
112
音声出力装置
226
ランプ表示装置
227
枠ボタン
22
表示制御装置
114
111
113
MPU
ROM
RAM
NM1端子
211
212
213
214
215
入出力ポート
払出制御装置
221
222
223
224
225
音声ランプ制御装置
各種スイッチ
208
ソレノイド
209
第１図柄表示装置
(LED)
37
第２図柄表示装置
(LED)
83
第２図柄保留ランプ
84
110
入力ポート
205
204
停電信号Sg1
RAM消去信号SG2
主制御装置
201
202
202a
大当たり乱数テーブル
202b
大当たり種別テーブル
202c
保留数テーブル
202d
停止パターンテーブル
202e
変動パターンテーブル
203
203a
保留球数カウンタ
203b
保留球格納エリア
203c
保留球実行エリア
電源装置
115
電源部
251
停電監視回路
252
RAM消去スイッチ回路
253

【図７】



【図８】



【図９】

202c

保留数テーブル

遊技状態	当否		保留球数		
			１個	２個or３個	４個
通常遊技状態	ハズレ		Aテーブル		Bテーブル
	大当たり	15R(共通)	Cテーブル		
		2R確変	Dテーブル		
確率変動状態 時間短縮状態	ハズレ		Aテーブル	Bテーブル	
	大当たり	15R(共通)	Cテーブル		
		2R確変	Dテーブル		

【図１０】

202d1

Aテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ（短縮）	-
E1	非リーチ（通常）	0～74
E2	ノーマルリーチ	75～94
E3	スーパーリーチ	95～97
E4	スペシャルリーチ	98，99

（ａ）

202d2

Bテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ（短縮）	0～74
E1	非リーチ（通常）	-
E2	ノーマルリーチ	75～94
E3	スーパーリーチ	95～97
E4	スペシャルリーチ	98，99

（ｂ）

【図１１】

202d3

Cテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E5	ノーマルリーチ	0～4
E6	スーパーリーチ	5～39
E7	スペシャルリーチ	40～99
E8	特殊変動	-

（ａ）

202d4

Dテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E5	ノーマルリーチ	-
E6	スーパーリーチ	-
E7	スペシャルリーチ	-
E8	特殊変動	0～99

（ｂ）

【図１２】

202e1

大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	種別	変動時間(秒)	変動パターン
E5	ノーマルリーチ	0～9	01H	15	ノーマルリーチのみ
		10～19	02H	25	擬似ガセ＋ノーマルリーチ
		20～59	03H	35	擬似連１＋ノーマルリーチ
		60～79	04H	25	ノーマルリーチ＋再変動
		80～99	05H	35	擬似ガセ＋ノーマルリーチ＋再変動
		100～199	06H	45	擬似連１＋ノーマルリーチ＋再変動
E6	スーパーリーチ	0～9	01H	25	スーパーリーチのみ
		10～19	02H	35	擬似ガセ＋スーパーリーチ
		20～59	03H	45	擬似連１＋スーパーリーチ
		60～99	04H	55	擬似連２＋スーパーリーチ
		100～119	05H	35	スーパーリーチ＋再変動
		120～139	06H	45	擬似ガセ＋スーパーリーチ＋再変動
		140～169	07H	55	擬似連１＋スーパーリーチ＋再変動
		170～199	08H	65	擬似連２＋スーパーリーチ＋再変動
E7	スペシャルリーチ	0～9	01H	35	スペシャルリーチのみ
		10～19	02H	45	擬似ガセ＋スペシャルリーチ
		20～39	03H	55	擬似連１＋スペシャルリーチ
		40～99	04H	65	擬似連２＋スペシャルリーチ
		100～109	05H	45	スペシャルリーチ＋再変動
		110～119	06H	55	擬似ガセ＋スペシャルリーチ＋再変動
		120～139	07H	65	擬似連１＋スペシャルリーチ＋再変動
		140～199	08H	75	擬似連２＋スペシャルリーチ＋再変動
E8	特殊変動	0～199	01H	50	ムービー

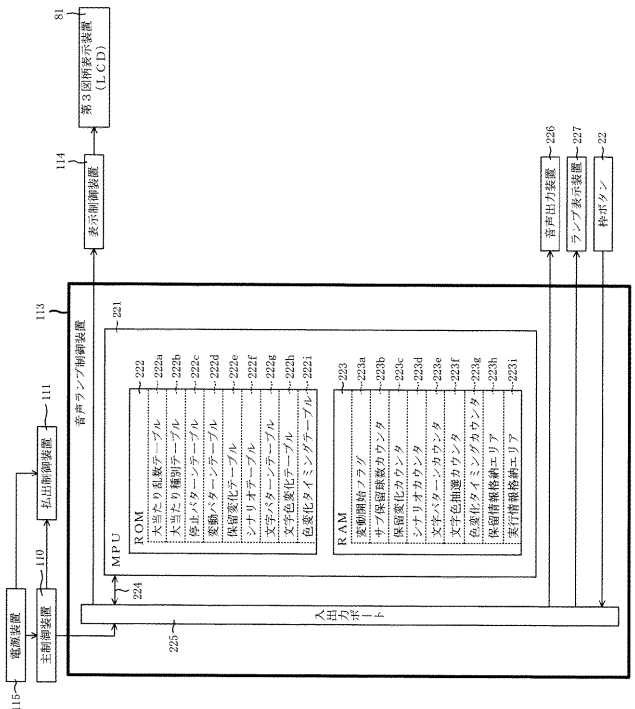
【図１３】

202e2

ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	種別	変動時間(秒)	変動パターン
E0	非リーチ（短縮）	0～199	01H	3	非リーチ（短縮）のみ
E1	非リーチ（通常）	0～179	01H	10	非リーチ（通常）のみ
		180～199	02H	20	擬似ガセ＋非リーチ（通常）
E2	ノーマルリーチ	0～49	01H	15	ノーマルリーチのみ
		50～149	02H	25	擬似ガセ＋ノーマルリーチ
		150～199	03H	35	擬似連１＋ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0～49	01H	25	スーパーリーチのみ
		50～99	02H	35	擬似ガセ＋スーパーリーチ
		100～179	03H	45	擬似連１＋スーパーリーチ
		180～199	04H	55	擬似連２＋スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0～79	01H	35	スペシャルリーチのみ
		80～159	02H	45	擬似ガセ＋スペシャルリーチ
		160～179	03H	55	擬似連１＋スペシャルリーチ
		180～199	04H	65	擬似連２＋スペシャルリーチ

【図１４】



【図１５】

保留変化テーブル

222e

当否	演出態様	内容	保留変化カウンタ値	変化色
ハズレ時	E0	非リーチ（短縮）	0～98	無し
			99	青
			-	赤
			-	虹
	E1	非リーチ（通常）	0～98	無し
			99	青
			-	赤
			-	虹
	E2	ノーマルリーチ	0～79	無し
			80～99	青
			-	赤
			-	虹
	E3	スーパーリーチ	0～19	無し
			20～89	青
			90～99	赤
			-	虹
	E4	スペシャルリーチ	0～9	無し
			10～49	青
			50～99	赤
			-	虹
大当たり時	E5	ノーマルリーチ	0～9	無し
			10～89	青
			-	赤
			90～99	虹
	E6	スーパーリーチ	0～9	無し
			10～39	青
			40～89	赤
			90～99	虹
	E7	スペシャルリーチ	0～9	無し
			10～19	青
			20～89	赤
			90～99	虹
	E8	特殊変動	0～69	無し
			70～79	青
			80～89	赤
			90～99	虹

【図１６】

222f1

大当たり用シナリオテーブル

			「保留変化予告」実行時　保留球数									
			0				1	2	3	4		
			開始時	リーチ前	リーチ後	保留消去後						
「保留変化予告」決定時保留球数	1	青	0～4	5～9	10～14	15～49	50～99					
		赤	0～9	10～19	20～29	30～89	90～99					
		虹	0～4	5～9	10～49	50～99	-					
	2	青	0～4	5～9	10～14	15～39	40～49	50～99				
		赤	0～9	10～19	20～29	30～79	80～89	90～99				
		虹	0～4	5～9	10～49	50～99	-	-				
	3	青	0～4	5～9	10～14	15～29	30～39	40～49	50～99			
		赤	0～9	10～19	20～29	30～69	70～79	80～89	90～99			
		虹	0～4	5～9	10～49	50～99	-	-	-			
	4	青	0～4	5～9	10～14	15～19	20～29	30～39	40～49	50～99		
		赤	0～9	10～19	20～29	30～59	60～69	70～79	80～89	90～99		
		虹	0～4	5～9	10～49	50～99	-	-	-	-		

【図１７】

222f2

ハズレ用シナリオテーブル

			「保留変化予告」実行時　保留球数									
			0				1	2	3	4		
			開始時	リーチ前	リーチ後	保留消去後						
「保留変化予告」決定時保留球数	1	青	0～9	10～19	20～29	-	30～99					
		赤	0～19	20～39	40～59	-	60～99					
		虹	-	-	-	-	-					
	2	青	0～9	10～19	20～29	-	30～39	40～99				
		赤	0～19	20～39	40～59	-	60～69	70～99				
		虹	-	-	-	-	-	-				
	3	青	0～9	10～19	20～29	-	30～39	40～49	50～99			
		赤	0～19	20～39	40～59	-	60～69	70～79	80～99			
		虹	-	-	-	-	-	-	-			
	4	青	0～9	10～19	20～29	-	30～39	40～49	50～59	60～99		
		赤	0～19	20～39	40～59	-	60～69	70～79	80～89	90～99		
		虹	-	-	-	-	-	-	-	-		

【図１８】

222g1

大当たり時文字パターンテーブル

種別	演出態様	文字パターンカウンタ値	リーチ発生時 弱：いくぜぇ！ 強：いけるぜぇ！	リーチ中 弱：くらえ！ 強：とどめだ！	図柄仮停止 疑似定型句：すまねぇ…	図柄停止 定型句：やったぜ！
E5	ノーマルリーチ	0～9	弱パターン	-	疑似定型句	定型句
		10～99	強パターン	-	疑似定型句	定型句
E6	スーパーリーチ	0～9	弱パターン	弱パターン	疑似定型句	定型句
		10～29	弱パターン	強パターン	疑似定型句	定型句
		30～49	強パターン	弱パターン	疑似定型句	定型句
		50～99	強パターン	強パターン	疑似定型句	定型句
E7	スペシャルリーチ	0～9	弱パターン	弱パターン	疑似定型句	定型句
		10～39	弱パターン	強パターン	疑似定型句	定型句
		40～69	強パターン	弱パターン	疑似定型句	定型句
		70～99	強パターン	強パターン	疑似定型句	定型句
E8	特殊変動	-	-	-	-	定型句

