(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2021-3466
(P2021-3466A)
(43)公開日　令和3年1月14日(2021.1.14)

(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 1　ＯＬ　（全 88 頁）

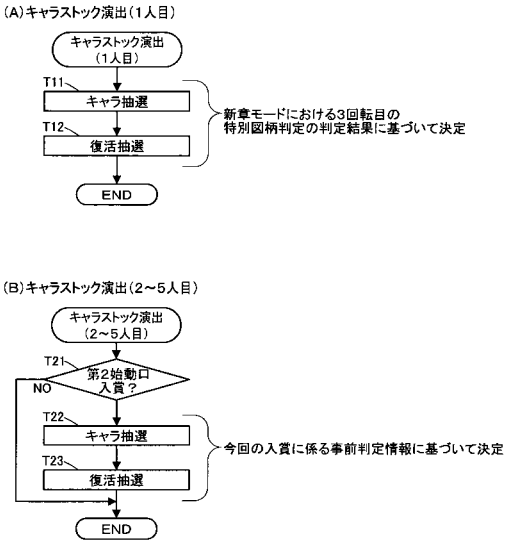
(21)出願番号　特願2019-119728 (P2019-119728)
(22)出願日　令和1年6月27日 (2019.6.27)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100158780
弁理士　寺本　亮
(74)代理人　100121359
弁理士　小沢　昌弘
(72)発明者　永縄　卓郎
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　見野　和久
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】演出の興趣性をより向上させることが可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】大当たり図柄Ｃが停止表示された場合、大当たり遊技後に新章モードに移行する場合がある。新章モードでは、第２特別図柄判定の保留の発生に伴って、複数のうちの何れかのキャラクタが表示されたパネル画像を最大５つ表示する。パネル画像に表示されたキャラクタの種類によって、小当たりに対する期待度を示唆する。ハズレの場合、５つの同じキャラクタのパネル画像を同時に表示不可能である一方、小当たりの場合、５つの同じキャラクタのパネル画像を同時に表示可能である。
【選択図】図１９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
取得情報を取得する取得手段と、
前記取得情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、
前記取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報に基づいて、前記特別遊技判定手段の判定に先立って、前記特別遊技を実行するか否かを事前に判定する事前判定手段と、
前記特別遊技判定手段の判定結果および前記事前判定手段の事前判定結果に基づいて演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
第１画像または第２画像を表示可能であり、
第１画像が表示される場合よりも、第２画像が表示される場合の方が、特別遊技が実行される期待度が高く、
前記特別遊技が実行されない場合は、所定数の第１画像を同時に表示不可能である一方、前記特別遊技が実行される場合は、所定数の第１画像を同時に表示可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、特別遊技を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づく演出を実行する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、始動口に遊技球が入賞して特別遊技を実行するか否かが判定されると、特別図柄表示器において、特別図柄が変動表示された後に判定結果を示す態様の特別図柄が停止表示される。特許文献１に記載の遊技機では、所定の画像表示装置において、特別図柄の変動表示の開始に伴って装飾図柄が変動表示され、特別図柄が停止表示されるのに伴って、判定結果を示す態様で装飾図柄が停止表示される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－１８３９０３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、従来の遊技機では、演出の興趣性を向上させるという点においては改善の余地があった。
【０００５】
それ故に、本発明の目的は、演出の興趣性を向上させることが可能な遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。
本発明に係る遊技機は、取得情報を取得する取得手段と、前記取得情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、前記取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報に基づいて、前記特別遊技判定手段の判定に先立って、前記特別遊技を実行するか否かを事前に判定する事前判定手段と、前記特別遊技判定手段の判定結果および前記事前判定手段の事前判定結果に基づいて演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、第１画像または第２画像を表示可能であり、第１画像が

表示される場合よりも、第２画像が表示される場合の方が、特別遊技が実行される期待度が高く、前記特別遊技が実行されない場合は、所定数の第１画像を同時に表示不可能である一方、前記特別遊技が実行される場合は、所定数の第１画像を同時に表示可能である。

【発明の効果】

【０００７】

この発明によれば、演出の興趣性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】遊技機１の概略正面図

【図２】演出ボタン２６の一例について説明するための説明図

【図３】図１における表示器４の拡大図

【図４】遊技機１が備える制御装置の構成例を示すブロック図

【図５】特別図柄判定について説明するための説明図

【図６】再抽選演出中の群演出の実行割合について説明するための説明図

【図７】メインＲＡＭ１０３の構成例及びメインＲＡＭ１０３に格納される各種情報を示すブロック図

【図８】時短状態用の演出モードについて説明するための説明図

【図９】初当たりにおいて大当たり図柄Ｃが停止表示されているときからモード選択演出が開始されるまでの具体例について説明するための説明図

【図１０】モード選択演出の具体例について説明するための説明図

【図１１】モード選択演出を介して新章モードに移行する具体例について説明するための説明図

【図１２】リーチ演出中の群演出の実行割合について説明するための説明図

【図１３】新章モードにおける１回転目の変動表示が開始されたときの様子について説明するための説明図

【図１４】図１３に続くリーチ演出について説明するための説明図

【図１５】再抽選演出について説明するための説明図

【図１６】図１４（Ｅ）に続く演出の具体例について説明するための説明図

【図１７】カウントダウン演出の具体例について説明するための説明図

【図１８】キャラストック演出でパネル画像を表示する演出パターンについて説明するための説明図

【図１９】遊技制御基板１００から変動開始コマンド又は保留コマンド（何れも後述する）を受信したことに応じて演出制御基板１３０において実行される、キャラストック演出の演出パターンを決定する処理について説明するための説明図

【図２０】４回の第２特別図柄判定の保留が貯まるまでのキャラストック演出の具体例について説明するための説明図

【図２１】４回の第２特別図柄判定の保留が貯まった後のキャラストック演出の具体例について説明するための説明図

【図２２】図２１に続くキャラストック演出の具体例について説明するための説明図

【図２３】バトル発展演出開始時の具体例について説明するための説明図

【図２４】バトル演出中のキャラアイコン８１～８５の表示領域８１ｂ～８５ｂについて説明するための説明図

【図２５】バトル発展演出からバトル演出に発展する具体例について説明するための説明図

【図２６】図２５に続くバトル演出の具体例について説明するための説明図

【図２７】図２６に続くバトル演出の具体例について説明するための説明図

【図２８】キャラＡ～Ｄが敵に５回負けるバトル演出が実行された後の変動演出の流れについて説明するための説明図

【図２９】新章モードにおいて小当たり図柄２を引き当てた場合におけるモード選択演出について説明するための説明図

【図３０】図２９に続くモード選択演出について説明するための説明図
【図３１】ストーリーモードで小当たり図柄１を引き当てた場合に大当たり遊技が開始されたときまでの演出例について説明するための説明図
【図３２】ストーリーモードに即したラウンド演出後に悪魔ラッシュに移行する演出例について説明するための説明図
【図３３】バトルモードで小当たり図柄１を引き当てた場合に大当たり遊技が開始されたときまでの演出例について説明するための説明図
【図３４】バトルモードに即したラウンド演出後に悪魔ラッシュに移行する演出例について説明するための説明図
【図３５】悪魔ラッシュで小当たり図柄１を引き当てた場合の演出例について説明するための説明図
【図３６】悪魔ラッシュで小当たり図柄３を引き当てた場合に大当たり遊技が開始されたときまでの演出例について説明するための説明図
【図３７】悪魔ラッシュで小当たり図柄３を引き当てた場合、悪魔ラッシュに即したラウンド演出後にストーリーモードに移行する演出例について説明するための説明図
【図３８】遊技制御基板１００において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート
【図３９】図３８のステップＳ２におけるスイッチ処理の詳細フローチャート
【図４０】図３９のステップＳ２１における第１始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
【図４１】図３９のステップＳ２２における第２始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
【図４２】図３８のステップＳ３における特別図柄処理の詳細フローチャート
【図４３】図４２のステップＳ３０９における大当たり判定処理の詳細フローチャート
【図４４】図４２のステップＳ３１０における変動パターン決定処理の詳細フローチャート
【図４５】図３８のステップＳ６における小入賞口開放制御処理の詳細フローチャート
【図４６】図３８のステップＳ７における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート
【図４７】演出制御基板１３０において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート
【図４８】図４７のステップＳ１０におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート
【図４９】図４８のステップＳ１３における保留コマンド受信処理の詳細フローチャート
【図５０】図４８のステップＳ１５における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャート
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係る遊技機１について説明する。
【００１０】
［遊技機１の概略構成例］
まず、図１～図７を参照しつつ、遊技機１の概略構成について説明する。図１は、遊技機１の概略正面図である。図１に例示されるように、遊技機１は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤２と、遊技盤２を支持固定する枠部材３とを備えている。枠部材３は、遊技盤２と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤２とによって、遊技球が流下可能な遊技領域１０が形成されている。
【００１１】
遊技者がハンドル２０を握ってレバー２１を時計回りに回転させると、上皿２８に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、ハンドル２０の回転角度に応じた打球力で遊技領域１０へと発射される。この遊技領域１０には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域１０における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤２に沿って落下す

る。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン２２を操作することによって一時的に停止される。

【００１２】

上皿２８は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜めるものである。この上皿２８の下方には、賞球を溜める下皿２９が設けられている。この下皿２９と近接配置された取り出しボタン２３を遊技者が操作すると、下皿２９の下面の一部が開口されて、下皿２９に溜まった遊技球が下皿２９の下方に配置された不図示の箱に落下する。

【００１３】

遊技者がハンドル２０を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印３１に例示されるように遊技領域１０における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル２０を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印３２に例示されるように遊技領域１０における右側領域を流下する。

【００１４】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第１始動口１１、３つの普通入賞口１４が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第２始動口１２、大入賞口１３、普通入賞口１４、ゲート１６、電動チューリップ１７、及び小入賞口１９が設けられている。遊技者が左打ちを行った場合、基本的には第２始動口１２に遊技球が入賞することはなく、遊技者が右打ちを行った場合、基本的には第１始動口１１に遊技球が入賞することはない。

【００１５】

遊技領域１０に打ち出された遊技球は、遊技盤２に沿って流下する過程で、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口１３、普通入賞口１４、及び小入賞口１９のいずれかに入球して入賞し得る。これらに入賞した場合、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿２８又は下皿２９に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口１８を介して遊技領域１０から排出される。

【００１６】

第１始動口１１は、常時開放されている始動口である。第２始動口１２は、普通電動役物としての電動チューリップ１７が作動しているときだけ開放される始動口である。電動チューリップ１７は、第２始動口１２に近接配置されており、一対の羽根部材を有している。この電動チューリップ１７は、一対の羽根部材が第２始動口１２を閉塞する閉姿勢（図１の実線を参照）と、第２始動口１２を開放する開姿勢（図１の破線を参照）とに姿勢変化可能に構成されている。電動チューリップ１７は、開姿勢になることによって右打ちされた遊技球を第２始動口１２に寄せ集める。

【００１７】

本実施形態の第２始動口１２は、通常は閉姿勢の電動チューリップ１７によって閉塞されている。遊技球がゲート１６を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第２始動口１２を開放するか否かが判定される。以下の説明では、ゲート１６に対する遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶ。普通図柄判定が行われると、普通図柄表示器４５（図４参照）において普通図柄が変動表示されてから普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄が停止表示される。普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄には、第２始動口１２を開放することを示す普通図柄と、第２始動口１２を開放しないことを示す普通図柄とがある。第２始動口１２を開放することを示す普通図柄が停止表示された場合、電動チューリップ１７の一対の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。一方、第２始動口１２を開放しないことを示す普通図柄が停止表示された場合、電動チューリップ１７は開姿勢にならず閉姿勢のままである。

【００１８】

普通図柄判定で第２始動口１２を開放すると判定される確率には、時短状態（例えば、１／１）と、時短状態よりも確率が低い非時短状態（例えば、１／２５６）とがある。本

実施形態における普通図柄の変動時間は、時短状態であるか非時短状態であるかに関わらず同じである（例えば０．４秒間）。電動チューリップ１７が開姿勢に制御される時間（すなわち、第２始動口１２の開放時間）は、時短状態の方が非時短状態よりも長い。具体的には、例えば、時短状態のときに第２始動口１２を開放することを示す普通図柄が停止表示された場合、第２始動口１２が５秒間だけ１回開放される。本実施形態では、時短状態のときに遊技者が右打ちしていれば、容易に第２始動口１２に遊技球が入賞する。非時短状態のときに第２始動口１２を開放することを示す普通図柄が停止表示された場合、第２始動口１２が０．２秒間だけ１回開放される。本実施形態では、非時短状態のときに遊技者が右打ちを継続していても、第２始動口１２は、仮に開姿勢になったとしてもすぐに閉姿勢になる。このため、非時短状態のときは基本的には第２始動口１２に遊技球を入球できない。よって、非時短状態のときに第２始動口１２を狙うのはあまり現実的ではなく、遊技者は、非時短状態のときは第１始動口１１を狙った左打ちを行う。また、時短状態のときは第２始動口１２を狙った右打ちを行う。なお、時短状態の場合よりも非時短状態の場合の方が普通図柄の変動時間を短くしてもよい。例えば、時短状態の場合における普通図柄の変動時間は０．４秒間であり、非時短状態の場合における普通図柄の変動時間は２５秒間でもよい。

【００１９】

遊技機１では、遊技球が第１始動口１１を通過して入賞した場合、又は遊技球が第２始動口１２を通過して入賞した場合、遊技者に有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定される。以下の説明では、第１始動口１１への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第１特別図柄判定」と呼び、第２始動口１２への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第２特別図柄判定」と呼ぶ。また、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶ。第１特別図柄判定が行われると、第１特別図柄表示器４１（図３参照）において第１特別図柄が変動表示されてから判定結果を示す第１特別図柄が停止表示される。第２特別図柄判定が行われると、第２特別図柄表示器４２（図３参照）において第２特別図柄が変動表示されてから判定結果を示す第２特別図柄が停止表示される。

【００２０】

第１特別図柄判定の判定結果を示す第１特別図柄として、大当たりを示す大当たり図柄Ａ～Ｃ、及びハズレを示すハズレ図柄が予め用意されている。また、第２特別図柄判定の判定結果を示す第２特別図柄として、大当たり図柄Ｄ～Ｆ、小当たりを示す小当たり図柄１～３、及びハズレ図柄が予め用意されている。なお、第１特別図柄には第２特別図柄と異なり小当たり図柄がない（すなわち小当たり確率０％）。特別図柄判定で大当たりと判定される確率は、入賞した始動口および遊技状態に関わらず同じである（例えば約１／３１９、図５（Ａ）及び（Ｂ）参照）。

【００２１】

大当たりを示す大当たり図柄Ａ～Ｆのうちの何れかが停止表示された場合、この停止表示に続いて大当たり遊技が行われる。大当たり遊技では、大入賞口１３を閉塞するプレートが作動される。これにより、通常は閉塞されている大入賞口１３が開放される。遊技者は、大当たり遊技中に大入賞口１３に遊技球を入賞させることで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

【００２２】

大入賞口１３の開放パターンは予め複数用意されており、大入賞口１３が何れの開放パターンで開放されるかは、停止表示された大当たり図柄の種類によって一義的に決まる。本実施形態では、大当たり図柄Ａ～Ｆが停止表示された場合、所定の条件（本実施形態では、大入賞口１３への遊技球の入賞数が１０個に達すること、又は、大入賞口１３が開放されてから２９．５秒が経過すること）を満たすまで大入賞口１３が開放されるラウンド遊技が複数回行われる。大当たり図柄Ａ～Ｆが停止表示された場合、１回のラウンド遊技（以下、「１Ｒ」と呼ぶ。）中の大入賞口１３の開放時間は、遊技者が１０個の遊技球を大入賞口１３に入賞させるのに十分な時間である。なお、大当たり図柄Ａ～Ｆが停止表示された場合の１Ｒ中の大入賞口１３の開放時間は、上述した時間に限らず予め定められた

任意の時間（具体的には、２９．５秒以下であって１．８秒を超える時間）でよい。
【００２３】
大当たり図柄Ｃは７Ｒの大当たりである。本実施形態の遊技機１では、遊技者は、基本的には第１特別図柄判定によって初当たりを引き当てる。初当たりとは、遊技を開始してから１回目に発生した大当たり遊技をいう。図５（Ｃ）の「第１特別図柄」の行に例示するように、第１特別図柄判定の大当たりのうち大当たり図柄Ｃの割合が８５％を占める。このため、初当たりのほとんどは大当たり図柄Ｃとなる。
【００２４】
ここで、本実施形態の遊技機１は、初期的には非時短状態に設定される。そして、大当たり遊技（なお、遊技状態としては非時短状態）が実行されると、その終了時に時短状態に設定される。大当たり遊技が実行されなければ時短状態に設定されず、非時短状態のままである。大当たり遊技終了時に時短状態に設定されると、その大当たり遊技の契機となった大当たり図柄に対応した回数の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで時短状態で制御される（図５（Ｃ）参照）。本実施形態の遊技機１では、時短状態用に複数の演出モードが予め用意されている。各演出モードは、互いに異なる演出が実行される。本実施形態では、遊技者の好みに応じた演出にて小当たりを狙えるように、大当たり遊技終了後の演出モードを遊技者が選択できる構成を採用している。
【００２５】
大当たり図柄Ｃの場合、大当たり遊技直後に夜モード又は新章モード（なお、遊技状態としては時短状態）に移行し、３回の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで時短状態で制御される（図５（Ｃ）及び図８（Ａ）参照）。夜モード及び新章モードは、３回の第２特別図柄判定と、４回の第２特別図柄判定の保留との合計７回の第２特別図柄判定によって小当たりを狙う演出モードである。大当たり図柄Ｃに係る大当たり遊技直後には、夜モード、及び新章モードのうち、この大当たり遊技中に遊技者が選択した演出モードに移行する。
【００２６】
大当たり図柄Ｂは７Ｒの大当たりであり、大当たり図柄Ｅは８Ｒの大当たりであり、大当たり図柄Ｆは５Ｒの大当たりである。大当たり図柄Ｂ、Ｅ、又はＦの場合、大当たり遊技直後にバトルモード又はストーリーモード（なお、遊技状態としては時短状態）に移行し、１３回の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで時短状態で制御される（図５（Ｃ）及び図８（Ａ）参照）。バトルモード及びストーリーモードは、１３回の第２特別図柄判定と、４回の第２特別図柄判定の保留との合計１７回の第２特別図柄判定によって小当たりを狙う演出モードである。大当たり図柄Ｂ、Ｅ、及びＦに係る大当たり遊技直後には、バトルモード、及びストーリーモードのうち、この大当たり遊技中に遊技者が選択した演出モードに移行する。以下の説明では、バトルモード、及びストーリーモードを総称して「少女ラッシュ」と呼ぶ。
【００２７】
大当たり図柄Ａ及びＤは、１０Ｒの大当たりであり、本実施形態においては遊技者が最も賞球を得られる大当たりである。大当たり図柄Ａ又はＤの停止表示を契機に大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技直後に神ラッシュ又は悪魔ラッシュ（なお、遊技状態としては時短状態）に移行し、１００回の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで時短状態で制御される（図５（Ｃ）及び図８（Ａ）参照）。神ラッシュ及び悪魔ラッシュは、１００回の第２特別図柄判定と、４回の第２特別図柄判定の保留との合計１０４回の第２特別図柄判定によって小当たりを狙う演出モードである。
【００２８】
神ラッシュは、夜モード及びバトルモードと互いに演出内容が関連するグループＡの演出モードである。グループＡの演出は、例えば地上波で放送されたテレビアニメをもとに作られている。悪魔ラッシュは、新章モード及びストーリーモードと互いに演出内容が関連するグループＢの演出モードである。グループＢの演出は、例えば上記テレビアニメの劇場版アニメをもとに作られている。本実施形態では、神ラッシュ及び悪魔ラッシュに特

別感を与えるために、神ラッシュ及び悪魔ラッシュだけは遊技者が選べず、前回の時短状態のときの演出モードと同じグループの演出モードに自動的に決定される構成を採用している。後に詳述するが、本実施形態では、演出モードが決定される度に何れの演出モードに決定されたかの情報が演出制御基板１３０のサブＲＡＭ１３３（後述する）に記憶される。この情報に基づいて、神ラッシュ及び悪魔ラッシュのうち何れの演出モードで演出が実行されるかが決定される。なお、初当たりのときは神ラッシュとなる。

【００２９】

特別図柄判定の判定結果としてハズレ図柄または小当たりを示す小当たり図柄が停止表示された場合、この停止表示に続いて大当たり遊技が行われない。具体的には、ハズレ図柄が停止表示された場合、この停止表示後には次の特別図柄判定が行われる。小当たり図柄１～３のうちの何れかが表示器４に停止表示された場合、この停止表示に続いて小当たり遊技が実行される（図５（Ｄ）参照）。小当たり遊技では、小入賞口１９を閉塞するプレートが作動される。これにより、通常は閉塞されている小入賞口１９が開放される。

【００３０】

小入賞口１９を閉塞するプレートには「Ｖ」との文字が表記されている（図１参照）。この文字は、小入賞口１９の内部に設けられたＶ入賞口スイッチ１１６ｂの位置を示唆する。ここで、小入賞口１９の周囲は透明な合成樹脂材で形成されている。このため、小入賞口１９の開閉に関わらず遊技者は小入賞口１９の内部を視認可能である。具体的には、小入賞口１９の内部には小入賞口スイッチ１１６ａ、Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂ、ハズレ入賞口スイッチ１１６ｃ、及びこれらのスイッチを開閉するプレート（不図示）が設けられており、何れも視認可能である（図４参照）。本実施形態では、小当たり遊技が行われていない場合、上記プレートにより、Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂは遊技球が通過不可能に閉塞され、ハズレ入賞口スイッチ１１６ｃは遊技球が通過可能に開放されている。本実施形態の小当たり遊技中は、上記プレートにより、Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂは遊技球が通過可能に開放され、ハズレ入賞口スイッチ１１６ｃは遊技球が通過不可能に閉塞される。

【００３１】

小当たり遊技において小入賞口１９が開放される時間は、大当たり遊技における大入賞口１３の１回の開放期間（以下、「１Ｒ」と呼ぶ。）よりも短く、１．８秒以下の予め定められた任意の時間（例えば１．８秒間）である。なお、小当たり遊技中における小入賞口１９の開放時間の合計時間が１．８秒以下であれば、小入賞口１９は小当たり遊技中に複数回開放されてもよい。小当たり遊技中に小入賞口１９に入賞できる遊技球数は、大当たり遊技中に大入賞口１３に入賞可能な遊技球数（例えば平均１０個）に比べると少ない。遊技者は、小当たり遊技中に、小入賞口１９に平均３個の遊技球を入賞させることが可能であり、例えば３０個ほどの賞球を得ることができる。この賞球は、１Ｒの大当たり遊技で得られる賞球よりも少ない。すなわち、小当たり遊技で得られる賞球は１Ｒの大当たり遊技で得られる賞球に満たない。

【００３２】

小入賞口１９に入賞した遊技球は、まず小入賞口スイッチ１１６ａを通過する。この遊技球は、Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂおよびハズレ入賞口スイッチ１１６ｃのうちの何れかを通過して遊技領域１０から排出される。本実施形態では、小当たり遊技中に遊技者が右打ちしていれば、容易にＶ入賞口スイッチ１１６ｂを遊技球が通過（以下、「Ｖ入賞」と呼ぶ。）する。Ｖ入賞した場合、小当たり遊技の終了に続いて、大入賞口１３を開放する大当たり遊技が開始される（図５（Ｄ）参照）。小当たり遊技が行われてもＶ入賞しなかった場合（具体的には、ハズレ入賞口スイッチ１１６ｃしか遊技球が通過しなかった場合）、小当たり遊技の終了に続いて大当たり遊技が開始されず、次の特別図柄判定が行われる。

【００３３】

なお、小当たり遊技では、小入賞口１９に代えて大入賞口１３が開放されてもよい。この場合の大入賞口１３の内部には、Ｖ入賞口スイッチと、このスイッチを開閉するプレートと、ハズレ入賞口スイッチとが設けられる。そして、小当たり遊技が行われていない場

合、上記プレートにより、Ｖ入賞口スイッチは遊技球が通過不可能に閉塞され、ハズレ入賞口スイッチは遊技球が通過可能に開放される。また、小当たり遊技中は、上記プレートが作動されることにより、Ｖ入賞口スイッチは遊技球が通過可能に開放され、ハズレ入賞口スイッチは遊技球が通過不可能に閉塞される。Ｖ入賞口スイッチを遊技球が通過した場合、小当たり遊技の終了に続いて、引き続き大入賞口１３を開放する大当たり遊技が開始される。ハズレ入賞口スイッチを遊技球が通過した場合、小当たり遊技の終了に続いて大当たり遊技が開始されず、次の特別図柄判定が行われる。

【００３４】

小当たり遊技における小入賞口１９の開放パターン、及びこの小当たり遊技終了直後の大当たり遊技における大入賞口１３の開放パターンは、何れも停止表示された小当たり図柄の種類によって一義的に決まる。小当たり遊技終了直後の大当たり遊技が終了すると時短状態で制御される（図５（Ｄ）参照）。時短状態には、小当たり図柄によって定められた回数の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで制御される。

【００３５】

小当たり図柄１が停止表示されると、Ｖ入賞を条件に１０Ｒの大当たり遊技が行われる。小当たり図柄１の停止表示に基づいて大当たり遊技が実行された場合、神ラッシュ又は悪魔ラッシュ（なお、遊技状態としては時短状態）に移行し、１００回の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで時短状態で制御される（図５（Ｄ）及び図８（Ａ）参照）。小当たり図柄１によって、大当たり図柄Ａ又はＤの場合と同様に、１００回の第２特別図柄判定と、４回の第２特別図柄判定の保留との合計１０４回の第２特別図柄判定で小当たりを狙える。小当たり図柄１によって神ラッシュ及び悪魔ラッシュのうち何れの演出モードに移行するかは、大当たり図柄Ａ又はＤが停止表示された場合と同様に遊技者が選択できない。本実施形態では、小当たり図柄１を初当たりで引き当てることが基本的にはない。このため、小当たり図柄１が停止表示されると、基本的には神ラッシュ及び悪魔ラッシュのうち前回の時短状態のときの演出モードと同じグループの演出モードに移行する。

【００３６】

小当たり図柄２が停止表示されると、Ｖ入賞を条件に８Ｒの大当たり遊技が行われる。また、小当たり図柄３が停止表示されると、Ｖ入賞を条件に５Ｒの大当たり遊技が行われる。小当たり図柄２又は３の場合、バトルモード又はストーリーモード（なお、遊技状態としては時短状態）に移行し、１３回の第２特別図柄判定に係る変動表示が終了するまで時短状態で制御される（図５（Ｄ）及び図８（Ａ）参照）。小当たり図柄２又は３によって、大当たり図柄Ｂ、Ｅ、又はＦの場合と同様に、１３回の第２特別図柄判定と、４回の第２特別図柄判定の保留との合計１７回の第２特別図柄判定で小当たりを狙える。小当たり図柄２又は３の停止表示を契機とする大当たり遊技直後には、バトルモード、及びストーリーモードのうち遊技者が選択した演出モードに移行する。

【００３７】

大当たり遊技終了時に時短状態に設定され、上述した回数の特別図柄判定が行われても１度も大当たり遊技が実行されなかった場合、上記回数目の特別図柄の停止表示に伴って非時短状態に設定される。演出モードとしては、上記回数目の特別図柄の停止表示直前に、時短状態のときの演出モードから通常モードに転落する。本実施形態の遊技機１では、例えば、大当たり遊技中を除き、非時短状態で遊技が制御されているときには通常モードで演出が行われる。通常モードは、グループＡ及びＢの何れにも関連しない演出モードである。

【００３８】

上述したように、本実施形態では、第２始動口１２に対し時短状態のときに遊技球を容易に入賞可能であり、非時短状態のときに遊技球を入賞不可能である。本実施形態では、第２特別図柄判定が行われると相対的に高い確率（例えば約１／１０）で小当たり遊技が行われる（図５（Ｂ）参照）。本実施形態では小当たり遊技中に基本的にＶ入賞するため、時短状態のときは比較的容易に小当たり遊技を介して大当たり遊技が実行される。