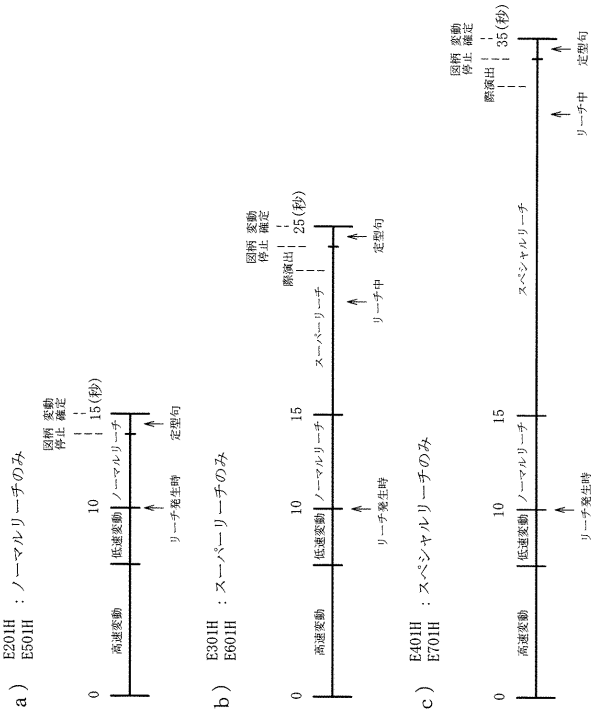
【図１９】

222g2

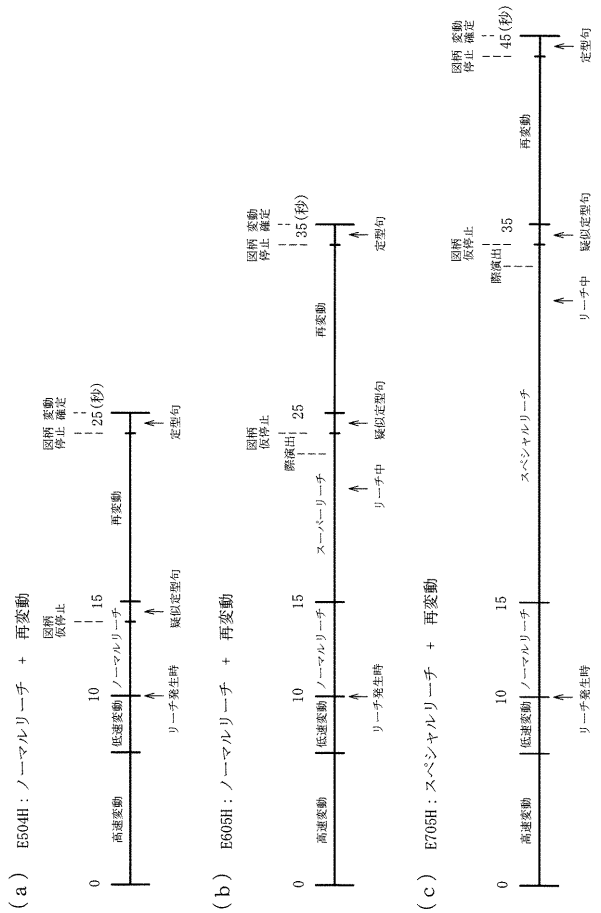
ハズレ時文字パターンテーブル

種別	演出態様	文字パターンカウンタ値	リーチ発生時 弱：いくぜぇ！ 強：いけるぜぇ！	リーチ中 弱：くらえ！ 強：とどめだ！	図柄停止 定型句：すまねぇ…
E0	非リーチ（短縮）	0～99	－	－	－
E1	非リーチ（通常）	0～99	－	－	－
E2	ノーマルリーチ	0～89	弱パターン	－	定型句
		90～99	強パターン	－	定型句
E3	スーパーリーチ	0～69	弱パターン	弱パターン	定型句
		70～84	弱パターン	強パターン	定型句
		85～94	強パターン	弱パターン	定型句
		95～99	強パターン	強パターン	定型句
E4	スペシャルリーチ	0～89	弱パターン	弱パターン	定型句
		90～94	弱パターン	強パターン	定型句
		95～97	強パターン	弱パターン	定型句
		98、99	強パターン	強パターン	定型句

【図２０】



【図２１】



【図２２】

222h

文字色変化テーブル

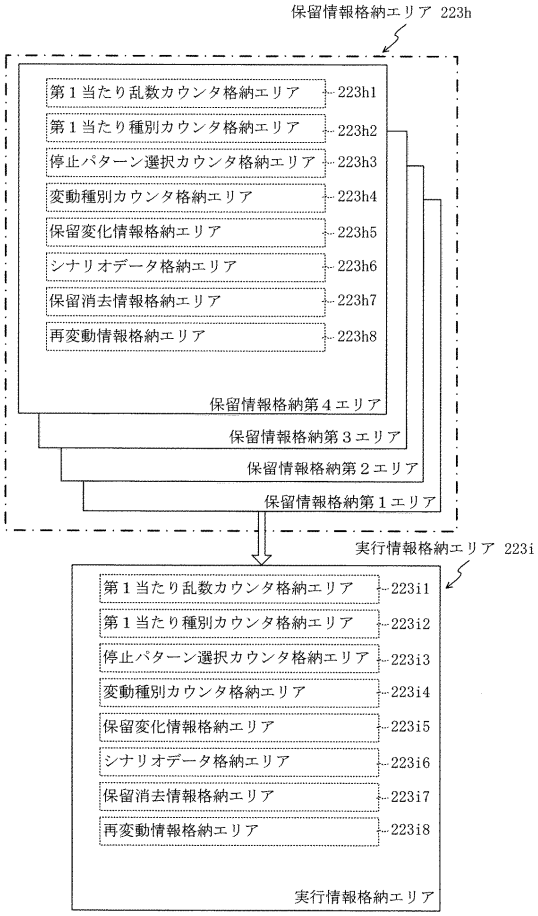
当否	演出態様	変化色	文字色抽選カウンタ値
ハズレ時	非リーチ（短縮）	無し	
		赤	
		金	
	非リーチ（通常）	無し	
		赤	
		金	
	ノーマルリーチ	無し	
		赤	
		金	
	スーパーリーチ	無し	0～89
		赤	90～98
		金	99
	スペシャルリーチ	無し	0～79
		赤	80～98
		金	99
大当たり時	ノーマルリーチ	無し	0～29
		赤	30～89
		金	90～99
	スーパーリーチ	無し	0～19
		赤	20～79
		金	80～99
	スペシャルリーチ	無し	0～9
		赤	10～69
		金	70～99
	特殊変動	無し	
		赤	
		金	

【図２３】

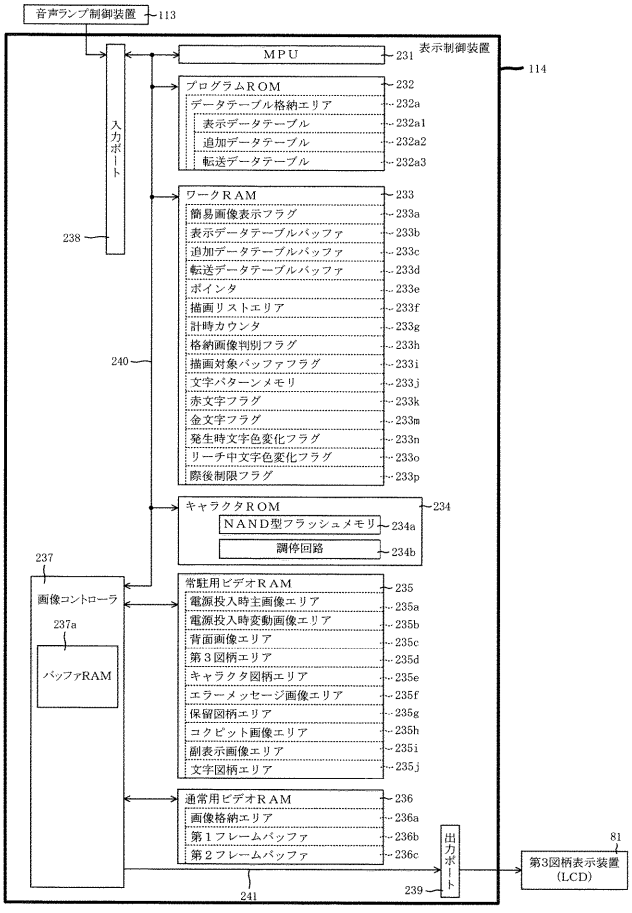
色変化タイミングテーブル　222i

当否種別	演出態様	色	変化タイミング	
			リーチ発生時	リーチ中
ハズレ時	非リーチ（短縮）	赤		
		金		
	非リーチ（通常）	赤		
		金		
	ノーマルリーチ	赤		
		金		
	スーパーリーチ	赤	0～9	10～99
		金	0，1	2～99
	スペシャルリーチ	赤	0～4	5～99
		金	0	1～99
大当たり時	ノーマルリーチ	赤	0～99	
		金		
	スーパーリーチ	赤	0～79	80～99
		金	0～69	70～99
	スペシャルリーチ	赤	0～69	70～99
		金	0～59	60～99
	特殊変動	赤		
		金		