【００３９】
普通入賞口１４は、第１始動口１１及び第２始動口１２と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。なお、第１始動口１１等とは異なり、普通入賞口１４に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。
【００４０】
［遊技機１の演出手段の構成例］
図１に例示されるように、遊技機１には、各種の演出を行うものとして、液晶表示装置、演出役物７、スピーカ２４、盤ランプ２５、演出ボタン２６、及び、枠ランプ３７が設けられている。
【００４１】
液晶表示装置（ＥＬ表示装置等でもよい）の表示画面（以下、「液晶画面５」と呼ぶ。）は、各種演出画像を表示する画像表示装置である。液晶表示装置は遊技盤２よりも遊技機１の背面側（すなわち後方側）に設けられ、遊技盤２に形成された開口を通して視認できる。図１に示すように、液晶画面５は遊技者によって視認され易い位置に設けられている。液晶画面５には、装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７、ＣＧ又はアニメのキャラクタなどが表示される。
【００４２】
装飾図柄５５、小図柄５６、及び第４図柄５７は、特別図柄の変動表示に同期して変動表示される画像である。装飾図柄５５は、１～９のうちの何れかの数字を表す図柄である。本実施形態では特別図柄の変動表示の開始に伴って３つの装飾図柄５５（及び３つの小図柄５６）が横並びで変動表示を開始し、特別図柄の停止表示の開始に伴って３つの装飾図柄５５（及び３つの小図柄５６）が横並びで停止表示する（「本停止」と呼ぶ。）。３つの数字の組み合わせによって、特別図柄判定の判定結果が報知される。停止表示する装飾図柄５５の組み合わせは小図柄５６の組み合わせと同じである。
【００４３】
具体的には、大当たり図柄Ａ、Ｄ、又は小当たり図柄１の停止表示の開始に伴って、装飾図柄５５として「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄が３つ停止表示される（図５（Ｅ）、図３１（Ｃ）参照）。また、大当たり図柄Ｂ、Ｅ、又は小当たり図柄２の停止表示の開始に伴って、装飾図柄５５として「神」との文字を重畳表示しない７図柄が３つ停止表示される。また、大当たり図柄Ｃ、Ｆ、又は小当たり図柄３の停止表示に伴って、装飾図柄５５として１～６、８、又は９図柄のうち何れかが３つ停止表示される。
【００４４】
本実施形態では、大当たり図柄Ｂ、Ｅ、又は小当たり図柄２が停止表示されるのに先立って、装飾図柄５５（及び小図柄５６）が、１～９図柄のうち何れかが３つ仮停止表示される。また、大当たり図柄Ｃ、Ｆ、又は小当たり図柄３が停止表示されるのに先立って、装飾図柄５５（及び小図柄５６）が、１～６、８、又は９図柄のうち何れかが３つ仮停止表示される。本実施形態では、このように仮停止表示された装飾図柄５５（及び小図柄５６）を再び高速で変動表示（以下、「再変動」と呼ぶ。）させて、「神」との文字を重畳表示しない７図柄に変化することを期待させる再抽選演出を実行する。本実施形態では、再抽選演出の開始に伴って、３つの装飾図柄５５を図柄揃いの態様で同期したまま、図柄揃いの態様が保持されていることを認識可能な態様で再変動させる（例えば、２２２→３３３→４４４とゆっくり変化させる。）。また、本実施形態では、再抽選演出の開始に伴って、３つの小図柄５６を個々の図柄を認識不可能なスピードで再変動させる。
【００４５】
本実施形態では、大当たり図柄Ｂ、Ｅ、又は小当たり図柄２が停止表示される場合、再抽選演出によって１～６、８、又は９図柄が再変動して「神」との文字を重畳表示しない７図柄に変化（以下、このような変化を「昇格」と呼ぶ。）する。再抽選演出によって昇格することにより、遊技者に対して、大当たり図柄Ｂ、Ｅ、又は小当たり図柄２であることを示唆することが可能である。大当たり図柄Ｃ、Ｆ、又は小当たり図柄３が停止表示される場合、再抽選演出によって昇格せず、装飾図柄５５は再抽選演出前と同じ組み合わせ

で仮停止表示する。小図柄５６は、装飾図柄５５が再抽選演出後に仮停止表示されるのと同時に、装飾図柄５５と同じ組み合わせで仮停止表示する。その後、装飾図柄５５の停止表示に伴って、小図柄５６が装飾図柄５５と同じ組み合わせで停止表示する。

【００４６】

ここで、本実施形態では、装飾図柄５５が昇格する（具体的には、小当たり図柄２である）ことを示唆するために、再抽選演出中に群演出が実行される場合がある。群演出は、大量のキャラＣがキャラＣ用の武器（本実施形態ではモリ）に乗って液晶画面５の右下隅から左上隅に向かって横切る演出である（図１５（Ｃ）参照）。再抽選演出中の群演出は、再抽選演出によって装飾図柄５５及び小図柄５６が再変動を開始したときから装飾図柄５５及び小図柄５６が仮停止表示するまでの間に実行される。再抽選演出中の群演出は、小当たり図柄２である場合に実行され、他の特別図柄である場合に実行されない。再抽選演出中の群演出は、遊技制御基板１００（後述する）から変動開始コマンド（後述する）を受信したときに演出制御基板１３０（後述する）による乱数抽選により実行の有無が決定される。ここで、図６は、再抽選演出中の群演出の実行割合について説明するための説明図である。本実施形態では、小当たり図柄２である場合、再抽選演出中に群演出が実行される割合は２０％であり、再抽選演出中に群演出が実行されない割合は８０％である（図６参照）。すなわち、装飾図柄５５は、再抽選演出中に群演出が実行されたか否かに関わらず昇格可能である。小当たり図柄１又は３である場合、再抽選演出中に群演出が実行されることがなく、再抽選演出中に群演出が実行されない割合は１００％である。本実施形態では、ハズレ又は大当たりである場合、再抽選演出中に群演出が実行されない。

【００４７】

なお、再抽選演出中の群演出は、大当たり図柄Ｂ又はＥであることを報知するために実行されてもよい。このような場合、再抽選演出中の群演出は、大当たり図柄Ｂ又はＥである場合に実行され、他の特別図柄である場合に実行されない。

【００４８】

第４図柄５７は色で表現されるものであり、装飾図柄５５（及び特別図柄）と同期して変動表示した後、装飾図柄５５（及び特別図柄）と同時に停止表示される。本実施形態では、第４図柄５７は、「赤」、「青」、「緑」、「黄」、「白」、及び、「紫」の第４図柄５７が、この順で同じ位置に一定の時間（例えば０．２秒間）ずつ繰り返し表示されることにより変動表示する。なお、第４図柄５７の変動表示は、所定色（例えば青）の第４図柄５７を一定の時間毎（例えば０．２秒毎）に表示と非表示とに切り替えて点滅させることにより実現されてもよい。

【００４９】

停止表示される装飾図柄５５（及び小図柄５６）と、停止表示される第４図柄５７の色との組み合わせは、特別図柄毎に異なるように予め定められている（図５（Ｅ）参照）。これにより、装飾図柄５５（及び小図柄５６）と第４図柄５７との組み合わせにより、停止表示された特別図柄が示す内容と同じ内容を報知できる。例えば、装飾図柄５５として「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄が３つ停止表示されると共に、第４図柄５７として「赤」の図柄が停止表示されることは、大当たり図柄Ａと同じ内容を報知する。また、例えば、装飾図柄５５として２図柄が３つ停止表示されると共に、第４図柄５７として「青」の図柄が停止表示されることは、大当たり図柄Ｃと同じ内容を報知する。

【００５０】

第４図柄５７は、液晶画面５の端の方に小さく表示される画像であり、装飾図柄５５（及び小図柄５６）に比べて目立たない画像である。このため、装飾図柄５５と第４図柄５７との組み合わせによって大当たりの種類を報知していても、遊技者に気付かれ難い。なお、第４図柄５７は、液晶表示装置５の右側近傍に設けられた発光素子（例えばフルカラーＬＥＤ）で実現されてもよい。この発光素子を、装飾図柄５５の停止表示と同時に予め定められた色で点灯させることにより第４図柄５７として用いて、特別図柄判定の判定結果を一義的に報知してもよい。

【００５１】

図面では、見易くする目的で変動表示中の第４図柄の図示を省略し、停止表示中の第４図柄だけ図示している。しかしながら、小図柄５６および第４図柄５７は、大当たり遊技中以外は常に、演出役物７で隠れない位置において他の画像よりも手前側に表示される。このため、見えなくなることも視認性が低下することもない。これに対し、装飾図柄５５は他の画像の後ろ側に重畳表示されて見えなくなったり、演出役物７で隠れたりする場合がある。また、装飾図柄５５は、特別図柄が変動表示しているか否かに関わらず一部または全部が非表示となることがある。

【００５２】

本実施形態の演出役物７は、遊技盤２の前面とガラス板との間に設けられ、液晶画面５の上方中央に配置されている。本実施形態の演出役物７は、動作していないときは液晶画面５上方の初期位置に配される。演出役物７を動作させるタイミングとなると、演出役物７は、演出役物用モータ７１の駆動力により初期位置から液晶画面５の中央に向かって回転しながら下方向に移動し、液晶画面５の前面に配される。演出役物７は、初期位置と進出位置との間で動作させることによって各種の演出に用いられる。

【００５３】

演出役物７は透光性のある合成樹脂材で形成される。演出役物７は、内蔵された複数の発光素子（盤ランプ２５の１種）を複数色または単色で発光させることによって各種の演出に用いられる。例えば、演出役物７に内蔵された各発光素子を７つの色（具体的には、赤色、橙色、黄色、緑色、水色、青色、及び紫色）で同時に発光させることにより全体として虹色で発光させる。演出役物７は、その位置に関わらず遊技者が視認可能である。このため、演出役物７に施された装飾および演出役物７の発光により、動作の有無に関わらず演出効果を高めることが可能である。

【００５４】

なお、演出役物７は、例えば遊技盤２と液晶画面５との間に設けられ、初期位置では遊技者が視認困難でもよい。また、演出役物７は、上下左右に移動可能でもよいし振動可能でもよい。

【００５５】

スピーカ２４は、液晶画面５で行われる画像を表示する演出と同期するように或いは非同期に、楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【００５６】

盤ランプ２５は、遊技盤２に設けられた複数の発光素子（例えばフルカラーＬＥＤ）の総称である。枠ランプ３７は、枠部材３に設けられた複数の発光素子（例えばフルカラーＬＥＤ）の総称である。枠ランプ３７は、例えば、枠部材３の左側に設けられた左サイドランプと、枠部材３の右側に設けられた右サイドランプと、２つのスピーカ２４の間に設けられたセンターランプと、遊技者によって操作可能な演出ボタン２６（図２参照）に内蔵されたボタンランプとによって構成される。

【００５７】

図２は、演出ボタン２６の一例について説明するための説明図である。本実施形態の演出ボタン２６は枠部材３に設けられており、遊技者は操作（例えば押下）することによって操作情報を入力可能である。遊技機１では、演出ボタン２６の操作に応じた演出が行われる場合がある。演出ボタン２６は、その上面が枠部材３の上面と略同じ高さにある通常状態と、その上面が枠部材３の上面に対して所定の高さ（例えば１０センチ）だけ上方に突出した突出状態との間でその高さを変更する制御が可能に構成されている。なお、演出ボタン２６は、通常状態と突出状態との間におけるどの高さに制御されていても操作が可能である。

【００５８】

また、本実施形態の枠部材３は、遊技者が選択操作またはカーソル移動を行うために演出キー２７が設けられている（図２参照）。演出キー２７はいわゆる十字キーであり、上キー、下キー、左キー、及び右キーを有して構成されている。演出キー２７は、液晶画面５、盤ランプ２５、及び枠ランプ３７の光量調整に用いられたり、スピーカ２４の音量調

整に用いられたりする。

【００５９】

［表示器４の構成例］

図３は、図１における表示器４の拡大図である。表示器４は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図３に例示されるように、第１特別図柄表示器４１、第２特別図柄表示器４２、第１特別図柄保留表示器４３、第２特別図柄保留表示器４４、普通図柄表示器４５、普通図柄保留表示器４６、遊技状態表示器４７、ラウンド表示器４８等を有して構成されている。

【００６０】

第１特別図柄表示器４１は、第１特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから第１特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示することによって第１特別図柄判定の判定結果を報知する。第２特別図柄表示器４２は、第２特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから第２特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示することによって第２特別図柄判定の判定結果を報知する。

【００６１】

第１特別図柄保留表示器４３は、第１特別図柄判定の保留数（以下、「特１保留数」と呼ぶ。）を表示する。第２特別図柄保留表示器４４は、第２特別図柄判定の保留数（以下、「特２保留数」と呼ぶ。）を表示する。なお、本実施形態では遊技者が保留数を分かり易いように、液晶画面５に保留アイコン５４及び保留数字（不図示）が表示される。保留アイコン５４は、保留の数（本実施形態では最大４つ）だけ保留された順に並んで表示される。

【００６２】

本実施形態では、保留アイコン５４の表示態様が演出モードによって異なる。バトルモード及びストーリーモードの場合、保留アイコン５４は基本的には白色で表示される（図３１（Ａ）参照）。ここで、本実施形態では、青色、緑色、赤色、及び虹色が大当たり又は小当たりとなる可能性（以下、「信頼度」という）の高低を示唆する色として用いられる。各色は上述した順に、大当たりの場合に用いられ易くハズレの場合に用いられ難い。虹色は、信頼度が１００％であり、大当たりである場合にのみ用いられ、ハズレである場合には用いられない。バトルモード及びストーリーモードの場合、大当たりの場合やハズレであって特別図柄の変動時間が相対的に長い場合には、保留アイコン５４は信頼度の高低を示唆する色のうちの何れかで表示され易い。以下の説明では、白色の保留アイコン５４を通常態様の保留アイコン５４と呼び、白色以外の上記の色の保留アイコン５４を特別態様の保留アイコン５４と呼ぶ。

【００６３】

夜モード及び新章モードにおける保留アイコン５４は、液晶画面５の端に表示される。また、夜モード及び新章モードにおける保留アイコン５４は、小さく目立たない表示態様で基本的には保留数だけを報知し、特別態様で表示されない（図１３（Ａ）参照）。本実施形態では、保留内で小当たりとなる場合にのみ、保留アイコン５４をわずかに異なる表示態様（例えば、明度が高い表示態様）で表示可能である。ここで、本実施形態では、新章モードにおける保留アイコン５４は、１回転目および２回転目の第２特別図柄の変動表示中においてのみ表示可能である。新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示中においては、後述するキャラストック演出によってキャラクタを表すパネル画像を表示することにより、保留内で小当たりとなる可能性を示唆する。このため、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示開始時から変動表示終了時まで、キャラストック演出と同じような内容を示唆する保留アイコン５４は表示されない。

【００６４】

神ラッシュ及び悪魔ラッシュにおいては、１／１０の確率の小当たりを１００回の第２特別図柄判定で引き当てればよいため、小当たりを引き当てるのが比較的容易である。このため、神ラッシュ及び悪魔ラッシュにおいては、個々の特別図柄判定よりも大当たり遊技が連続することを強調するために、保留アイコン５４を表示しない構成を採用している

。なお、神ラッシュ及び悪魔ラッシュにおいて、保留アイコン５４を表示してもよい。この場合、例えば、夜モード及び新章モードにおける保留アイコン５４と同様に、液晶画面５の端に小さく表示するなど目立たない表示態様で保留アイコン５４を表示するのが好ましい。

【００６５】

保留数字は、第１特別図柄判定の保留数および第２特別図柄判定の保留数に同期して、大当たりか否かに関わらず同じ態様で液晶画面５の左端に小さく表示される０～４の数字である。保留数字には、第１特別図柄保留表示器４３の表示と同期して保留数を０～４の数字で示す第１保留数字と、第２特別図柄保留表示器４４の表示と同期して保留数を０～４の数字で示す第２保留数字とがある。例えば、第１特別図柄判定の保留が１つ増えると第１保留数字が１加算された数字で表示され、第２特別図柄判定の保留が１つ増えると第２保留数字が１加算された数字で表示される。ここで、保留アイコン５４は装飾図柄５５と同様に非表示にされたり他の画像で見えなくなったり表示されなかったりする。これに対して、保留数字は小図柄５６と同様に、演出モードに関わらず常に他の画像よりも手前側に表示されるので、他の画像によって見えなくなることも視認性が低下することもない。

【００６６】

普通図柄表示器４５は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。普通図柄保留表示器４６は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器４７は、遊技機１の電源投入時点における遊技状態を表示する。ラウンド表示器４８は、基本的には消灯しており、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に大当たり図柄が停止表示されたことに応じて、大当たり遊技のラウンド数を表示する。ラウンド表示器４８は、ハズレ図柄または小当たり図柄が停止表示されたことに応じては点灯せず消灯したままである。

【００６７】

［遊技機１の制御装置の構成、及び、遊技機１で行われる各種判定の概要］

図４～図７を参照しつつ、遊技機１が備える制御装置の構成例、及び、遊技機１で行われる各種判定の概要について説明する。図４は、遊技機１が備える制御装置の構成例を示すブロック図である。図５は、特別図柄判定について説明するための説明図である。図７は、メインＲＡＭ１０３の構成例及びメインＲＡＭ１０３に格納される各種情報を示すブロック図である。

【００６８】

遊技盤２の裏面側には、上皿２８又は下皿２９へと送り出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、遊技機１の動作を制御する制御装置が設けられている。図４に例示されるように、遊技機１の制御装置は、各種判定やコマンドの送信といった遊技の進行を制御する遊技制御基板１００、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板１３０、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板１４０、各種ランプや演出役物７による演出を制御するランプ制御基板１５０等から構成されている。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えば演出制御基板１３０、画像音響制御基板１４０、及びランプ制御基板１５０が１つの基板で構成されていてもよい。

【００６９】

［遊技制御基板１００の構成例］

図４に例示されるように、遊技制御基板１００は、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３、及び乱数回路１０４を備えている。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＯＭ１０２に記憶されたプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メインＲＡＭ１０３は、メインＣＰＵ１０１が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。乱数回路１０４は、例えば、大当たりかハズレか小当たりか

の決定に用いる大当たり乱数を生成する。
【００７０】
遊技制御基板１００には、第１始動口スイッチ１１１、第２始動口スイッチ１１２、電動チューリップ制御部１１３、ゲートスイッチ１１４、大入賞口スイッチ１１５、小入賞口スイッチ１１６ａ、Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂ、ハズレ入賞口１１６ｃ、大入賞口制御部１１７、小入賞口制御部１１８、普通入賞口スイッチ１１９、及び表示器４を構成する各表示器４１～４８が接続されている。また、普通入賞口スイッチ１１９についても実際は４つ備えているが、図４においては、普通入賞口スイッチ１１９を１つだけ表記している。
【００７１】
第１始動口スイッチ１１１は、第１始動口１１に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板１００に出力する。第２始動口スイッチ１１２は、第２始動口１２に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板１００に出力する。電動チューリップ制御部１１３は、遊技制御基板１００からの制御信号に応じて、電動チューリップ１７の一対の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第２始動口１２を開閉する。ゲートスイッチ１１４は、遊技球がゲート１６を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板１００に出力する。大入賞口スイッチ１１５は、大入賞口１３に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板１００に出力する。小入賞口スイッチ１１６ａは、小入賞口１９に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板１００に出力する。Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂは、Ｖ入賞を検知して、その検知信号を遊技制御基板１００に出力する。ハズレ入賞口スイッチ１１６ｃは、遊技球がハズレ入賞口スイッチで検知されたことを示す検知信号を遊技制御基板１００に出力する。大入賞口制御部１１７は、遊技制御基板１００からの制御信号に基づいて、大入賞口１３を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口１３を開閉する。小入賞口制御部１１８は、遊技制御基板１００からの制御信号に基づいて、小入賞口１９を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、小入賞口１９を開閉する。また、小入賞口制御部１１８は、遊技制御基板１００からの制御信号に基づいて、Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂとハズレ入賞口スイッチ１１６ｃとを開閉するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、これらのスイッチを開閉する。普通入賞口スイッチ１１９は、遊技球が普通入賞口１４に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板１００に出力する。
【００７２】
遊技制御基板１００のメインＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１、第２始動口スイッチ１１２、大入賞口スイッチ１１５、小入賞口スイッチ１１６ａ、又は普通入賞口スイッチ１１９からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板（不図示）に指示し、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。詳細な説明は省略するが、払出制御基板は、球タンクから遊技球を送り出す駆動モータを制御することによって、上皿２８又は下皿２９に遊技球を供給する。
【００７３】
メインＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての「特別図柄判定用の各種乱数」を取得し、取得した各種乱数を用いて第１特別図柄判定を実行する。また、第２始動口スイッチ１１２からの検知信号が入力されたタイミングで特別図柄判定用の各種乱数を取得し、取得した各種乱数を用いて第２特別図柄判定を実行する。
【００７４】
本実施形態では、「特別図柄判定用の各種乱数」として、例えば、大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数、及びリーチ乱数が用いられる。大当たり乱数は、大当たりかハズレか小当たりかを判定するための乱数である。図柄乱数は、大当たりと判定した場合に

大当たり図柄の種類を決定し、小当たりと判定した場合に小当たり図柄の種類を決定するための乱数である。本実施形態では、大当たり遊技のラウンド数と大当たり遊技終了直後の遊技状態との組み合わせが大当たり図柄（及び小当たり図柄）毎に異なる（図５（Ｃ）及び（Ｄ）参照）。このため、図柄乱数は大当たり遊技の種類および大当たり遊技終了直後の遊技状態を決定するための乱数といえる。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示を開始してから特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示するまでの変動時間を決定するための乱数である。本実施形態では特別図柄が変動表示されるパターン（以下、「変動パターン」と呼ぶ。）が変動時間毎に異なるので、変動パターン乱数は、変動パターンを決定するための乱数といえる。リーチ乱数は、ハズレと判定した場合の変動パターンを決定する際に、特定秒数（例えば１３．５秒）を超えるハズレ用変動パターン群と、当該変動パターン群以外（すなわち、特定秒数以下のハズレ用変動パターン群）とのうちの何れから変動パターンを決定するかを選択するための乱数である。

【００７５】

また、メインＣＰＵ１０１は、ゲートスイッチ１１４からの検知信号が入力されたタイミングで普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を用いて普通図柄判定を実行する。普通図柄乱数は、第２始動口１２を開放するか否かを決定するための乱数であり、例えば、メインＲＡＭ１０３に設けられたランダムカウンタを用いて生成される乱数である。メインＣＰＵ１０１は、普通図柄乱数を取得すると、取得した普通図柄乱数が、普通図柄乱数と比較される判定値として第２始動口１２を開放するとの判定結果に割り当てられた判定値と一致するか否かに基づいて第２始動口１２を開放するか否かを判定する。

【００７６】

なお、本実施形態では、大当たり乱数は乱数回路１０４を用いて生成され、大当たり乱数以外の特別図柄判定用の各種乱数はメインＲＡＭ１０３に設けたランダムカウンタを用いてソフトウェアにより生成される。なお、本実施形態では、遊技制御基板１００が１つの乱数回路１０４を備える場合を説明するが、遊技制御基板１００が複数の乱数回路を備え、この乱数回路によって大当たり乱数以外の特別図柄判定用の各種乱数が生成されてもよい。例えば、遊技制御基板１００は、大当たり乱数を生成するための１６ビットの乱数回路と、図柄乱数を生成するための８ビットの乱数回路と、変動パターン乱数を生成するための８ビットの乱数回路と、リーチ乱数を生成するための８ビットの乱数回路と、を備えてもよい。１６ビットの乱数回路は、０～６５５３５の数値範囲のハードウェア乱数を、８ビットの乱数回路は、０～２５５の数値範囲のハードウェア乱数を、それぞれ独立して更新する。

【００７７】

メインＲＯＭ１０２には、特別図柄判定用の各種乱数と比較するための各種判定値が予め記憶されている。例えば、メインＲＯＭ１０２には、大当たり乱数と比較される判定値が「大当たり」、「小当たり」、及び「ハズレ」のうちの何れかに予め割り当てられた大当たり判定テーブル（不図示）が予め記憶されている。例えば、メインＣＰＵ１０１は、取得した大当たり乱数と、大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり判定（図４３参照）の判定結果を大当たり、小当たり、及びハズレのうちの何れとするかを、特別図柄判定の判定結果が報知される以前に決定する。大当たり乱数が大当たりに対して割り当てられた判定値と一致した場合、メインＣＰＵ１０１は大当たりと判定する。

【００７８】

具体的には、本実施形態では、「０～６５５３５」が大当たり乱数と比較される判定値として設定されている。例えば、第１特別図柄判定に使用される大当たり判定テーブルでは、「大当たり」に対して「０～２０４」が割り当てられており、「ハズレ」に対して「２０５～６５３３５」が割り当てられている（すなわち大当たり確率約１／３１９。図５（Ａ）参照）。なお、第１特別図柄判定の場合、遊技状態に関わらず「小当たり」となることがない。

【００７９】

第２特別図柄判定に使用される大当たり判定テーブルでは、「大当たり」に対して「０

～２０４」が割り当てられており、「ハズレ」に対して「２０５～５８９８１」が割り当てられており、「小当たり」に対して「５８９８２～６５５３５」が割り当てられている（すなわち大当たり確率約１／３１９。図５（Ｂ）参照））。第２特別図柄判定が行われると、遊技状態に関わらず同じ確率（例えば約１／１０）で「小当たり」となる。

【００８０】

また、例えば、メインＲＯＭ１０２には、大当たりと判定した場合に用いるテーブルとして、「図柄決定テーブル」（不図示）と「大当たり用変動パターンテーブル」（不図示）とが予め記憶されている。「図柄決定テーブル」は、図柄乱数と比較される判定値が複数の大当たり図柄のうちの何れかに予め割り当てられたテーブルである。例えば、メインＣＰＵ１０１は、大当たりと判定したのに続いて、取得した図柄乱数が何れの大当たり図柄に割り当てられた判定値と一致するかに基づいて大当たり図柄の種類を決定する。

【００８１】

具体的には、本実施形態では、「０～９９」が図柄乱数と比較される判定値として設定されている（図５（Ｃ）参照）。第１特別図柄判定に使用される図柄決定テーブル（第１始動口用図柄決定テーブル）では、大当たり図柄Ａに対して「０」が割り当てられており（決定割合１％）、大当たり図柄Ｂに対して「１～１４」が割り当てられており（決定割合１４％）、大当たり図柄Ｃに対して「１５～９９」が割り当てられている（決定割合８５％）。また、第２特別図柄判定に使用される図柄決定テーブル（第２始動口用図柄決定テーブル）では、大当たり図柄Ｄに対して「０」が割り当てられており（決定割合１％）、大当たり図柄Ｅに対して「１～１４」が割り当てられており（決定割合１４％）、大当たり図柄Ｆに対して「１５～９９」が割り当てられている（決定割合８５％）。

【００８２】

本実施形態では、小当たりと判定した場合に用いるテーブルとして、「小当たり図柄決定テーブル」（不図示）と「小当たり用変動パターンテーブル」（不図示）とが予め記憶されている。小当たり図柄を決定する場合、メインＣＰＵ１０１は、大当たり図柄を決定する場合と同様に、「小当たり図柄決定テーブル」を参照して図柄乱数と比較される判定値が割り当てられた小当たり図柄に決定する。具体的には、小当たり図柄決定テーブルでは、小当たり図柄１に対して「０～９」が割り当てられており（決定割合１０％）、小当たり図柄２に対して「１０～６４」が割り当てられており（決定割合５５％）、小当たり図柄３に対して「６５～９９」が割り当てられている（決定割合３５％）。

【００８３】

また、ハズレと判定した場合に用いるテーブルとして、「リーチ判定テーブル」（不図示）と「ハズレ用変動パターンテーブル」（不図示）とが予め記憶されている。「大当たり用変動パターンテーブル」、「小当たり用変動パターンテーブル」、及び「ハズレ用変動パターンテーブル」は、取得した変動パターン乱数が、変動パターン乱数と比較される判定値のうちの何れと一致するかに基づいて、複数の変動パターンから１つの変動パターンを決定するためのテーブルである。

【００８４】

「リーチ判定テーブル」は、特定秒数（例えば１３．５秒）を超えるハズレ用変動パターン群から変動パターンを選択するか否かを決定するためのテーブルである。取得したリーチ乱数が、リーチ判定テーブルに含まれる判定値の何れと一致するかに基づいて、特定秒数（例えば１３．５秒）を超えるハズレ用変動パターン群から変動パターンを選択するか否かが決定される。本実施形態では、特別図柄判定実行時の保留数が多い程、特定秒数を超えるハズレ用変動パターン群から変動パターンを選択する割合（以下、「リーチ割合」と呼ぶ。）が小さくなるように予め設定されている（図５（Ｆ）参照）。

【００８５】

具体的には、例えば、「０～９９」がリーチ乱数と比較するための判定値として予め設定される場合、特別図柄判定実行時の特別図柄判定の保留数が０～１の場合（以下、「保留０～１」とも呼ぶ。）、特定秒数を超えるハズレ用変動パターン群から決定するとの判定結果に対して「０～１４」が割り当てられている。また、上記変動パターン群以外から

決定するとの判定結果に対して「１５～９９」が割り当てられている（すなわちリーチ割合１５％、図５（Ｄ）参照）。また、特別図柄判定実行時の特別図柄判定の保留数が２以上の場合のリーチ割合は５％である。なお、リーチ割合は遊技状態に関わらず同じでもよいし、遊技状態に応じて（例えば、非時短状態であるか時短状態であるかによって）異なってもよい。

【００８６】

また、詳細な説明は省略するが、本実施形態では非時短状態用の第１特別図柄の変動パターンは、時短状態用の第１特別図柄の変動パターンよりも長い。また、時短状態用の第２特別図柄の変動パターンは、非時短状態用の第２特別図柄の変動パターンよりも短い。時短状態用の第２特別図柄の変動パターンは、時短状態用の第１特別図柄の変動パターンよりも長い。しかしながら、第２特別図柄判定でしか小当たりに当選しないため、遊技者は、時短状態のときは第１始動口１１ではなく第２始動口１２を狙う。

【００８７】

詳細な説明は省略するが、本実施形態では何れの遊技状態であっても、大当たり用変動パターンテーブル及び小当たり用変動パターンテーブルにおいては特別図柄の変動時間が長い変動パターンほど、変動パターン乱数と比較される判定値が多く割り当てられている。このため、大当たり又は小当たりの場合は、特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに決定され易い。また、ハズレ用変動パターンテーブルにおいては特別図柄の変動時間が短い変動パターンほど、変動パターン乱数と比較される判定値が多く割り当てられている。このため、ハズレの場合は、特別図柄の変動時間が相対的に短い変動パターンに決定され易く、特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに決定され難い。