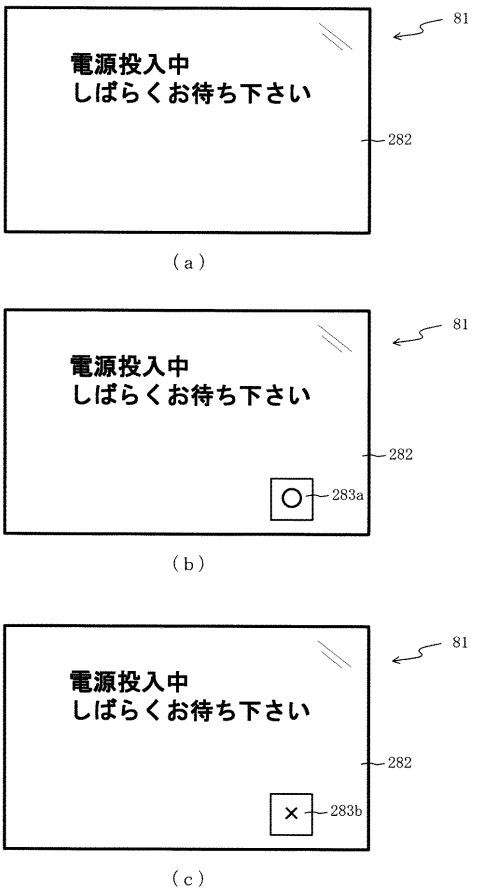
【図２４】



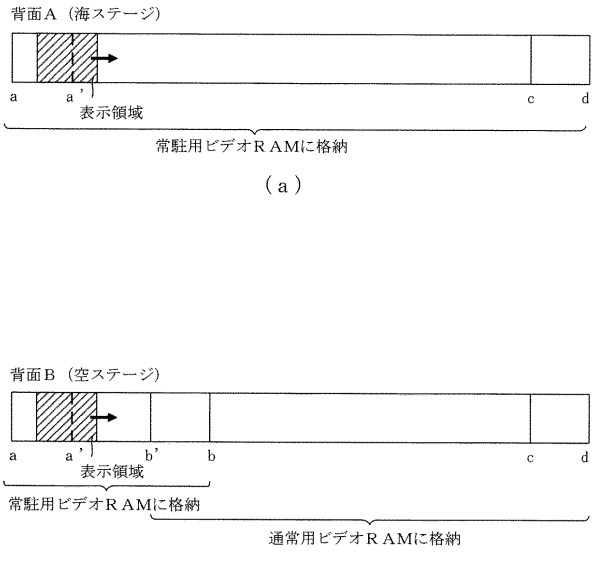
【図２５】



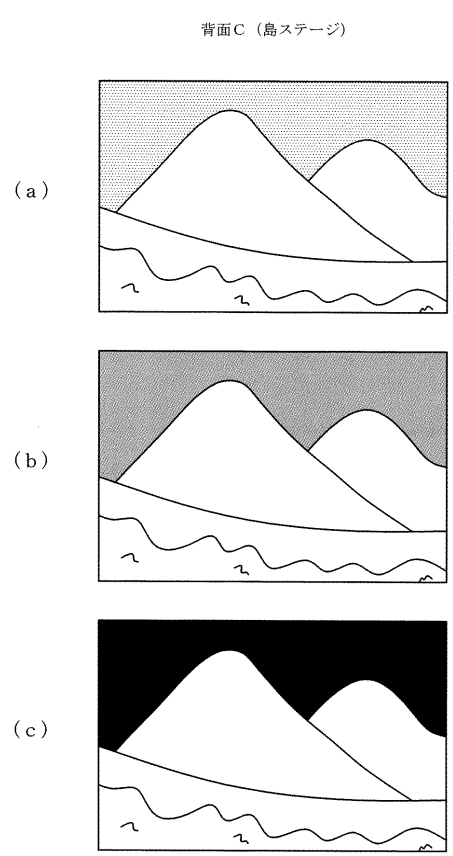
【図２６】



【図２７】



【図２８】



【図２９】

表示データテーブル

232a1

アドレス	描画内容		
0000H	Start		
0001H	背面画像	：	背面種別
	コクピット画像	：	コクピット種別
	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	：	・・・
	⋮		
	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	：	・・・
	⋮		
	文字図柄１	：	文字種別
			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
	文字図柄２	：	・・・
	⋮		
0002H	⋮		
0003H	⋮		
⋮	⋮		
02F0H	End		

【図３０】

追加データテーブル

232a2

アドレス	描画内容		
0000H	Start		
0001H	Null		
⋮	⋮		
01F4H	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
			⋮
	文字図柄１	：	文字種別
			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
			⋮
01F5H	⋮		
⋮	⋮		
02EDH	⋮		
02EEH	⋮		
02EFH	End		

【図３１】

転送データテーブル

232a3

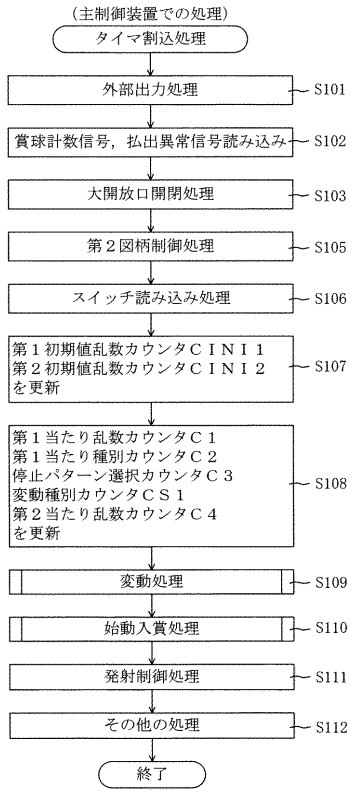
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図３２】

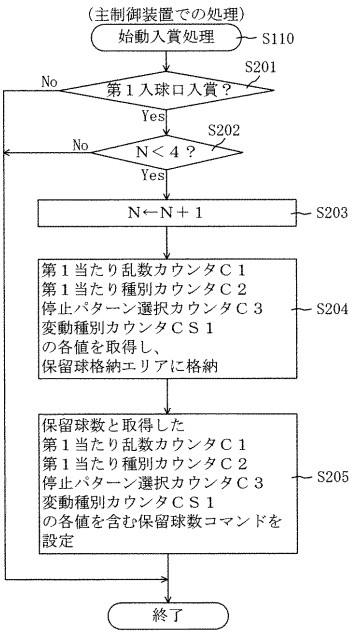
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ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	⋮
・・・	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
・・・	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
・・・	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄１	⋮
保留図柄２	⋮
・・・	⋮
文字図柄１	⋮
・・・	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

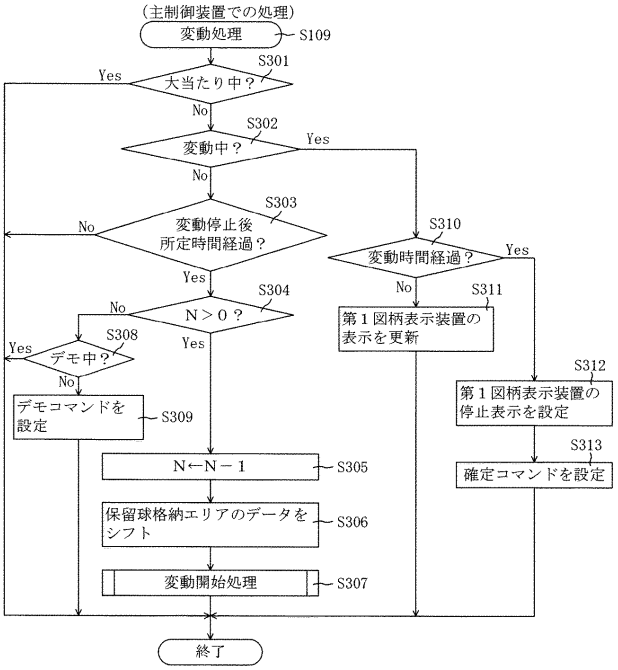
【図３３】



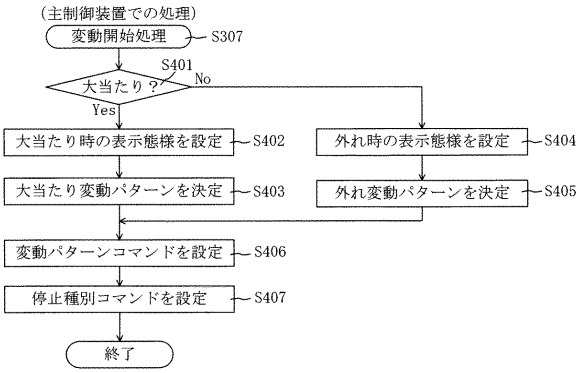
【図３４】



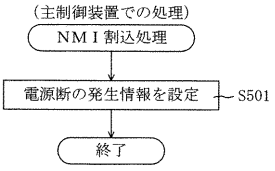
【図３５】



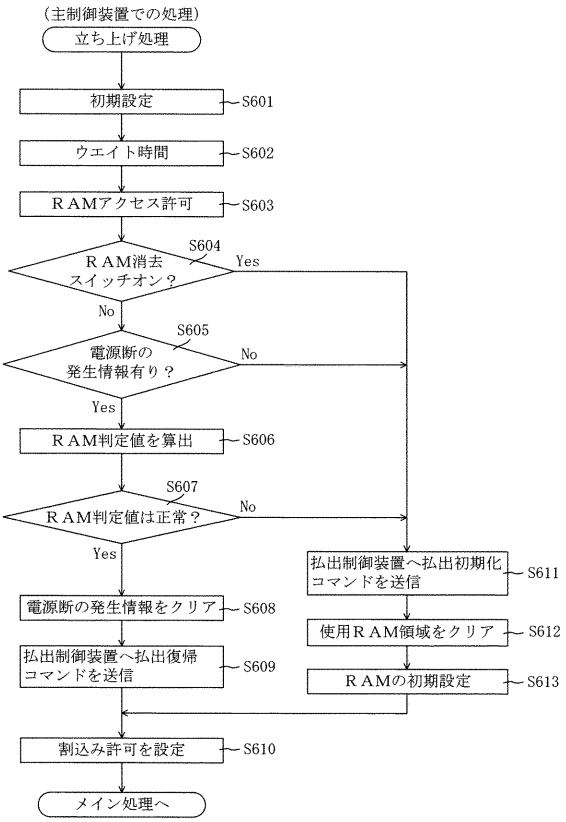
【図３６】



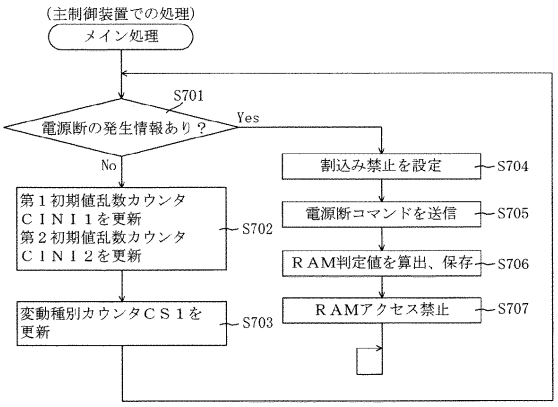
【図３７】



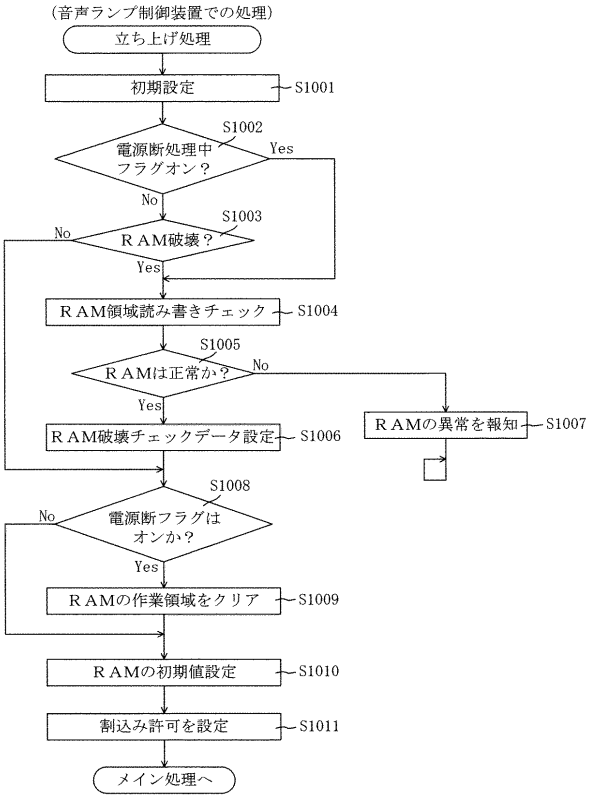
【図３８】



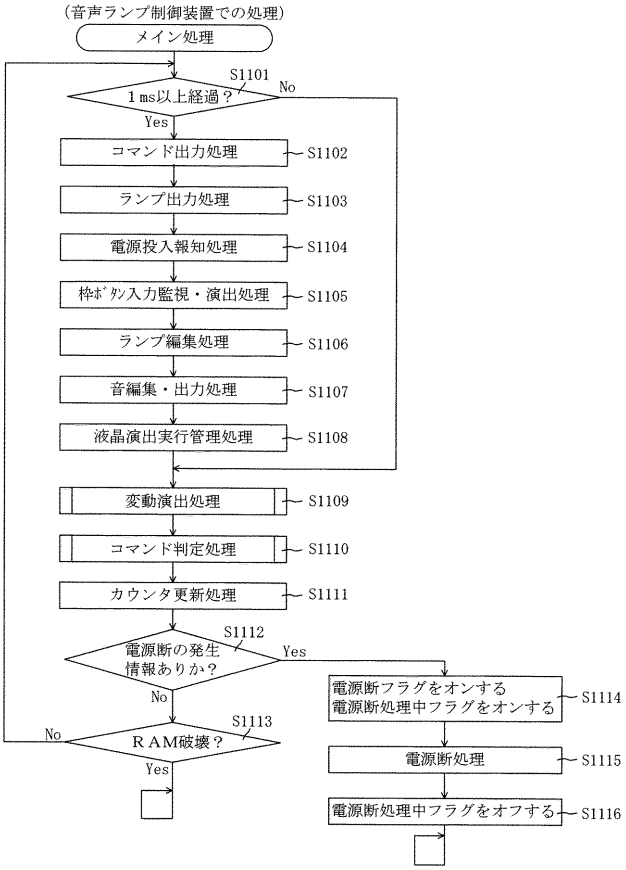
【図３９】



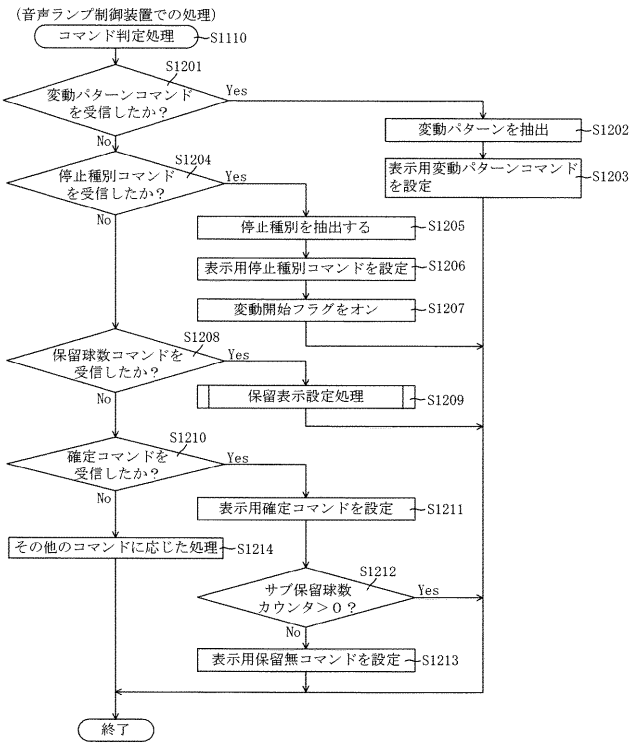
【図４０】



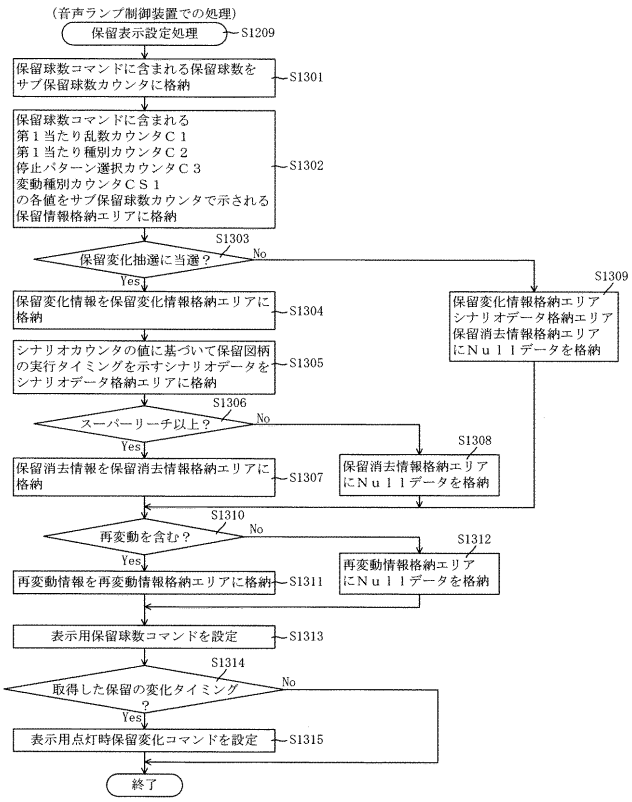
【図４１】



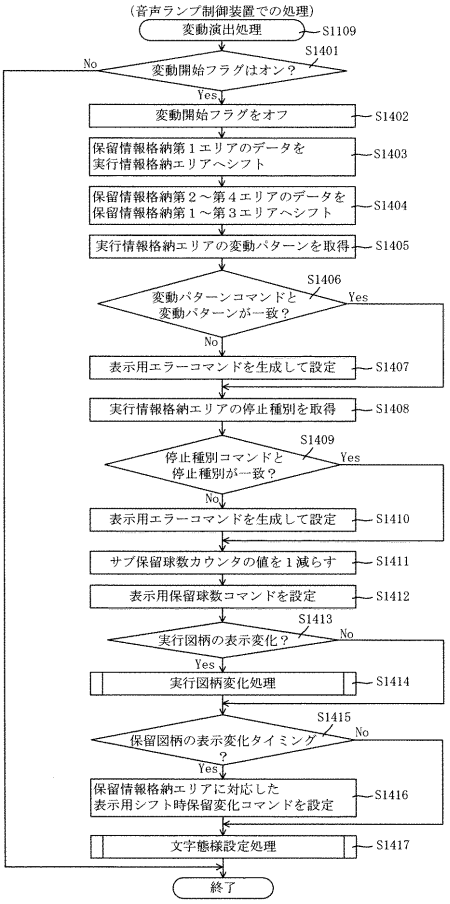
【図４２】



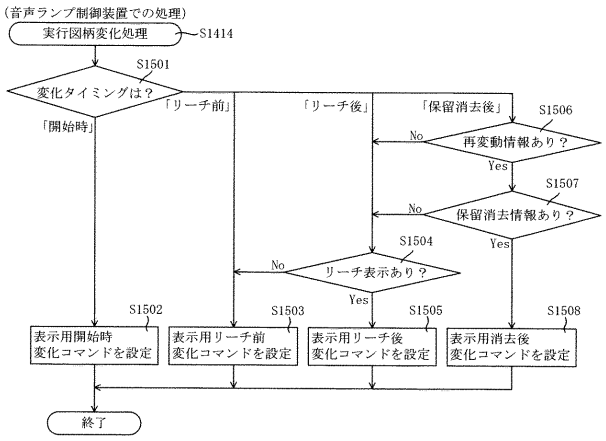
【図４３】



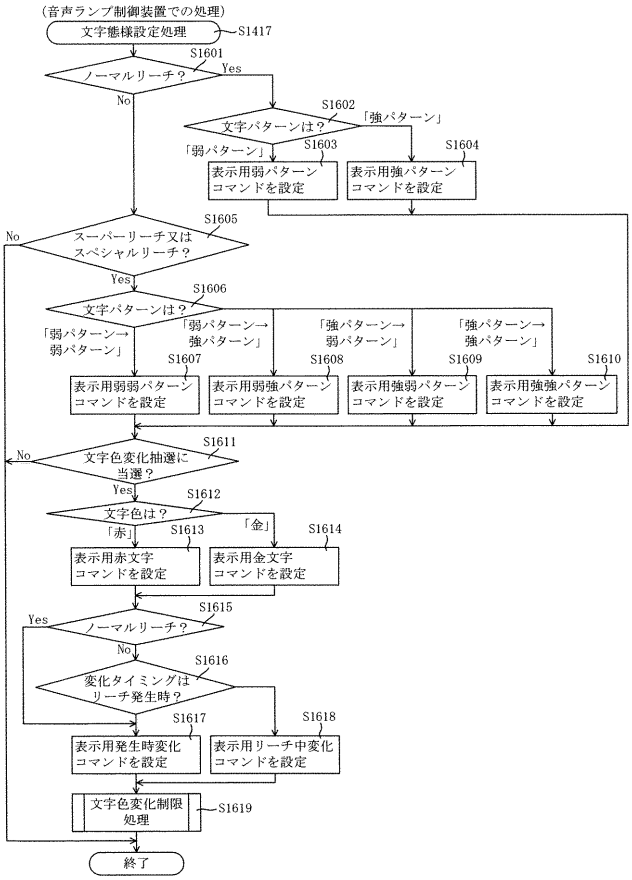
【図４４】



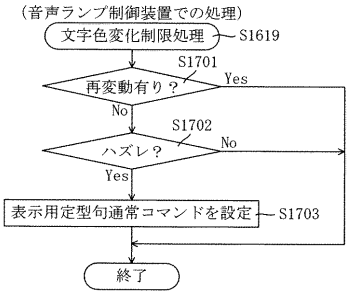
【図４５】



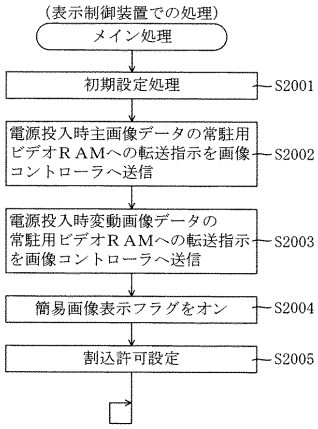
【図４６】



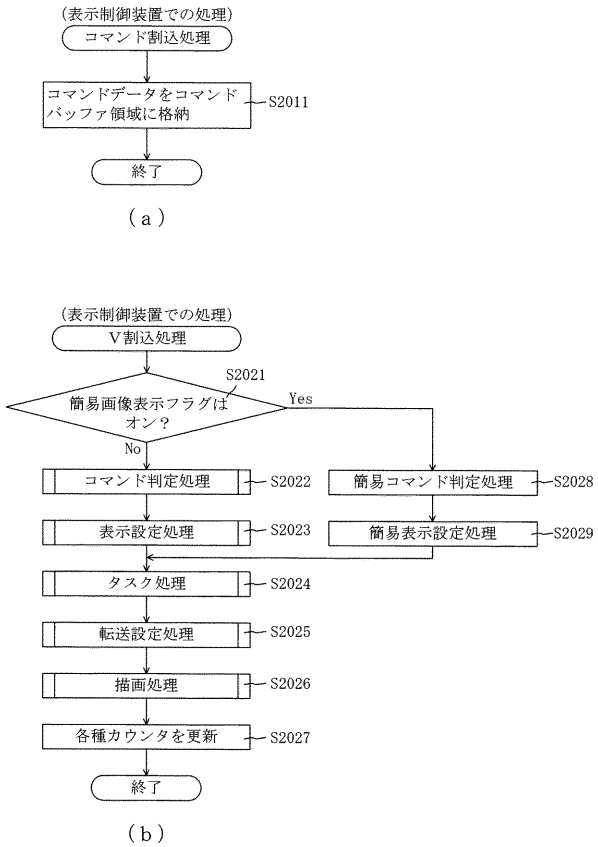
【図４７】



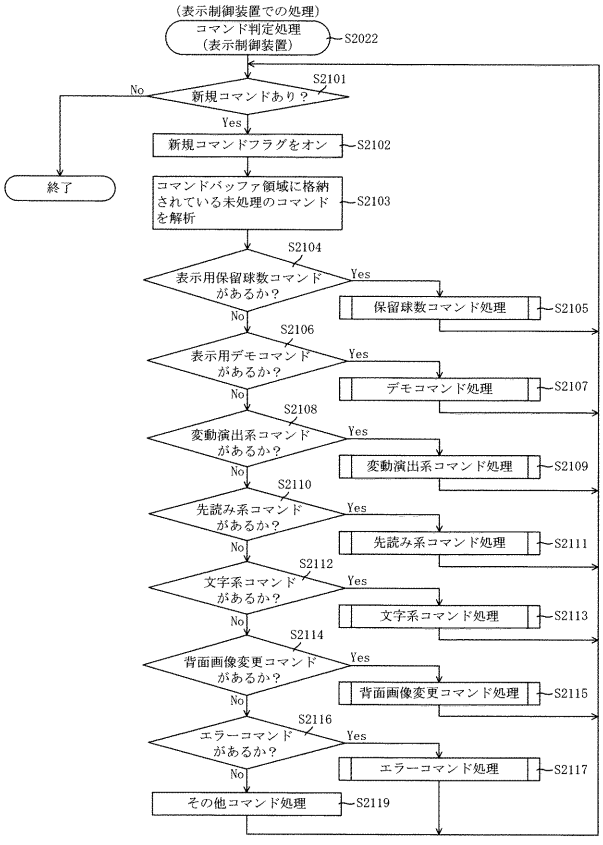
【図４８】



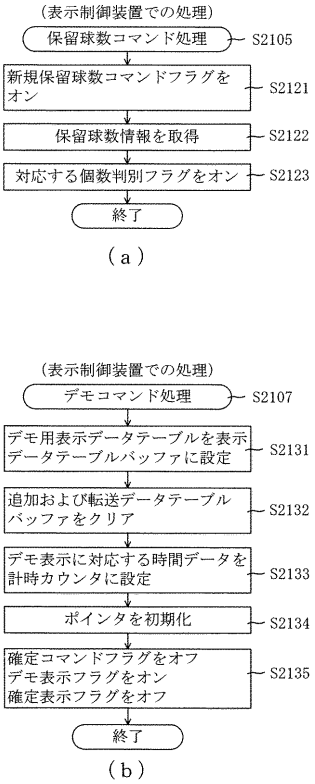
【図４９】



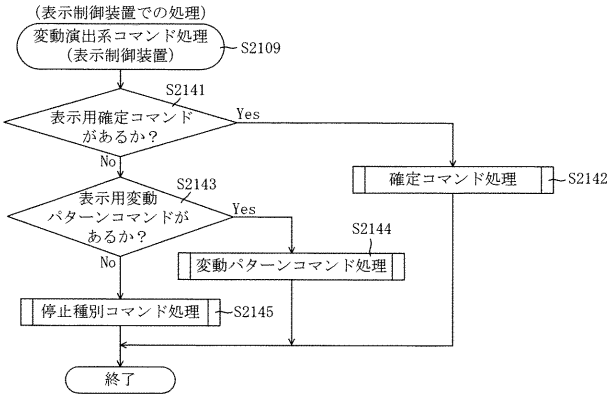
【図５０】



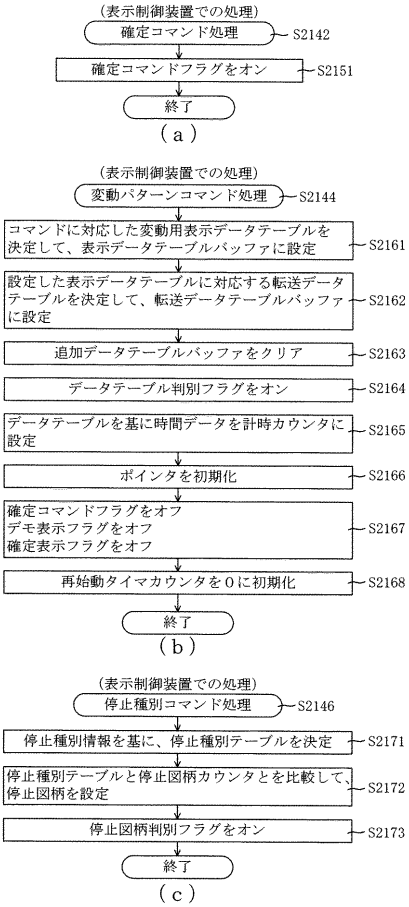
【図５１】



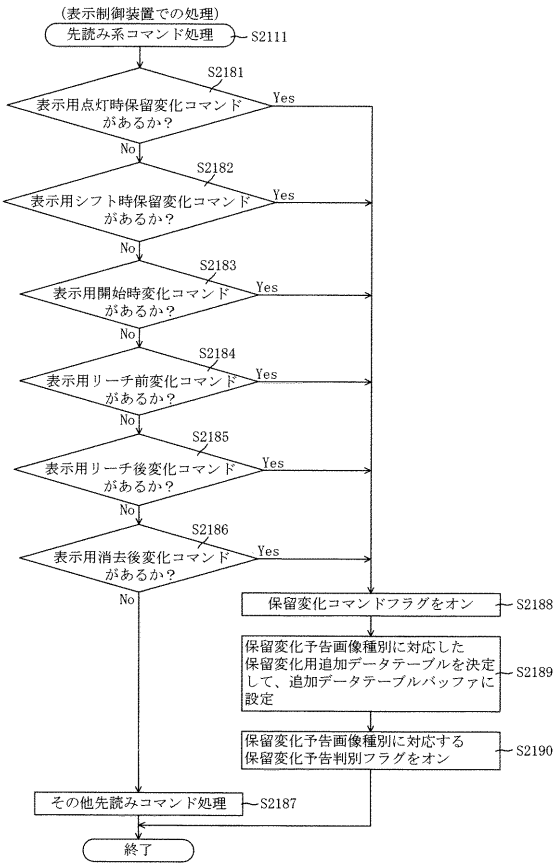
【図５２】



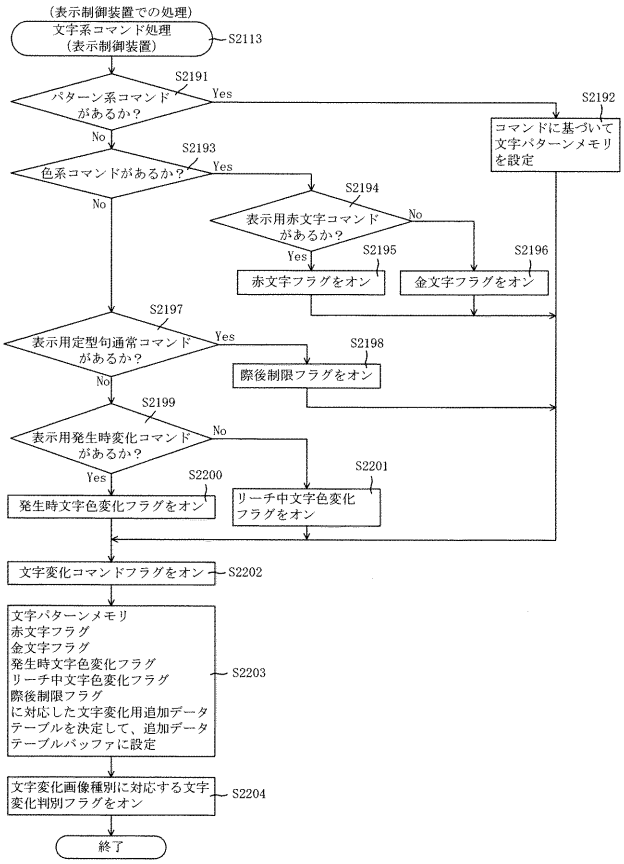
【図５３】



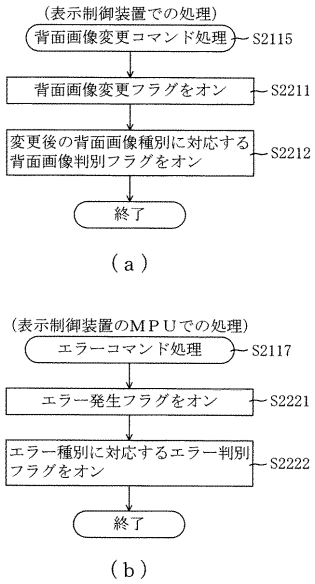
【図５４】



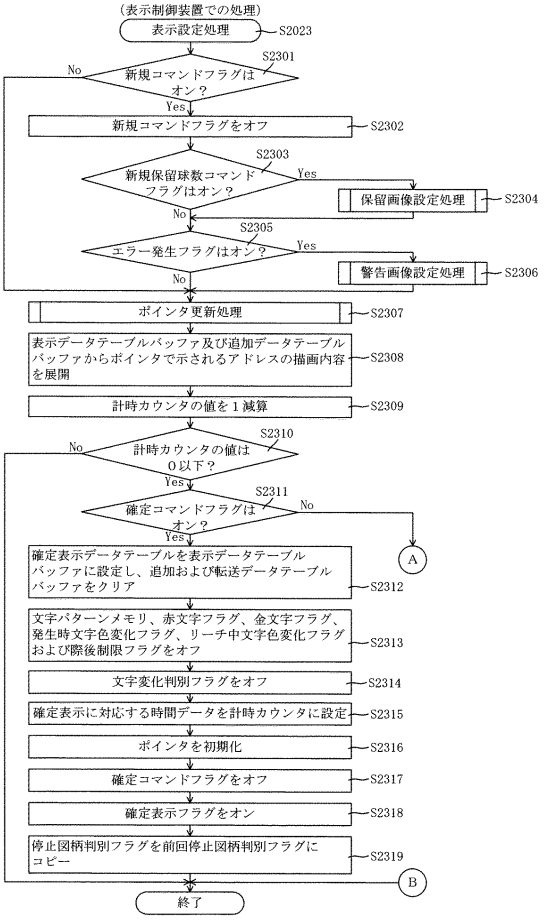
【図５５】



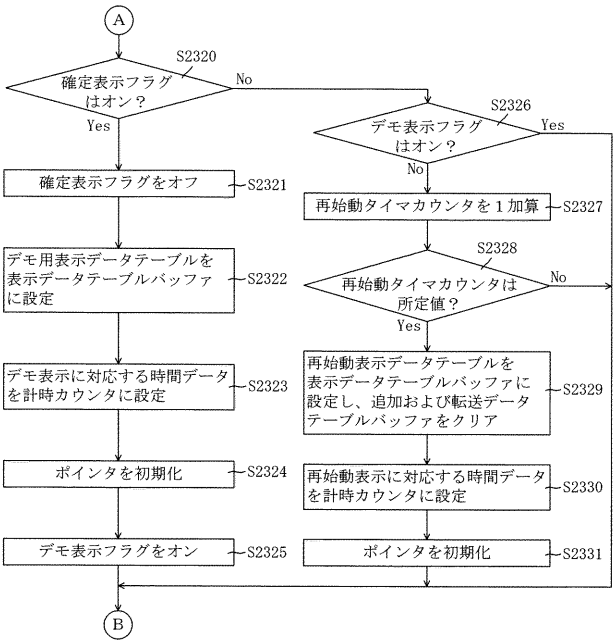
【図５６】



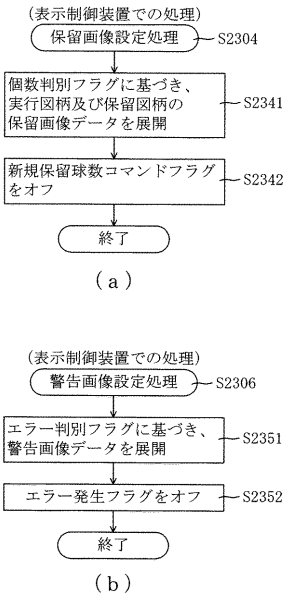
【図５７】



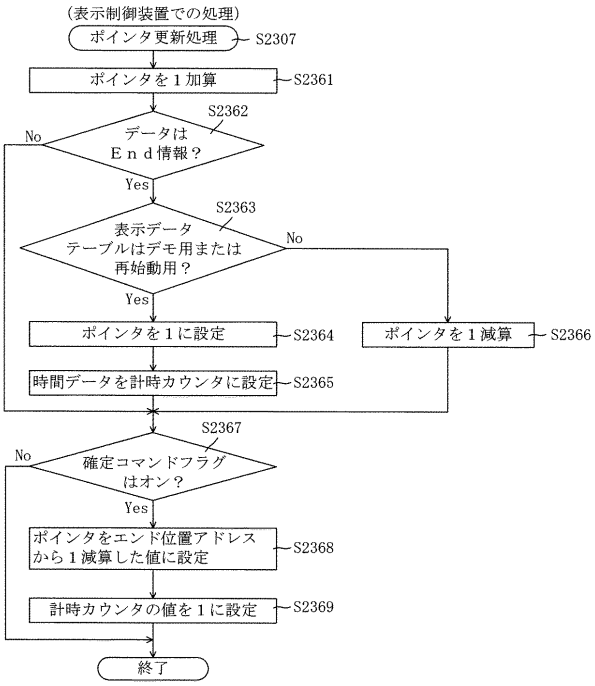