【００８８】

本実施形態では、メインＣＰＵ１０１によって決定された変動パターンに対応した変動演出パターンが演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３１によって決定される。変動演出パターンは、「変動演出」の構成のおおもと（シナリオ）となる。ここで、「変動演出」とは、特別図柄判定の結果に基づく演出であって、特別図柄が変動表示を開始したときから当該特別図柄が停止表示するまでに実行される演出の総称である。

【００８９】

（メインＲＡＭ１０３の構成例）

図７は、遊技制御基板１００におけるメインＲＡＭ１０３の構成例及びメインＲＡＭ１０３に格納される各種情報を説明するための説明図である。図７に例示されるように、メインＲＡＭ１０３には、判定用記憶領域１０３０、第１保留記憶領域１０３１、第２保留記憶領域１０３２、第３保留記憶領域１０３３、第４保留記憶領域１０３４、第１保留記憶領域１０３５、第２保留記憶領域１０３６、第３保留記憶領域１０３７、及び第４保留記憶領域１０３８が設けられている。

【００９０】

判定用記憶領域１０３０は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。第１保留記憶領域１０３１～第４保留記憶領域１０３４は、第１始動口１１に遊技球が入賞する毎に第１保留記憶領域１０３１から順に第１特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。第１保留記憶領域１０３５～第４保留記憶領域１０３８は、第２始動口１２に遊技球が入賞する毎に第１保留記憶領域１０３５から順に第２特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。

【００９１】

例えば、特別図柄が変動表示されているときや大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）に第１始動口１１又は第２始動口１２に遊技球が入賞しても、特別図柄判定や特別図柄の変動表示を直ちに行うことはできない。このような状況下では、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄判定に係る各種情報を、特別図柄判定の保留を示す情報として保留記憶領域１０３１～１０３８に格納する。一方、特別図柄が変動表示されておらず、特別図柄判定が保留されておらず、また、大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）でもない場合には、メイ

ンＣＰＵ１０１は、取得した各種乱数等を、遊技球が入賞した始動口に対応した第１保留記憶領域（１０３１又は１０３５）に記憶した直後、判定用記憶領域１０３０にシフトさせる。

【００９２】

例えば、第１保留記憶領域１０３１～第４保留記憶領域１０３４のいずれにも情報が記憶されていない状態で第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、この入賞により取得された第１特別図柄判定に係る各種情報は、空きエントリの最上位である第１保留記憶領域１０３１に格納される。また、例えば、第１保留記憶領域１０３１及び第２保留記憶領域１０３２に情報が記憶された状態で第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、この入賞により取得された第１特別図柄判定に係る各種情報は、空きエントリの最上位である第３保留記憶領域１０３３に格納される。

【００９３】

また、例えば、保留記憶領域１０３１～１０３８には「事前判定情報」も記憶される。本実施形態では、始動口に遊技球が入賞した際に、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄判定に先立って大当たりか否か等を判定する事前判定が行われる（図９のステップＳ２１０９、図１０のステップＳ２２０９）。事前判定情報は、事前判定によって得られる情報であり、「入賞始動口情報」、大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合には大当たり図柄の種類を示す情報、小当たりである場合には小当たり図柄の種類を示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報、遊技状態を示す情報等を含んでいる。「入賞始動口情報」は、同じ保留記憶領域内に格納される各乱数が、第１始動口１１及び第２始動口１２のうちの何れの始動口に入賞したことを契機として取得されたのかを示す情報である。これらの情報を含む事前判定情報は、事前判定に使用された大当たり乱数等と同じ保留記憶領域内に格納される。

【００９４】

第１特別図柄判定の実行に際して第１保留記憶領域１０３１に記憶されている情報が判定用記憶領域１０３０にシフトされると、第２保留記憶領域１０３１より下位のエントリに記憶されている情報が１エントリずつ上位にシフトされる。例えば、第１保留記憶領域１０３１～第３保留記憶領域１０３３のそれぞれに情報が記憶された状態で第１保留記憶領域１０３１に記憶されている情報が判定用記憶領域１０３０にシフトされると、第２保留記憶領域１０３２に記憶されている情報が第１保留記憶領域１０３１にシフトされると共に、第３保留記憶領域１０３３に記憶されている情報が第２保留記憶領域１０３２にシフトされる。

【００９５】

このような情報のシフト処理は、第２特別図柄判定に係る情報が記憶される第１保留記憶領域１０３５～第４保留記憶領域１０３８においても同様に行われる。本実施形態における遊技機１では、第１特別図柄判定及び第２特別図柄判定の両方が保留されている場合、すなわち第１保留記憶領域１０３１及び第１保留記憶領域１０３５の両方に情報が記憶されている場合、第１保留記憶領域１０３１～第４保留記憶領域１０３４におけるシフト処理に先立って、第１保留記憶領域１０３５～第４保留記憶領域１０３８におけるシフト処理が優先して行われる。よって、第２特別図柄判定が保留されている場合、判定用記憶領域１０３０には、第１保留記憶領域１０３５に記憶されている各種情報がシフトされる。また、第２特別図柄判定が保留されていない場合、すなわち第１特別図柄判定のみが保留されている場合には、第１保留記憶領域１０３１に記憶されている各種情報がシフトされる。なお、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示可能な構成を採用してもよい。このような構成では、第１特別図柄判定用と第２特図判定用との２つの判定用記憶領域１０３０を備えてもよい。この場合、第１保留記憶領域１０３１～第４保留記憶領域１０３４におけるシフト処理は、第１保留記憶領域１０３５～第４保留記憶領域１０３８におけるシフト処理と独立して行われてもよい。

【００９６】

［演出制御基板１３０の構成例］

図４に例示されるように、演出制御基板１３０は、サブＣＰＵ１３１、サブＲＯＭ１３２、サブＲＡＭ１３３、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）１３４、及び乱数回路１３５を備えている。サブＣＰＵ１３１は、サブＲＯＭ１３２に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。サブＲＡＭ１３３は、サブＣＰＵ１３１が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。ＲＴＣ１３４は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。

【００９７】

サブＣＰＵ１３１は、遊技制御基板１００から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、事前判定情報、大当たり遊技等に関する遊技情報に基づいて各種演出の演出内容を設定する。例えば、演出内容を決定するための各種「演出制御用乱数」を用いた抽選により、設定する演出内容を決定する場合がある。また、サブＣＰＵ１３１は、演出ボタン２６又は演出キー２７からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。サブＣＰＵ１３１は、設定した演出内容での演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に送信する。

【００９８】

「演出制御用乱数」は、例えば、演出制御基板１３０によるタイマ割込み処理（後述する）が行われていないときに乱数回路１３５において適宜更新される乱数である。本実施形態の遊技機１では乱数回路１３５を用いて演出制御用乱数を生成することで、サブＣＰＵ１３１が乱数を生成するのに比べてサブＣＰＵ１３１の処理負担を軽減している。

【００９９】

なお、サブＣＰＵ１３１が、例えば、演出制御基板１３０によるタイマ割込み処理を行う毎に「１」加算されるループカウント等を用いて各種演出制御用乱数を適宜更新する乱数更新処理を行ってもよい。

【０１００】

［画像音響制御基板１４０の構成例］

画像音響制御基板１４０は、液晶画面５の画像表示制御と、スピーカ２４の演出音出力制御とを行う。画像音響制御基板１４０は、図４に例示されるように、統括ＣＰＵ１４１、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１４２、音響ＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１４３、制御用ＲＯＭ１４４、及び制御用ＲＡＭ１４５を備えている。また、音響用ＲＯＭ、ＳＤＲＡＭ、ＣＧＲＯＭ、及びＶＲＡＭ（何れも不図示）を備えている。

【０１０１】

統括ＣＰＵ１４１は、制御用ＲＯＭ１４４に記憶されているプログラムやディスプレイリスト作成テーブルなどの各種テーブル、演出制御基板１３０から受信したコマンド等に基づいて、ＶＤＰ１４２に対して、ＣＧＲＯＭに記憶されている画像データを表示させる指示を行う。この指示は、主にディスプレイリストの出力によって行われる。

【０１０２】

ここで、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されており、描画する画像の種類、画像を描画する位置（座標）、表示の優先順位、表示倍率、回転角、透過率等の各種パラメータを含むものである。また、ディスプレイリスト作成テーブルは、このディスプレイリストを作成するために使用されるテーブルである。

【０１０３】

統括ＣＰＵ１４１は、音響ＤＳＰ１４３に対しても、音響用ＲＯＭに記憶されている音響データをスピーカ２４から出力させる指示を行う。

【０１０４】

制御用ＲＯＭ１４４は、マスクＲＯＭで構成されており、統括ＣＰＵ１４１の制御プログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラムが記憶されている。

【０１０５】
制御用ＲＡＭ１４５は、統括ＣＰＵ１４１が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。
【０１０６】
ＣＧＲＯＭは、特別図柄の変動表示に伴う演出や、大当たり遊技に伴う演出などを実行するために必要な演出データを記憶するものである。このＣＧＲＯＭは、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなるスプライトデータ（１枚の画像データ）、複数の画像データの集まりからなるムービーデータ等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透過率を示すα値とから構成されている。また、ＣＧＲＯＭは、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータ等を圧縮せずに記憶している。
【０１０７】
なお、ＣＧＲＯＭに記憶される画像データの一部のみを圧縮しておくようにしてもよい。また、ムービーデータの圧縮方法としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。
【０１０８】
ＶＲＡＭは、画像データを高速に書き込んだり読み出したりすることができるＳＲＡＭで構成されており、ディスプレイリスト記憶領域、展開記憶領域、液晶画面用フレームバッファなどを有して構成されている。
【０１０９】
ディスプレイリスト記憶領域は、統括ＣＰＵ１４１から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するものである。展開記憶領域は、ＣＧＲＯＭから読み出された後に伸長された画像データを記憶するものである。液晶画面用フレームバッファは、液晶画面５に表示される画像データの描画及び表示のために用いられる。液晶画面用フレームバッファは、２つのバッファを備えるダブルバッファ方式のメモリであり、一方のバッファに記憶された画像データが表示のために出力されている間に他方のバッファに次の画像データが描画されることによって、画像データの描画と表示とが行われる。
【０１１０】
ＶＤＰ１４２は、ＣＧＲＯＭに圧縮された状態で記憶されている画像データを伸長して、伸長した画像データを展開記憶領域に格納する。また、ＶＤＰ１４２は、ディスプレイリスト記憶領域に記憶されたディスプレイリストに基づいて、展開記憶領域に格納した画像データを用いて、液晶画面用フレームバッファに対する描画処理を行う。また、ＶＤＰ１４２は、ＶＲＡＭ内の表示用フレームバッファに記憶された画像データから画像の色を示す映像信号としてのＲＧＢ信号を生成し、生成したＲＧＢ信号を液晶画面５に出力する。
【０１１１】
音響ＤＳＰ１４３には、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用ＲＯＭと、音響ＤＳＰ１４３によるデータ処理等の作業領域として使用されるＳＤＲＡＭと、アンプが接続されている。音響ＤＳＰ１４３は、統括ＣＰＵ１４１からの指示に対応する音響データを音響用ＲＯＭからＳＤＲＡＭに読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データを（アンプを介して）スピーカ２４に出力する。アンプは、統括ＣＰＵ１４１から音響ＤＳＰ１４３を介して得られる音量に関する指示に従って音量を調整して音響データをスピーカ２４に出力させる。詳細な説明は省略するが、例えば、スピーカ２４が設置された位置以外の仮想的に形成される音源の位置から演出音が聞こえるような立体音響効果ありの演出音、及び立体音響効果なしの演出音に対応する音響データを出力させる。
【０１１２】
なお、本実施形態では、ＶＤＰが描画管理を担うと共に音響ＤＳＰがサウンド管理を担

う場合について説明するが、ＶＤＰが描画管理とサウンド管理との両方を担うような構成を採用してもよい。この場合、音響ＤＳＰを別途設ける必要はない。

【０１１３】

［ランプ制御基板１５０の構成例］

図４に例示されるように、ランプ制御基板１５０は、ランプＣＰＵ１５１、ランプＲＯＭ１５２、及びランプＲＡＭ１５３を備えている。ランプＣＰＵ１５１は、ランプＲＯＭ１５２に記憶されたプログラムに基づいて、演出役物７が備える発光素子、盤ランプ２５、枠ランプ３７、演出役物７を動作させる演出役物用モータ７１、演出ボタン２６を動作させる演出ボタン用モータ２６１等を制御する際の演算処理を行う。また、ランプＣＰＵ１５１は、遊技者によって演出ボタン２６または演出キー２７が操作された場合に、その旨を通知する操作コマンドを演出制御基板１３０に送信する。演出制御基板１３０は、操作コマンドの受信に伴って、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に対して演出を実行するためのコマンド（以下、「操作演出開始コマンド」と呼ぶ。）を送信する。画像音響制御基板１４０は、操作演出開始コマンドを受信することで液晶画面５やスピーカ２４において画像や音による演出を実行できる。また、ランプ制御基板１５０は、操作演出開始コマンドを受信することで各種ランプを発光させる演出を実行できる。

【０１１４】

ランプＲＯＭ１５２には、例えば、各演出手段を発光制御するための発光パターン、及び演出ボタン２６及び演出役物７を動作制御するための動作パターンが予め記憶されている。発光パターンデータには、例えば、発光させるランプの種類、発光色、発光時間等を示す情報が含まれる。ランプＲＡＭ１５３は、例えば、ランプＣＰＵ１５１が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【０１１５】

ランプＣＰＵ１５１は、演出の開始タイミング毎に、開始に係る演出の発光パターン（及び動作パターン）を指定するデータ（以下、「画像音響制御に関するデータ」と呼ぶ場合もある。）を、演出制御基板１３０を介して画像音響制御基板１４０から受信する。例えば、ランプＣＰＵ１５１は、受信したデータが指定する発光パターン（及び動作パターン）をランプＲＯＭ１５２から読み出してランプＲＡＭ１５３に一時記憶（セット）し、そのパターンに基づく制御を行う。これにより、例えば、液晶画面５で行われる画像を表示する演出と同期するように（又は非同期に）各演出手段が発光したり動作したりする制御が実現される。

【０１１６】

例えば、ランプＣＰＵ１５１は、変動演出の開始タイミングにおいて今回の変動演出が開始される際の発光パターンを指定するデータを受信したことに応じて、変動演出開始時から指定された発光パターンに基づく発光制御を実行する。また、例えば、変動演出中に、所定の演出（例えば、後述するリーチ演出）の開始タイミングで上記所定の演出用の発光パターンを指定するデータを受信し、上記所定の演出の開始に伴って指定された発光パターンに基づく発光制御を実行する。

【０１１７】

本実施形態では、各演出用の発光パターン（及び動作パターン）は、ランプＲＡＭ１５３において各演出用に予め用意された異なる領域に記憶される。このような構成に限らず、例えば、ランプＲＡＭ１５３における１つの領域が１以上の演出用の発光パターン又は動作パターンを記憶する領域として用いられてもよい。