【図５８】



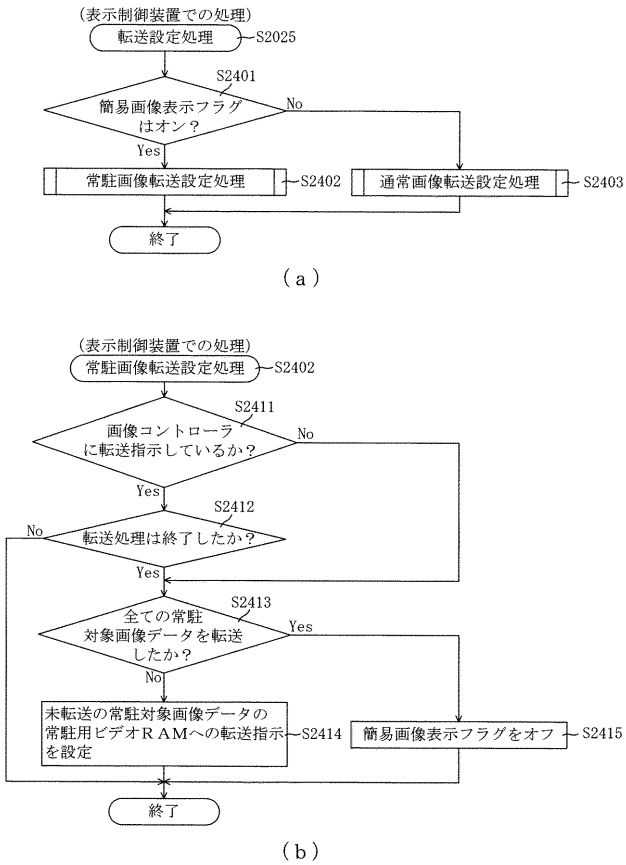
【図５９】



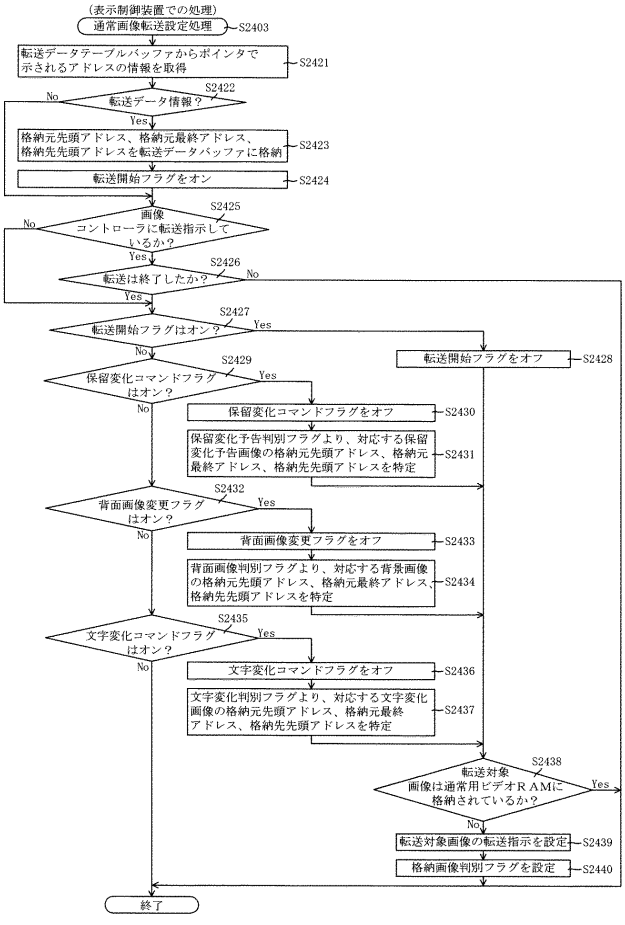
【図６０】



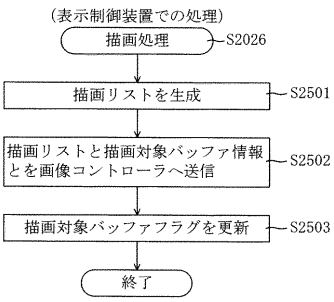
【図６１】



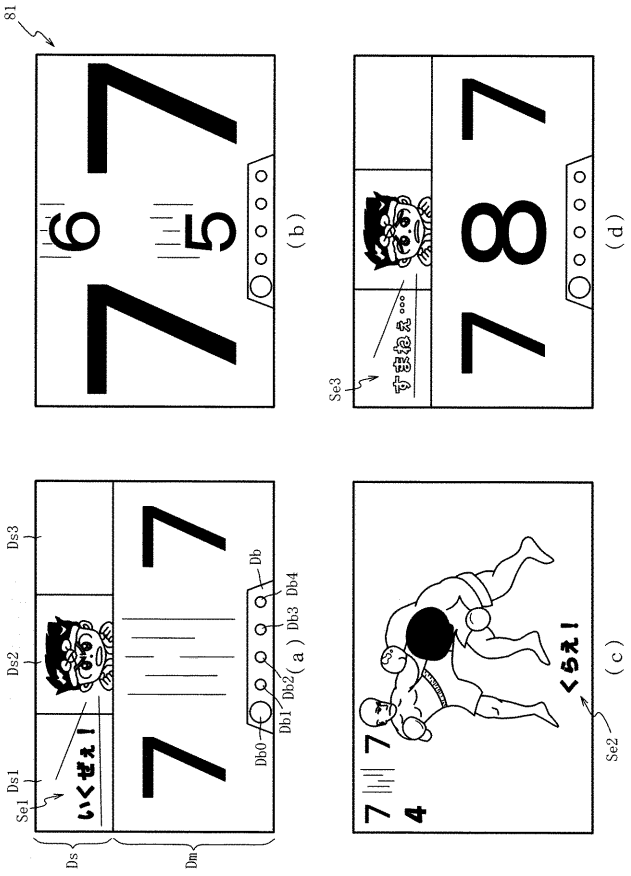
【図６２】



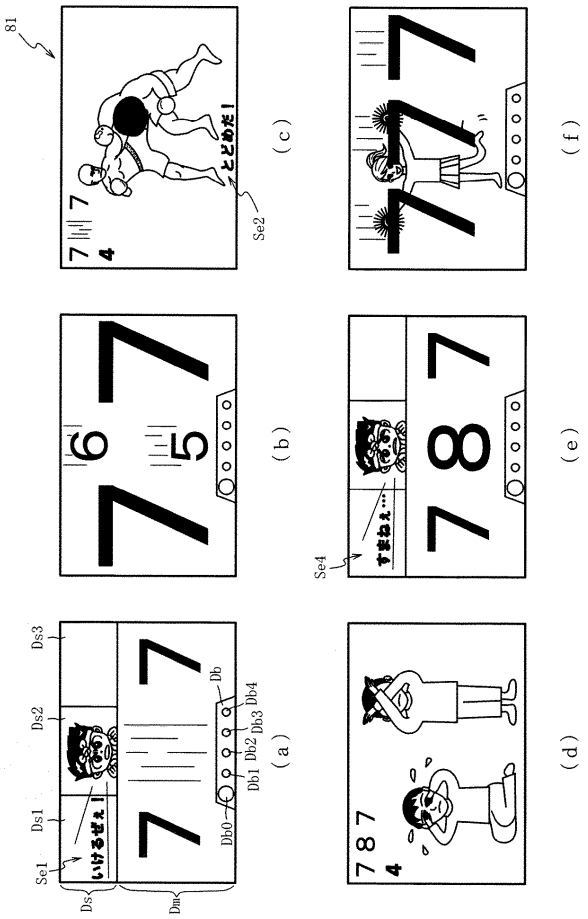
【図６３】



【図６４】



【図６５】



【図６６】

202e1

大当たり用変動パターンテーブル（確変大当たり用）

種別	演出態様	変動種別 ｶｳﾝﾀ値CS1	変動 ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間 (秒)	変動パターン
E5	ノーマルリーチ	0～4	01H	15	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁのみ
		5～9	02H	25	擬似ガセ＋ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
		10～29	03H	35	擬似連１＋ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
		30～39	04H	25	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋再変動
		40～49	05H	35	擬似ガセ＋ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋再変動
		50～99	06H	45	擬似連１＋ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋再変動
		100～104	07H	20	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋昇格
		105～109	08H	30	擬似ガセ＋ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋昇格
		110～129	09H	40	擬似連１＋ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋昇格
		130～139	0AH	30	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
		140～149	0BH	40	擬似ガセ＋ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
		150～199	0CH	50	擬似連１＋ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
E6	スーパーリーチ	0～4	01H	25	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁのみ
		5～9	02H	35	擬似ガセ＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ
		10～29	03H	45	擬似連１＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ
		30～49	04H	55	擬似連２＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ
		50～59	05H	35	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋再変動
		60～69	06H	45	擬似ガセ＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋再変動
		70～84	07H	55	擬似連１＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋再変動
		85～99	08H	65	擬似連２＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋再変動
		100～104	09H	30	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋昇格
		105～109	0AH	40	擬似ガセ＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋昇格
		110～129	0BH	50	擬似連１＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋昇格
		130～149	0CH	60	擬似連２＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋昇格
		150～159	0DH	40	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
		160～169	0EH	50	擬似ガセ＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
		170～184	0FH	60	擬似連１＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
		185～199	10H	70	擬似連２＋ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ＋再変動＋昇格

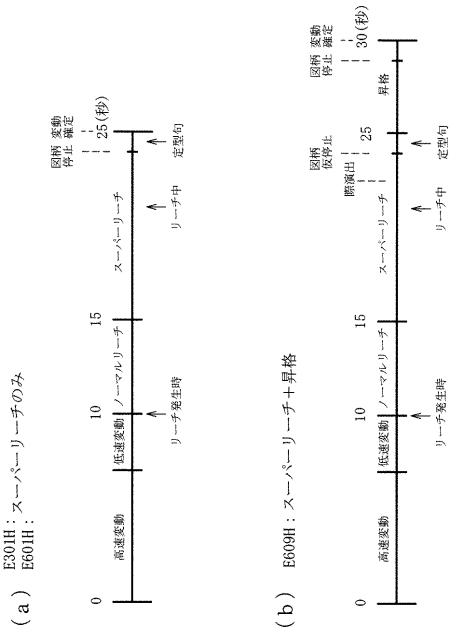
【図６７】

202e1

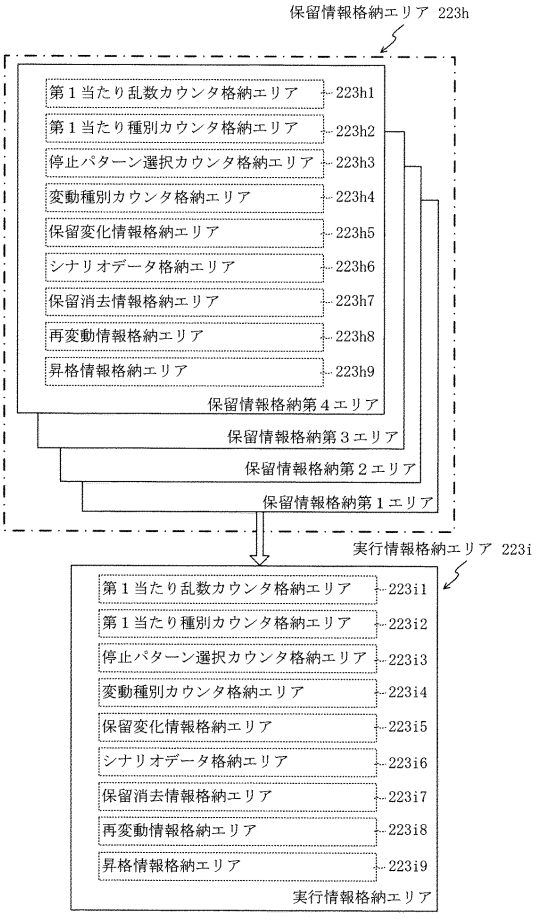
大当たり用変動パターンテーブル（確変大当たり用）

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動パターン	変動時間（秒）	変動パターン
E7	スペシャルリーチ	0～4	01H	35	ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁのみ
		5～9	02H	45	擬似ガセ＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ
		10～19	03H	55	擬似連１＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ
		20～49	04H	65	擬似連２＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ
		50～54	05H	45	ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋再変動
		55～59	06H	55	擬似ガセ＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋再変動
		60～69	07H	65	擬似連１＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋再変動
		70～99	08H	75	擬似連２＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋再変動
		100～104	09H	40	ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋昇格
		105～109	0AH	50	擬似ガセ＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋昇格
		110～119	0BH	60	擬似連１＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋昇格
		120～149	0CH	70	擬似連２＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋昇格
		150～154	0DH	50	ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
		155～159	0EH	60	擬似ガセ＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
		160～169	0FH	70	擬似連１＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
		170～199	10H	80	擬似連２＋ｽﾍﾟｼｬﾙﾘｰﾁ＋再変動＋昇格
E8	特殊変動	0～199	01H	50	ムービー

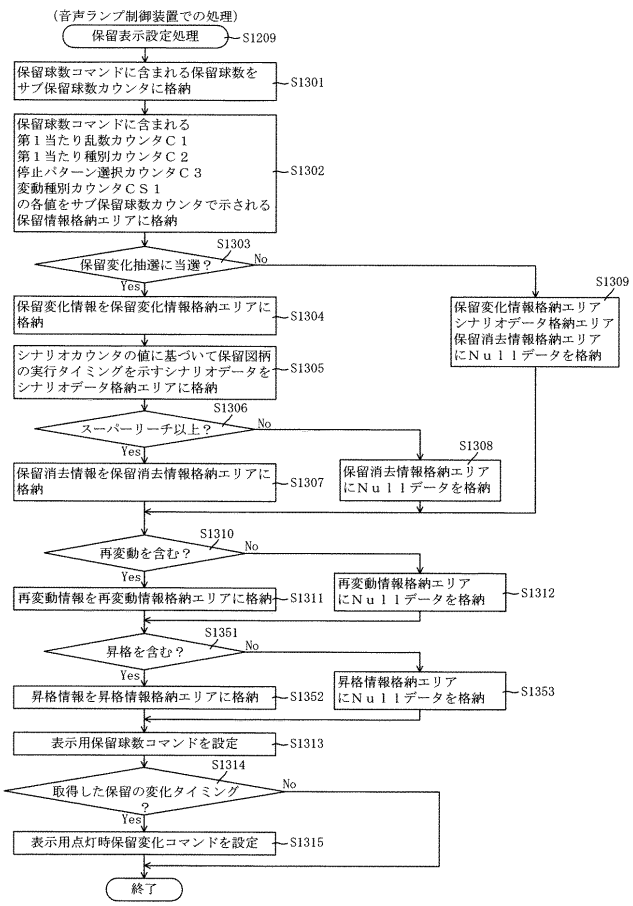
【図６８】



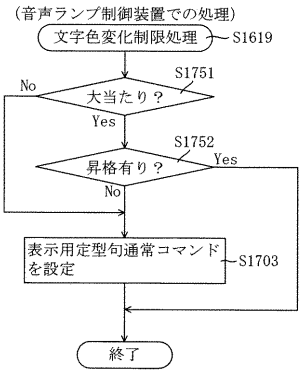
【図６９】



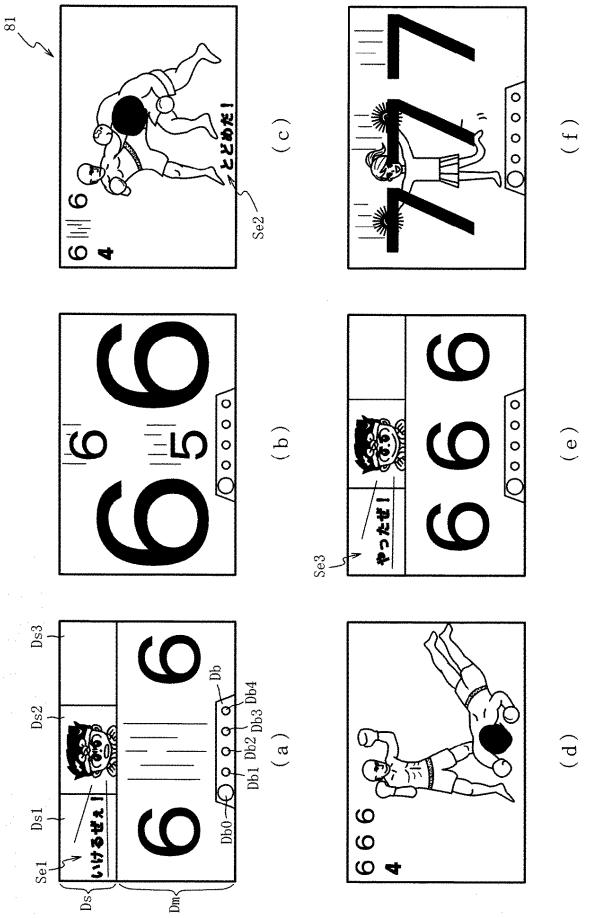
【図７０】



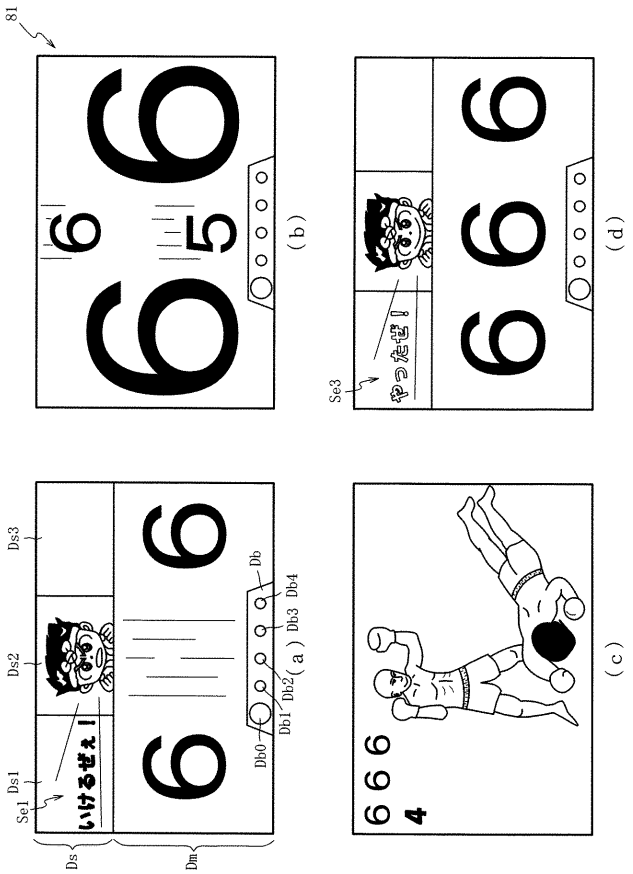
【図７１】



【図７２】



【図７３】



【図７４】

文字用追加データテーブル　232a2

アドレス	描画内容	
0000H	Start	
0001H	Null	
⋮		⋮
01F4H	文字図柄１	： 文字種別
		表示位置座標
		拡大率
		回転角度
		半透明度
		αブレンディング情報
		色情報
		フィルタ指定情報
01F5H		⋮
⋮		⋮
02EEH	Erase	
⋮		⋮
044CH	文字図柄２	： 文字種別
		表示位置座標
		拡大率
		回転角度
		半透明度
		αブレンディング情報
		色情報
		フィルタ指定情報
044DH		⋮
⋮		⋮
04B0H	文字図柄３	： 文字種別
		表示位置座標
		拡大率
		回転角度
		半透明度
		αブレンディング情報
		色情報
		フィルタ指定情報
04B1H		⋮
⋮		⋮
04E2H	End	