【０１１８】

また、画像音響制御に関するデータは、１以上の演出に係る発光パターン（及び動作パターン）を一括して指定するデータでもよい。一例として、ランプＣＰＵ１５１は、変動演出中に所定の演出（例えば、後述するリーチ演出）が開始されるタイミングで、上記所定の演出以降に実行される複数の演出に対応する発光パターンを一括して指定するデータを受信し、上記所定の演出の開始に伴って指定された発光パターンによる発光制御を開始

してもよい。また、他の例として、ランプＣＰＵ１５１は、変動演出の開始を指示するデータを受信したことに応じて、今回の変動演出中に実行される全ての演出に対応する発光パターンをランプＲＡＭ１５３にセットして、この発光パターンによる発光制御を変動演出中に行ってもよい。

【０１１９】

図１～図７を参照しつつ上述した遊技機１の構成は単なる一例であって、他の構成でもよい。また、図５を参照しつつ説明した割合は一例に過ぎず、どのような割合でもよい。

【０１２０】

図８は、時短状態用の演出モードについて説明するための説明図である。本実施形態では、大当たり遊技終盤で、この大当たり遊技終了直後の時短状態用の演出モードを遊技者が選択できる「モード選択演出」が実行される。モード選択演出の具体的な演出態様については図９等を参照して後述するが、モード選択演出では、互いに異なる演出モードを表す複数のモード画像が表示される。この複数のモード画像のうち１つのモード画像だけが選択された状態で表示され、他のモード画像は選択されていない状態で表示される。本実施形態では、遊技機１の電源投入直後など、遊技者により演出モードの選択が行われていない初期的な状態では、グループＡ（図８（Ａ）参照）の演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶されている。本実施形態では、この設定値によって、最初に選択された状態にされるモード画像の種類が決まる（すなわち、初期画面の構成が決まる）。すなわち、初期的な状態のモード選択演出では、最初にグループＡの演出モードを表すモード画像が選択された状態で表示され、グループＢの演出モードを表すモード画像が選択されていない状態で表示される。なお、遊技機１の電源投入直後など初期的な状態において、演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶されていなくてもよい。このように設定値が記憶されていない場合における初期的な状態のモード選択演出では、最初にグループＡの演出モードを表すモード画像が選択された状態で表示され、グループＢの演出モードを表すモード画像が選択されていない状態で表示されてもよい。

【０１２１】

ここで、例えば夜モードを好む遊技者は、グループＢよりもグループＡの演出モードを好む傾向がある。また、例えば新章モードを好む遊技者は、グループＡよりもグループＢの演出モードを好む傾向がある。そこで、本実施形態の遊技機１では、遊技者の傾向を考慮して、モード選択演出の初期画面において最初に選択された状態にされる演出モードを変える構成を採用している。本実施形態では、初期画面において最初に選択された状態にされる演出モードは、モード選択演出の終了時に演出モードを示す設定値を更新することによって変える。

【０１２２】

本実施形態のモード選択演出は、大当たり図柄Ｂ、Ｃ、Ｅ、及びＦ、並びに小当たり図柄２及び３に係る大当たり遊技終盤に実行され、大当たり図柄Ａ及びＤ並びに小当たり図柄１が停止表示されたことに基づいては実行されない。以下、モード選択演出の流れについて説明する。

【０１２３】

本実施形態では、モード選択演出中の所定タイミング（例えば、モード選択演出開始時から２秒が経過したとき）からモード選択演出終了時まで、予め定められた演出ボタン２６の有効期間（例えば７秒間）が設定される。本実施形態では有効期間中はボタンランプが白色に発光され、有効期間中以外はボタンランプが消灯される。この有効期間中は、互いに異なる演出モードを表す複数のモード画像が表示されており、演出モードを示す設定値によって最初に選択された状態にされるモード画像の種類が決まる。例えば、初当たりで大当たり図柄Ｃを引き当てた場合、グループＡの演出モードを示す設定値が初期的に記憶設定されているので、有効期間の開始時に選択された状態で表示されるのは、夜モードを表すモード画像である（図８（Ａ）及び（Ｂ）（ａ）参照）。

【０１２４】

モード選択演出の有効期間中に演出ボタン２６を１回操作すると、選択された状態のモ

ード画像が切り替わる。例えば、大当たり図柄Ｃが初当たりの場合、モード選択演出の有効期間中における１回目の操作に応じて、新章モードを表すモード画像が選択された状態に切り替わる（図８（Ｂ）（ｂ）参照）。そして、２回目の操作に応じて、夜モードを表すモード画像が選択された状態に切り替わる（図８（Ｂ）（ｃ）参照）。モード選択演出の有効期間中に演出ボタン２６が操作されない場合、選択された状態のモード画像が切り替わることがない。実行中の大当たり遊技終了直後の演出モードは、操作の有無に関わらず、モード選択演出の有効期間終了時（すなわちモード選択演出終了時）において選択された状態のモード画像が表す演出モードである。

【０１２５】

本実施形態では、最終的に選択された状態のモード画像が表す演出モードに移行することが決定される。本実施形態では、モード選択演出の終了時に、移行先となる演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。この記憶処理により、大当たり遊技終了直後の時短状態用の演出モードが設定される。また、次回の大当たり遊技におけるモード選択演出の初期画面において最初に選択された状態にされる演出モードが設定される。

【０１２６】

具体的には、例えば、大当たり図柄Ｃが初当たりの場合、モード選択演出の終了時に新章モードを表すモード画像が選択された状態である場合、新章モードに移行することが決定される（図８（Ｂ）（ｄ）参照）。モード選択演出の終了時には、新章モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。これにより、新章モードに移行することが設定されると共に、次回の大当たり遊技におけるモード選択演出の初期画面は、グループＢの演出モードを表すモード画像が選択された状態となる。

【０１２７】

一方、モード選択演出の終了時に夜モードを表すモード画像が選択された状態である場合、夜モードに移行することが決定される。モード選択演出の終了時には、夜モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。これにより、夜モードに移行することが設定されると共に、次回の大当たり遊技におけるモード選択演出の初期画面は、グループＡの演出モードを表すモード画像が選択された状態となる。

【０１２８】

このように、本実施形態では、モード選択演出の終了時に何れのモード画像が選択された状態であっても移行先となる演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。これにより、モード選択演出によって、実行中の大当たり遊技終了直後の演出モードが決定できるのみならず、次回の大当たり遊技におけるモード選択演出の初期画面の状態を変更できる。本実施形態によれば、遊技者は、１回のモード選択演出により好みの演出モードを１回決定するだけで、その後は希望に沿った演出モードがモード選択演出の初期画面において選択された状態にできる。ここで、本実施形態では操作の有無に関わらず、モード選択演出の有効期間終了時に選択された状態の演出モードに移行する。このため、遊技者は、モード選択演出中に選択操作せずとも有効期間の経過を待てば希望に沿った演出モードに移行可能である。このように、本実施形態によれば、モード選択演出が実行される度に何度も演出モードを選択し直す煩わしさを解消できる。

【０１２９】

なお、モード選択演出の有効期間中に、選択された状態のモード画像を演出キー２７の左右キーで切り替えて演出ボタン２６の操作によって演出モードを確定する構成でもよい。このような構成の場合、モード選択演出の有効期間中の演出ボタン２６の操作に応じて、移行先の演出モードを確定すると共に有効期間を終了する。また、移行先の演出モードの確定に伴って、この演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。このような構成の場合、モード選択演出の有効期間中には、演出キー２７を模した選択キー画像と、この画像の近くに表示される「選択」との文字と、演出ボタン２６を模したボタン画像９０と、「演出ボタンで決定」との文字と、有効期間の残り時間を示唆するゲージ画像９１とが表示される。これらの画像は、演出ボタン２６の操作により移行先の演出モードが確定したことに応じて消去される。

【０１３０】
なお、モード選択演出の終了時には、個々の演出モードを示す設定値ではなく、演出モードのグループを示す設定値が記憶されてもよい。具体的には、例えば新章モードする場合、モード選択演出の終了時にグループＢを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。
【０１３１】
なお、演出制御基板１３０は、モード選択演出の終了時に、移行先の演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に既に記憶されている設定値と同じグループの演出モードか否かを判定する処理を実行してもよい。そして、移行先の演出モードが記憶済みの設置値と同じグループの演出モードではない（すなわち異なるグループ）と判定された場合にのみ、移行先の演出モードを示す設定値をサブＲＡＭ１３３に記憶してもよい。
【０１３２】
図９～図１１を参照して、初当たりから新章モードへの移行が確定するまでの具体例について説明する。図９は、初当たりにおいて大当たり図柄Ｃが停止表示されているときからモード選択演出が開始されるまでの具体例について説明するための説明図である。図１０は、モード選択演出の具体例について説明するための説明図である。図１１は、モード選択演出を介して新章モードに移行する具体例について説明するための説明図である。
【０１３３】
図９（Ａ）は、初当たりで大当たり図柄Ｃが停止表示したときの液晶画面５の様子を例示している。図９（Ａ）では、大当たり図柄Ｃと同じ内容を報知するために、装飾図柄５５として２を示す２図柄が３つ停止表示されており、青の第４図柄５７が停止表示されている。このとき、小図柄５６は、装飾図柄５５と同じ組み合わせで停止表示されている。図９（Ａ）の状態で図柄確定時間（例えば１秒）が経過するまで保たれた後、大当たり図柄Ｃに係る大当たり遊技が開始される。図９（Ｂ）は、大当たり遊技が開始したことを報知する大当たり用ＯＰ演出が実行されている様子を例示している。大当たり用ＯＰ演出は、今回の大当たり遊技の種類を示唆する文字を表示する演出であり、大当たり遊技開始時から１Ｒ目のラウンド遊技開始時まで実行される演出である。図９（Ｂ）では、大当たり図柄Ｃに係る大当たり遊技であることを示唆するために「ボーナス」との文字が表示されている。大当たり用ＯＰ演出の終盤には、遊技者に右打ちを指示する「右を狙ってね」との文字が液晶画面５に表示されたり、「右を狙ってね」との音声がスピーカ２４から出力されたりする。
【０１３４】
図９（Ｃ）は、１Ｒ目のラウンド遊技が開始されたときの様子を例示している。本実施形態では、大当たり図柄Ｃに係る大当たり遊技の場合、１Ｒ目のラウンド遊技時からモード選択演出で移行先の演出モードが確定するまでキャラＤの動画が表示される（図９（Ｃ）～図１１（Ｂ）参照）。この動画は、その開始時から終了時まで、液晶画面５の上端と下端とにピンク色の帯を表示する。
【０１３５】
図９（Ｃ）に例示するように、１Ｒ目のラウンド遊技開始時から液晶画面５の右端隅に「右打ち＞＞」との文字が表示される。「右打ち＞＞」との文字は、遊技者に右打ちを指示するためのものであり、大当たり遊技の種類に関わらず、大当たり遊技開始後からの１Ｒ目のラウンド遊技開始時から最終ラウンド遊技終了時まで継続して表示される。「右打ち＞＞」との文字は、ＥＤ期間の開始時に一旦消去され、時短状態が開始したときから非時短状態に転落するまで表示される。ＥＤ期間は、最終ラウンド遊技が終了したときからこの大当たり遊技が終了するときまでの期間である。
【０１３６】
大当たり図柄Ｂ、Ｃ、Ｅ、及びＦに係る大当たり遊技の場合、図９（Ｃ）に例示するように、１Ｒ目のラウンド遊技であることを報知する「ラウンド１」との文字が１Ｒ目のラウンド遊技開始時から表示される。「ラウンド１」との文字は、２Ｒ目のラウンド遊技が開始されるまで継続して表示されており、２Ｒ目のラウンド遊技開始時に「ラウンド２」

との文字に更新される。その後、現在のラウンド数に対応して更新され続け、最終ラウンド遊技の終了時に消去される。

【０１３７】

本実施形態では大当たり遊技の種類に関わらず、今までの大当たり遊技で得られた合計賞球数を示唆する「○○ｐｔ」との文字が１Ｒ目のラウンド遊技開始時から表示される。図９（Ｃ）は初当たりの１Ｒ目のラウンド遊技開始時なので、合計賞球数が０であることを示唆する「０ｐｔ」との文字が表示されている。合計賞球数はＥＤ期間の開始時に消去される。

【０１３８】

本実施形態の大当たり遊技では、大当たりの種類に関わらず１Ｒ目のラウンド遊技開始時から所定時間（例えば１０秒間）、楽曲の曲名が液晶画面５の右端に表示される。この楽曲は、大当たり図柄Ａ及びＤ、並びに小当たり図柄１に係る大当たり遊技以外では、大当たり遊技開始後からの１Ｒ目のラウンド遊技開始時からＥＤ期間開始時までに亘ってスピーカ２４から出力される。大当たり図柄Ａ及びＤ、並びに小当たり図柄１に係る大当たり遊技では、１Ｒ目のラウンド遊技開始時から神ラッシュ又は悪魔ラッシュが終了するまでに亘って出力される。

【０１３９】

図９（Ｄ）は、最終ラウンド遊技が終了する直前に、８Ｒ目であることを報知する「ラウンド８」との文字と、「右打ち＞＞」との文字と、合計賞球数「５４７ｐｔ」との文字が表示されている様子を例示している。また、図９（Ｅ）は、図９（Ｄ）の状態から「ラウンド８」との文字だけが最終ラウンド遊技の終了時に消去されたときの様子を例示している。

【０１４０】

本実施形態では、大当たり図柄Ｂ、Ｃ、Ｅ、及びＦ、並びに小当たり図柄２及び３に係る大当たり遊技におけるＥＤ期間の開始時から、モード選択演出が開始される（図９（Ｆ）参照）。図１０及び図１１では、初当たりであって且つ大当たり図柄Ｃである場合のモード選択演出を例示する。このときのモード選択演出は、実行中の大当たり遊技が終了した後の演出モードとして、夜モード及び新章モードから何れか１つを決定するために実行される。図１０及び図１１は初当たりの例なので、モード選択演出の初期画面において最初に選択された状態にされる演出モードは、グループＡの夜モードである。

【０１４１】

モード選択演出の開始（及びＥＤ期間の開始）に伴って、「モードを選んでね」との文字の表示が開始される。また、モード選択演出の開始に伴って、図１０（Ａ）～（Ｅ）に例示するように夜モードを表す夜モード画像４０と、新章モードを表す新章モード画像４１との移動表示が開始される。この移動表示中は演出モードを選択できず、移動表示が完了したときから演出モードの選択が可能になる。図１０（Ａ）～（Ｅ）に例示するように、夜モード画像４０及び新章モード画像４１は、モード選択演出の開始時から移動表示が完了したときまで暗い色合い（例えば、彩度が低い状態やグレースケール）で表示される。これにより、現在は演出モードを選択できず、これから演出モードを選択可能になることを示唆できる。

【０１４２】

なお、モード画像はどのような方法で色合いを暗くしてもよい。例えば、半透明の黒色の画像を通して遊技者に見せることにより、モード画像の色合いを暗くしてもよい。具体的には、例えば、「モードを選んでね」との文字の後ろ側であって夜モード画像４０及び新章モード画像４１の手前側に、透過率が高く後ろが透けて見える黒色の画像を全面表示する。この黒色の画像は、モード選択演出開始時から、夜モード画像４０及び新章モード画像４１の移動表示が完了したときまで表示される。夜モード画像４０及び新章モード画像４１はこの黒色の画像を通して見えることにより、モード選択演出の開始時から移動表示が完了したときまで暗い色合いで表示されることになる。

【０１４３】

本実施形態では、夜モード画像４０及び新章モード画像４１の移動表示中に以下のような演出表示が行われる。まずモード選択演出の開始に伴って、画面左上隅から夜モード画像４０がキャラＤの動画の手前側に重畳表示され始める。このとき、新章モード画像４１はまだ表示が開始されていない。本実施形態では、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値によってモード選択演出が開始されたときに先に表示されるモード画像の種類が決まる。図１０及び図１１は初当たりの例なので、モード選択演出が開始されたときに最初に表示されるのはグループＡの夜モードを表すモード画像である。

【０１４４】

夜モード画像４０の表示が開始されたのに続いて、新章モード画像４１が、夜モード画像４０と同様に画面左上隅から表示され始める（図１０（Ａ）参照）。新章モード画像４１は、夜モード画像４０と同様に、キャラＤの動画の手前側に表示される。後から表示開始された新章モード画像４１は、表示開始時から図１０（Ｅ）のタイミングまでは夜モード画像４０の手前側に表示される。そして、図１０（Ｅ）のタイミングから図１１（Ａ）のタイミングまでは夜モード画像４０の後ろ側に表示される。このように、本実施形態では、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値と異なるグループのモード画像を、移動表示の途中まで表示優先度を高くして遊技者に見せることとしている。なお、モード画像の移動表示中は常に、設定値と同じグループのモード画像を設定値と異なるグループのモード画像よりも表示優先度を高くして表示してもよい。

【０１４５】

ここで、本実施形態では、時短状態から非時短状態に転落してから所定回転目（例えば３０回転目）までの第１特別図柄判定で大当たりとならなかった場合に、前回の時短状態のときの演出モードを示す設定値が、グループＡの演出モードを示す設定値にリセットされる。上記所定回転目までに大当たりを引き当てた場合、前回の時短状態のときの演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に残っている。このような場合、前回の時短状態のときの演出モードを示す設定値によってモード選択演出が開始されたときに先に表示されるモード画像の種類が決まる。例えば新章モードを示す設定値が残っている場合には、モード選択演出が開始されたときに先に新章モード画像４１が表示される。なお、本実施形態では時短状態から非時短状態に転落してから所定回転目までの第１特別図柄判定で大当たりとならなかった場合に演出モードを示す設定値をリセットしたが、設定値をリセットする条件は他の条件でもよい。例えば、上記所定回転目以上のときに大当たりとなった場合に、グループＡの演出モードを示す設定値にリセットされてもよい。また、時短状態から非時短状態に転落してから所定時間（例えば２０分）以上が経過したときに大当たりとなった場合に、グループＡの演出モードを示す設定値にリセットされてもよい。

【０１４６】

なお、サブＲＡＭ１３３に記憶されている演出モードを示す設定値の種類に関わらず、夜モード画像４０が新章モード画像４１よりも先に表示が開始されてもよい。また、モード選択演出の開始に伴って、夜モード画像４０及び新章モード画像４１は同時に表示が開始されてもよいし、新章モード画像４１が夜モード画像４０よりも先に表示が開始されてもよい。

【０１４７】

図１０（Ａ）～（Ｃ）に例示するように、表示が開始された夜モード画像４０は、次第に拡大しながら画面右上隅に向かって移動表示される。夜モード画像４０は、画面右上隅まで移動表示すると、今度は画面左端に向かって次第に拡大しながら移動表示される（図１０（Ｄ）参照）。画面左端まで移動表示された夜モード画像４０は、左半分が見切れており右半分しか見えない状態になる。

【０１４８】

図１０（Ａ）～（Ｃ）に例示するように、表示が開始された新章モード画像４１は、次第に拡大しながら画面中央まで移動表示される。新章モード画像４１は、画面中央まで移動されると、今度は次第に縮小しながら画面右端まで移動表示され、夜モード画像４０と横並びになる（図１０（Ｄ）参照）。画面右端まで移動表示された新章モード画像４１は

、右半分が見切れており左半分しか見えない状態になる。ここまでの新章モード画像４１の移動表示は、夜モード画像４０の移動表示と同じ時間をかけて行われる。このため、夜モード画像４０が画面左端に表示されるのと同時に、新章モード画像４１が画面右端に表示され、これらが横並びになる。

【０１４９】

夜モード画像４０及び新章モード画像４１は、図１０（Ｅ）の状態から画面中央に向かって移動表示される。図１０（Ｆ）に例示するように、夜モード画像４０と新章モード画像４１との距離が次第に縮まって、夜モード画像４０の後ろ側に新章モード画像４１の左端が重なる。このように、本実施形態では、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値によって、重なったときに手前側に表示される（すなわち、表示優先度が高い）モード画像の種類が決まる。

【０１５０】

その後、夜モード画像４０（及び新章モード画像４１）の見切れていた部分が全て見えるようになると、夜モード画像４０及び新章モード画像４１が静止される。ここまでで夜モード画像４０及び新章モード画像４１の移動表示が完了する。移動完了時点では、夜モード画像４０の方が新章モード画像４１よりも大きく表示されている。このように、本実施形態では、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値によって、他のモード画像と比べて大きく表示されるモード画像の種類が決まる。

【０１５１】

上述したように、本実施形態では、時短状態から非時短状態に転落してから所定回転目（例えば３０回転目）までに大当たりを引き当てた場合、前回の時短状態のときの演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に残っている。このような場合、前回の時短状態のときの演出モードを示す設定値によって、図１０（Ｆ）の状態のときに手前側に大きく表示される（すなわち、表示優先度が高い）モード画像の種類が決まる。例えば、新章モードを示す設定値が残っている場合には、図１０（Ｆ）の状態のときに新章モード画像４１が夜モード画像４０よりも手前側に大きく表示される。

【０１５２】

図１１（Ａ）に例示するように、移動表示が完了したことに応じて、「モードを選んでね」との文字が消去される。これに伴って、ボタン画像９０、ゲージ画像９１、「モード切替」との文字、左右方向の矢印（例えば「＜＜　　＞＞」のような画像）の表示が開始される。これらの画像は、選択された状態のモード画像が演出ボタン２６の操作によって切り替わることを示唆するために表示される。本実施形態では、ボタン画像９０の表示開始と同時に、演出ボタン２６の有効期間が開始する。有効期間の残り時間は、ゲージ画像９１によって示唆する。

【０１５３】

ボタン画像９０の表示が開始されるのと同時に、夜モード画像４０の表示態様が明るい色合い（例えばフルカラー）に変化する（図１１（Ａ）参照）。これにより、現在夜モード画像４０が選択された状態であることが示唆される。一方、新章モード画像４１は、演出ボタン２６が操作されることによって選択されない限り暗い色合い（例えばグレースケール）のままである。これにより、現在新章モード画像４１が選択されていない状態であることが示唆される。このように、初当たりの場合はグループＡの演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶されているため、モード選択演出では、夜モード画像４０が最初に選択された状態の初期画面が表示される。

【０１５４】

なお、前回の時短状態のときの演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に残っている場合、前回の時短状態のときの演出モードを示す設定値によって、最初に選択された状態のモード画像の種類が決まる。例えば、新章モードを示す設定値が残っている場合には、新章モード画像４１が最初に選択された状態の初期画面が表示される。

【０１５５】

なお、ボタン画像９０の表示が開始されるのと同時に、全てのモード画像が明るい色合

いに変化してもよい。具体的には、夜モード画像４０の表示態様が明るい色合いに変化すると共に、新章モード画像４１の表示態様も明るい色合いに変化する。このように変化しても、夜モード画像４０は、新章モード画像４１よりも手前側に大きく表示されているため、現在選択されているのが夜モード画像４０であることを示唆できる。

【０１５６】

演出ボタン２６が１回操作されると、夜モード画像４０が選択された状態から新章モード画像４１が選択された状態へと切り替わる（図１１（Ａ）から（Ｂ）の流れ）。本実施形態では、この１回目の操作に応じて夜モード画像４０の表示態様が暗い色合いに変化すると共に、新章モード画像４１が明るい色合いに変化する。また、この１回目の操作に応じて、夜モード画像４０が次第に縮小しながら新章モード画像４１の後ろ側へと移動表示すると共に、新章モード画像４１が次第に拡大しながら夜モード画像４０の手前側へと移動表示する。

【０１５７】

モード選択演出の有効期間中に演出ボタン２６に対して２回目の操作がされると、新章モード画像４１が選択された状態から夜モード画像４０が選択された状態へと切り替わる（図１１（Ｂ）から（Ａ）の流れ）。本実施形態では、この２回目の操作に応じて夜モード画像４０の表示態様が明るい色合いに戻ると共に、新章モード画像４１が暗い色合いに戻る。また、この２回目の操作に応じて、夜モード画像４０が次第に拡大しながら新章モード画像４１の手前側へと移動表示すると共に、新章モード画像４１が次第に縮小しながら夜モード画像４０の後ろ側へと移動表示する。ここで、図１１（Ａ）は有効期間開始時のゲージ画像９１を表記している。２回目の操作に応じて夜モード画像４０が選択された状態へと切り替わったときには、ゲージ画像９１は、図１１（Ｂ）に例示するゲージ画像９１が示唆する残り時間よりも少ない残り時間を示唆した状態となる。

【０１５８】

その後、予め定められた有効期間の終了時に、この時点で選択された状態のモード画像が表す演出モードへの移行が確定する。図１１（Ｃ）は、有効期間終了時に新章モード画像４１が選択された状態であり、新章モードへの移行が確定した例を示している。この例では、有効期間終了時に新章モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。この記憶処理により、実行中の大当たり遊技終了直後に新章モードで演出が制御される。そして、このときの新章モードにおいて小当たり又は大当たり（具体的には、大当たり図柄Ｂ、Ｃ、Ｅ、及びＦ、並びに小当たり図柄２及び３）を引き当てた場合には、グループＢの演出モードが選択された状態の初期画面のモード選択演出が、２回目の大当たり遊技中に実行される。このように、次のモード選択演出において新章モード（又はグループＢのうち他の演出モード）を選択し直さなくてもグループＢの演出モードが選択された状態になっているので、選択し直す煩わしさがない。

【０１５９】

図１１（Ｃ）及び（Ｄ）に例示するように、有効期間終了時から新章モード画像４１が拡大を開始し、新章モード画像４１が全画面表示される。夜モード画像４０、ボタン画像９０、ゲージ画像９１、「モード切替」との文字、左右方向の矢印、及びキャラＤの動画は、有効期間終了時に消去される。

【０１６０】

夜モード画像４０が選択された状態のまま操作されることなく有効期間が終了する場合、又は、操作された結果夜モード画像４０が選択された状態で有効期間が終了する場合、有効期間終了時に夜モードへの移行が確定する。このような場合、有効期間終了時に移行先が夜モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。この記憶処理により、実行中の大当たり遊技終了直後に夜モードで演出が制御される。そして、このときの夜モードにおいて小当たり又は大当たり（具体的には、大当たり図柄Ｂ、Ｃ、Ｅ、及びＦ、並びに小当たり図柄２及び３）を引き当てた場合には、グループＡの演出モードが選択された状態のモード選択演出が、２回目の大当たり遊技中に実行される。このように、次のモード選択演出において夜モード（又はグループＡのうち他の演出モード）を選択し直さなくて

もグループＡの演出モードが選択された状態になっているので、選択し直す煩わしさがない。

【０１６１】

有効期間終了時に夜モードへの移行が確定する場合、有効期間終了時から夜モード画像４０が拡大を開始し、夜モード画像４０が全画面表示される。新章モード画像４１、ボタン画像９０、ゲージ画像９１、「モード切替」との文字、左右方向の矢印、及びキャラＤの動画は、有効期間終了時に消去される。

【０１６２】

新章モード画像４１が全画面表示されてから所定時間（例えば７秒）経過時に、この新章モード画像４１が消去される。これと共に、新章モードへの移行を報知する演出モードタイトルを表示する演出が開始される。この演出では、以下の演出表示が行われる。まず、舞台の幕を模した画像が画面全体に表示された状態となる。そして、舞台の幕が上がりきったことに応じて、「新章　バトル勝利でラッシュ突入」との文字が表示される（図１１（Ｅ）及び（Ｆ）参照）。新章モードへの移行を報知する演出モードタイトルを表示する演出はＥＤ期間中に終了する。そして、このＥＤ期間中に新章モードの画面構成に切り替わり、ＥＤ期間の終了後に第２特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って新章モードでの１回転目の変動演出が開始される（図１１（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。新章モードの画面構成については、図１３を参照して後述する。

【０１６３】

本実施形態では、新章モードへの移行を報知する演出モードタイトルを表示する演出中において舞台の幕が上がる途中で、注意喚起が表示される。この注意喚起は、初当たりのＥＤ期間中に表示される一方、２回目以降の大当たり遊技中には表示されない。また、この注意喚起は、演出モードタイトルよりも表示優先度が高く、演出モードタイトルを表示する演出が終了する前までに消去される。図１１（Ｅ）は、遊技者に遊技にのめり込まないように注意を促す第１注意喚起と、プリペイドカードを取り忘れないように注意を促す第２注意喚起とが同時に表示開始される様子を例示している。なお、第１注意喚起の消去後に第２注意喚起の表示が開始されてもよいし、第２注意喚起の消去後に第１注意喚起の表示が開始されてもよい。

【０１６４】

本実施形態のモード選択演出では２つの選択肢の中から１つの演出モードを選択する。なお、モード選択演出は、３つ以上の選択肢の中から１つの演出モードを選択する演出でもよい。このような構成の場合、選択された状態のモード画像が一番大きく表示されると共に、選択された状態のモード画像からの距離が遠いモード画像ほど小さくなるように各モード画像の大きさを異ならせてもよい。

【０１６５】

３つ以上の選択肢の中から１つの演出モードを選択するモード選択演出の場合、各モード画像の並び順が予め定められていてもよい。このような構成において、モード選択演出の初期画面では、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値によって、設定値と同じグループのモード画像が中心となるように上記並び順が再編されてもよい。

【０１６６】

本実施形態では、モード選択演出ではモード画像を横並びに表示する。なお、モード選択演出は、各モード画像が奥行き距離を有してもよい。このような構成の場合、選択されていない状態のモード画像は、選択された状態のモード画像よりも奥にあるように表示される。例えば、選択されていない状態のモード画像に対し、奥行き距離に応じたボケが付加されて表示される。一方、選択されている状態のモード画像はボケが付加されることなく表示される。モード選択演出の初期画面では、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値によって奥行き距離に応じたボケの有無が決定され、設定値と異なるグループのモード画像に対し、奥行き距離に応じたボケが付加されて表示される。