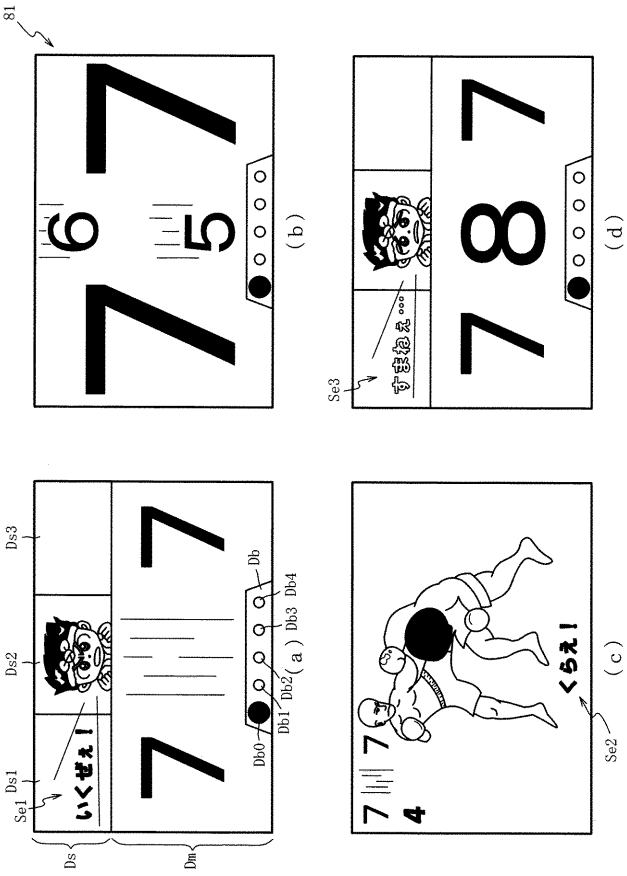
【図７５】

保留用追加データテーブル

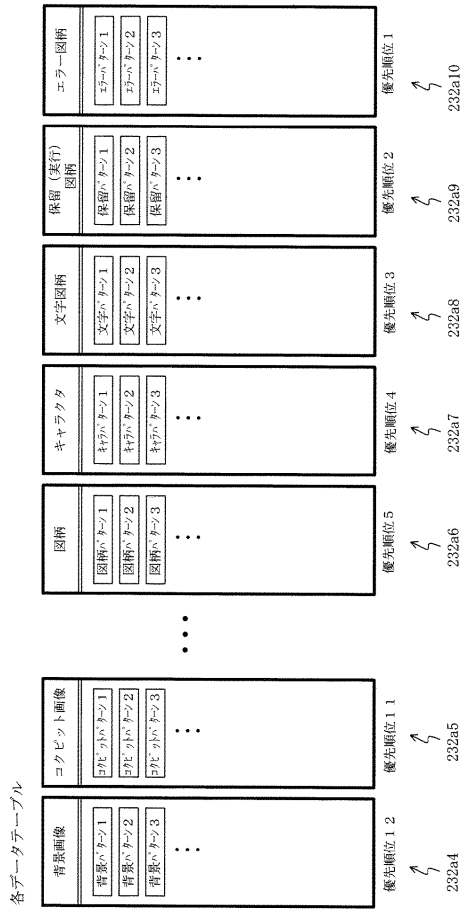
232a2

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	実行図柄 ： 実行図柄種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明度 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 保留図柄１ ： ・・・ ⋮
0002H	⋮
⋮	⋮
01F4H	⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EEH	Erase
⋮	⋮
044CH	Erase
044DH	⋮
⋮	⋮
04B0H	実行図柄 ： 実行図柄種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明度 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 保留図柄１ ： ・・・ ⋮
04B1H	⋮
⋮	⋮
04E2H	End

【図７６】



【図７７】



【図７８】

背景画像　背景パターン1

表示順序	切替カウント値	シーン	時間	対象データ	パラメータ	表示態様	概要
1	750	シーン001	10	CG	(x1, y1)	表示	背景表示（１５秒）
			・・・	・・・	・・・	・・・	
			・・・	・・・	・・・	・・・	
			・・・	・・・	・・・	・・・	
			・・・	・・・	・・・	・・・	
			・・・	・・・	・・・	・・・	

(a)

コクピット画像　コクピットパターン1

表示順序	切替カウント値	シーン	時間	対象データ	パラメータ	表示態様	概要
1	750	シーン101	750	コクピット図柄	(x50, y1)	表示	コクピット表示（１５秒）

(b)

【図７９】

図柄画像　図柄パターン１

表示順序	切替かソカ値	シーン	時間	対象データ	パラメータ	表示態様	概要
1	350	シーン201	20	左図柄	（x 10，y 50）	表示	高速変動表示（７秒）
				右図柄	（x 90，y 50）	表示	
				中図柄	（x 50，y 50）	表示	
			10	左図柄	（x 10，y 51）	半透明	
				右図柄	（x 90，y 51）	半透明	
				中図柄	（x 50，y 51）	半透明	
			・・・	・・・	・・・	・・・	
2	150	シーン202	10	左図柄	（x 10，y 99）	表示	低速変動表示（３秒）
				右図柄	（x 90，y 99）	半透明	
				中図柄	（x 50，y 99）	半透明	
			・・・	・・・	・・・	・・・	
3	200	シーン203	10	左図柄	（x 10，y 50）	拡大表示	ノーマルリーチ変動（４秒）
				右図柄	（x 90，y 50）	拡大表示	
				中図柄	（x 50，y 99）	表示	
			・・・	・・・	・・・	・・・	
4	50	シーン204	10	左図柄	（x 10，y 50）	表示	仮停止（１秒）
				右図柄	（x 90，y 50）	表示	
				中図柄	（x 50，y 50）	表示	
			・・・	・・・	・・・	・・・	
				終了			

【図８０】

文字図柄　文字パターン１

表示順序	切替かソカ値	シーン	時間	対象データ	パラメータ	表示態様	概要
1	500	シーン000	500	—	—	非表示	表示無し（１０秒）
2	50	シーン301	10	文字図柄１	（x 10，y 90）	表示	リーチ発生時文字表示（１秒）
			・・・	・・・	・・・	・・・	
3	150	シーン000	150	—	—	非表示	表示無し（３秒）
4	50	シーン302	10	文字図柄３	（x 10，y 90）	表示	定型句文字表示（１秒）
			・・・	・・・	・・・	・・・	
				終了			

【図８１】

描画リスト

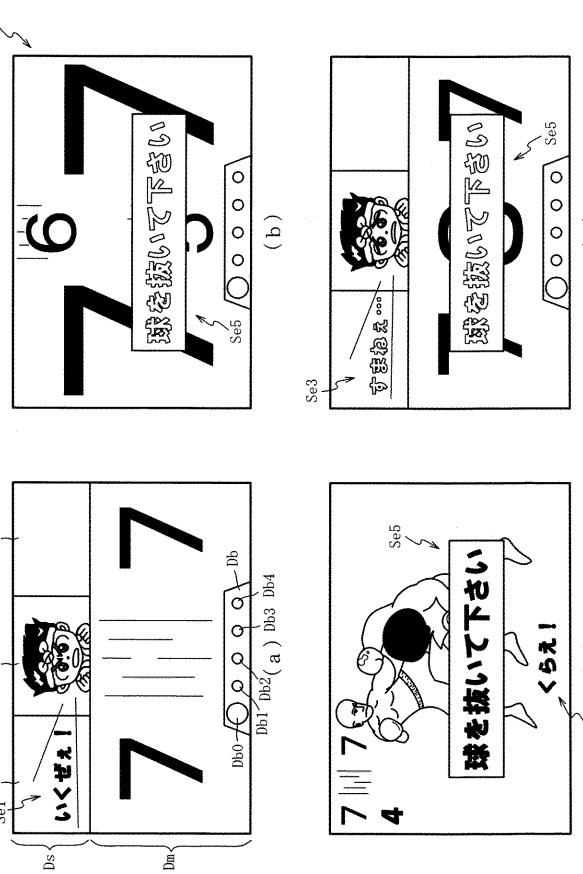
データテーブル	各パターン	シーン	対象データ	パラメータ	表示態様
背景画像	背景パターン１	シーン001	ＣＧ	（x 1，y 1）	表示
コクピット画像	コクピットパターン１	シーン101	コクピット図柄	（x 50，y 1）	表示
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
図柄	図柄パターン１	シーン203	左図柄	（x 10，y 50）	拡大表示
			右図柄	（x 90，y 50）	拡大表示
			中図柄	（x 50，y 99）	表示
キャラクタ	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
文字図柄	文字パターン１	シーン301	文字図柄１	（x 10，y 90）	表示
保留（実行）図柄	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
エラー図柄	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

描画順序

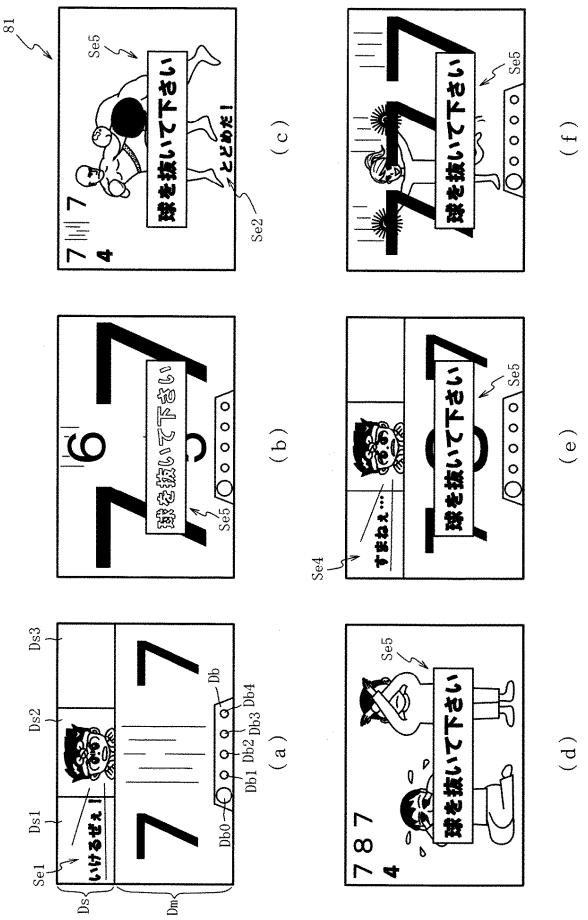
優先順位：低

優先順位：高

【図８２】



【図８３】


81
Se1
Ds1
Ds2
Ds3
Ds
Dm
Db
Db0
Db1
Db2
Db3
Db4
Se2
Se4
Se5
Se6
いけるぜぇ！
とどめだ！
すまねぇ…
線を抜いて下さい
（a）
（b）
（c）
（d）
（e）
（f）