【０１６７】

本実施形態のモード選択演出では、選択可能なモード画像が全て液晶画面５に表示され

ている。なお、モード選択演出では、選択可能なモード画像の一部が液晶画面５に表示されており、他部は非表示にされてもよい。具体的には、夜モード画像４０が選択された状態であり新章モード画像４１が選択されていない状態である場合、夜モード画像４０は液晶画面５に表示され、新章モード画像４１は非表示にされる。すなわち、モード選択演出の初期画面では、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値によって表示か非表示かが決定され、設定値と異なるグループのモード画像が非表示にされる。このように非表示にされても、モード画像の移動表示中に選択可能なモード画像を遊技者に見せることが可能であるため、どのような演出モードに移行できるかを遊技者に認識させることが可能である。

【０１６８】

［新章モードにおける１回転目および２回転目の変動演出について］

大当たり図柄Ｃを引き当てたことによって新章モードに移行した場合、１回転目および２回転目の第２特別図柄の変動表示中には、リーチ演出が行われることを期待させることによって小当たりを期待させる。リーチ演出は、変動演出のうち、左右の装飾図柄５５が同じ図柄で仮停止表示された（すなわち、リーチが成立した）ときから、特別図柄判定の判定結果を報知する組み合わせで装飾図柄５５（又は小図柄５６）が仮停止表示されるまでの演出の総称である。仮停止表示は、装飾図柄５５（又は小図柄５６）の表示位置をほとんど変化させずに上下方向に揺れるように微動させたり、わずかな拡大と縮小とを繰り返させたりする表示態様である。リーチ演出は、小当たり（又は大当たり）の場合やハズレであって特別図柄の変動時間が相対的に長い場合に実行され易い。このため、リーチ演出は信頼度が相対的に高い演出であり、小当たり（又は大当たり）となることを期待させる演出である。

【０１６９】

本実施形態では、新章モード（及び通常モード）で実行可能なリーチ演出の演出態様として、「ノーマルリーチ演出」、「ＳＰリーチ演出」、及び「ＳＰＳＰリーチ演出」がある。「ノーマルリーチ演出」は、例えば、リーチ成立状態の左右の装飾図柄５５（以下、「リーチ図柄」と呼ぶ。）を液晶画面５の中央に大きく表示した状態で、真ん中の装飾図柄５５を相対的に遅いスピードでスクロールする演出態様である。本実施形態では、ノーマルリーチ演出の開始時から左右の小図柄５６がリーチ図柄と同じ組み合わせで仮停止表示されるが、真ん中の小図柄５６は真ん中の装飾図柄５５と異なり高速で変動表示される。ノーマルリーチ演出でハズレとなる場合、ノーマルリーチ演出終盤にリーチ図柄と真ん中の装飾図柄５５とがハズレを示す組み合わせ（以下、「リーチハズレ目」と呼ぶ。）で停止表示する。一方、ノーマルリーチ演出で小当たり（又は大当たり）となる場合、ノーマルリーチ演出終盤に小当たり（又は大当たり）を示す組み合わせで装飾図柄５５が停止表示される。

【０１７０】

ノーマルリーチ演出は、例えば、小当たり（又は大当たり）用変動パターンに対応して実行されるときがあるものの、特別図柄の変動時間が相対的に短いハズレ用変動パターンに対応して実行され易い。このため、ノーマルリーチ演出は、信頼度が相対的に低いリーチ演出であるといえる（例えば信頼度０．０１％）。

【０１７１】

「ＳＰリーチ演出」は、例えば、キャラＡ～Ｄのうち何れかのキャラクタのＳＰＳＰリーチ演出に発展することを期待させる演出である。装飾図柄５５は、ＳＰリーチ演出開始時から当落報知直前まで非表示にされる。ＳＰリーチ演出からＳＰＳＰリーチ演出に発展する場合、ＳＰリーチ演出では、キャラＡ～Ｄが表示された後に何れか１人だけが表示されている状態となる演出が実行される。ＳＰリーチ演出からＳＰＳＰリーチ演出に発展せずにハズレる場合、ＳＰリーチ演出では、ＳＰリーチ演出からＳＰＳＰリーチ演出に発展する場合と同様の流れでキャラＡ～Ｄが表示された後、全キャラクタが消えてから装飾図柄５５がリーチハズレ目で停止表示する。ＳＰリーチ演出からＳＰＳＰリーチ演出に発展せずに小当たり（又は大当たり）となる場合、ＳＰリーチ演出では、ＳＰリーチ演出から

ＳＰＳＰリーチ演出に発展せずにハズレる場合と同様の流れでキャラＡ～Ｄが消えてから小当たり（又は大当たり）を示す組み合わせで装飾図柄５５が停止表示される。

【０１７２】

ＳＰリーチ演出は、例えば、小当たり（又は大当たり）用変動パターンに対応して実行されるときがあるものの、特別図柄の変動時間が少し長めのハズレ用変動パターンに対応して実行され易い。このため、ＳＰリーチ演出は、信頼度が中程度のリーチ演出であるといえる（例えば信頼度７％）。本実施形態では、ＳＰリーチ演出には、リーチ成立からノーマルリーチ演出を介して発展する場合と、リーチ成立からノーマルリーチ演出を介さずに直発展する場合とがある。

【０１７３】

「ＳＰＳＰリーチ演出」は、キャラＡ～Ｄのうち何れか１人が敵と戦う演出である。小当たり（又は大当たり）の場合、ＳＰＳＰリーチ演出終盤で敵が敗北してから小当たり（又は大当たり）を示す組み合わせで装飾図柄５５が停止表示される。ハズレの場合、ＳＰＳＰリーチ演出終盤で敵が勝利してから装飾図柄５５がリーチハズレ目で停止表示する。

【０１７４】

ＳＰＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出及びＳＰリーチ演出よりも長い時間をかけて行われる演出であり、特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンに対応して実行され易い。ＳＰＳＰリーチ演出は、特別図柄判定の結果がハズレの場合は実行され難く、特別図柄判定の結果が小当たり（又は大当たり）の場合は実行され易い。ＳＰＳＰリーチ演出の信頼度は比較的高く、例えば４０％である。このため、ＳＰＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出及びＳＰリーチ演出よりも信頼度が高いリーチ演出である。本実施形態では、ＳＰＳＰリーチ演出には、リーチ成立からノーマルリーチ演出を介して発展する場合と、リーチ成立からＳＰリーチ演出を介して発展する場合と、リーチ成立からノーマルリーチ演出を介してＳＰリーチ演出から発展する場合と、リーチ成立からノーマルリーチ演出もＳＰリーチ演出も介さずに直発展する場合とがある。

【０１７５】

ここで、本実施形態では、小当たりとなることを期待させるために、ＳＰリーチ演出中の所定タイミング（例えば、キャラＡ～Ｄの全キャラクタが表示された状態のとき）、及び、ＳＰＳＰリーチ演出中の所定タイミング（例えば、ＳＳＰリーチ演出終盤の操作促進演出（後述する）直前）のうちの何れかで、群演出が実行される場合がある。本実施形態では、ＳＰリーチ演出中またはＳＰＳＰリーチ演出中の群演出（以下、「リーチ演出中の群演出」と呼ぶ。）は、上述した再抽選演出中の群演出と同一の表示態様となっている。

【０１７６】

リーチ演出中の群演出は、遊技制御基板１００から変動開始コマンド（後述する）を受信したときに演出制御基板１３０による乱数抽選により実行の有無が決定される。リーチ演出中の群演出は、小当たり用変動パターン又はハズレ用変動パターンが選択された場合に実行される。小当たりである場合の方がハズレの場合よりもリーチ演出中に群演出が実行され易い。ここで、図１２は、リーチ演出中の群演出の実行割合について説明するための説明図である。本実施形態では小当たりである場合、リーチ演出中に群演出が実行される割合は２５％であり、リーチ演出中に群演出が実行されない割合は７５％である（図１２参照）。ハズレである場合、リーチ演出中に群演出が実行される割合は１０％であり、リーチ演出中に群演出が実行されない割合は９０％である。

【０１７７】

本実施形態では、ＳＰリーチ演出中に群演出が実行された場合、ＳＰリーチ演出からＳＰＳＰリーチ演出に発展する場合と、ＳＰＳＰリーチ演出に発展することなくＳＰリーチ演出で当落が報知される場合とがある。上述したように、本実施形態ではＳＰＳＰリーチ演出もハズレの場合は実行され難く、小当たりの場合は実行され易い。このため、結果として、ＳＰリーチ演出中に群演出が実行されたときの方が実行されないときよりも、ＳＰＳＰリーチ演出に発展する可能性が高いことを間接的に示唆可能である。

【０１７８】

なお、ＳＰリーチ演出中に群演出が実行されない場合でもＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合があることを前提として、ＳＰリーチ演出中の群演出によって、ＳＰＳＰリーチ演出に発展するのが確定であることを示唆してもよい。

【０１７９】

なお、本実施形態では群演出の演出態様が１種類である場合について説明するが、群演出には複数の演出態様があってもよい。例えば、群演出には、大量のキャラＡが画面を横切る演出態様Ａ、大量のキャラＢが画面を横切る演出態様Ｂ、大量のキャラＣが画面を横切る演出態様Ｃ、及び複数種類のキャラクタ（例えばキャラＡ～Ｃ）が大量に画面を横切る演出態様Ｄがある。リーチ演出中の群演出は、小当たりである場合に演出態様Ａ～Ｄの順に選択される割合が高く、演出態様Ｄは小当たりである場合に限って実行される。再抽選演出中の群演出は、演出態様Ａ～Ｄの何れが実行されても小当たり図柄１であることが確定する。このため、再抽選演出中の群演出の演出態様としては、演出態様Ａ～Ｄが均等な割合で選択される。なお、再抽選演出中の群演出として、演出態様Ａ～Ｄの順に選択される割合が高くてもよい。

【０１８０】

なお、小当たりとなることを期待させるために実行される群演出の実行タイミングはリーチ演出中に限らない。例えば、リーチが成立したことに応じて群演出を実行することにより、小当たりとなる割合が高いことを示唆してもよい。

【０１８１】

以下、図１３～図１５を参照して、大当たり図柄Ｃを引き当てることにより移行した新章モードにおける、１回転目の変動演出の具体例について説明する。図１３は、新章モードにおける１回転目の変動表示が開始されたときの様子について説明するための説明図である。図１４は、図１３に続くリーチ演出について説明するための説明図である。図１５は、再抽選演出について説明するための説明図である。

【０１８２】

図９～図１１を参照して上述したように、大当たり図柄Ｃを引き当ててこの大当たり図柄Ｃに係る大当たり遊技のＥＤ期間中に移行先の演出モードが新章モードに決定された場合、上記ＥＤ期間終盤で新章モードの画面構成になる。図１３（Ａ）は上記ＥＤ期間終盤で新章モードの画面構成になったときの様子を例示しており、図１１（Ｇ）のときの液晶画面５の様子に対応している。図１３（Ａ）のとき、装飾図柄５５（及び小図柄５６）は、前回停止表示されたのと同じ組み合わせ（具体的には、小当たり図柄３であることを示唆する組み合わせ）で停止表示される。第４図柄は、前回青で停止表示されたときから図１３（Ａ）のときに亘って停止表示され続けている。装飾図柄５５、小図柄５６、及び第４図柄は、新章モードにおける１回転目の第２特別図柄の変動表示が開始されるのと同時に変動表示が開始される。ここで、図１３（Ａ）のとき、第１特別図柄判定および第２特別図柄判定の保留数は０である。

【０１８３】

本実施形態では新章モードに移行した場合、３回転目の第２特別図柄判定に係る特別図柄がハズレ図柄で停止表示すると、時短状態での制御が終了してしまう。そこで、本実施形態では、第２特別図柄判定の残り回数が減っていく様子を強調して遊技者にドキドキ感を与えるために、３回転目の第２特別図柄判定が実行されるまでの第２特別図柄判定の回数を示唆する数字が液晶画面５の左上隅に表示される。図１３（Ａ）の状態では、まだＥＤ期間中であるため１回転目の第２特別図柄判定が実行されていない。このため、液晶画面５の左上隅には、「２．０」との数字が表示されている。この数字は、１回転目の変動表示を「１．９」から「１．０」で表し、２回転目の変動表示を「０．９」から「０．０」で表す。上記数字は、図１３（Ｂ）に例示するように、１回転目の第２特別図柄の変動表示が開始されたことに応じて「２．０」から「１．９」に変化し、その後、所定時間毎（例えば５秒毎）に０．１ずつ減っていく（図１３（Ｃ）参照）。本実施形態では、１回転目の変動表示において上記数字が「１．８」から「１．０」であるとき、及び２回転目の変動表示において上記数字が「０．８」から「０．０」であるときにリーチが成立する

可能性がある。本実施形態では、上記数字が０．１減る毎に、リーチが成立するか否かを煽るリーチ成立煽り演出が実行される。リーチ成立煽り演出の結果、リーチが成立した場合はカウントダウンが停止して上記数字が非表示にされると共に、リーチ演出に発展する。このときのリーチ演出後の流れについては、図１４～図１６を参照して後述する。リーチ成立煽り演出の結果、リーチが成立しない場合は上記数字のカウントダウンが継続される。そして、カウントダウンで上記数字が「１．０」（なお、２回転目の変動表示中においては「０．０」）になったときのリーチ成立煽り演出でリーチが成立しない場合は上記数字が変化せずに装飾図柄５５（及び小図柄５６）がハズレを示す組み合わせで仮停止表示してから停止表示する。

【０１８４】

本実施形態では、１回転目の変動表示中において上記数字が「１．０」になるタイミングが、当該アイコン５３の表示位置によって示唆される。本実施形態の当該アイコン５３は、第２特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って液晶画面５の左下隅に表示される画像である。当該アイコン５３は、背景ゲージ６０の手前側で少しずつ右方向に移動表示し続け、１回転目の変動表示中において上記数字が「１．０」になるタイミングで液晶画面５の右下隅まで移動表示される（図１３（Ｂ）～（Ｄ）参照）。背景ゲージ６０は、上記タイミングまでの残り時間を示唆する画像であり、当該アイコン５３と同時に表示が開始される画像である。背景ゲージ６０は、表示開始時には全体が黒色で表示された後、左から右に向かって白色に変化していき全体が白色になる（図１３（Ｂ）参照）。そして、当該アイコン５３が通過したところから順に再び黒色に変化していき、当該アイコン５３が画面右下隅に到着する直前に全体が黒色に変化する（図１３（Ｃ）参照）。本実施形態の当該アイコン５３及び背景ゲージ６０は、新章モードにおいて１回転目の第２特別図柄の変動表示中と同様に２回転目の第２特別図柄の変動表示中にも表示される。２回転目の変動表示中には、当該アイコン５３が液晶画面５の左下隅から右下隅まで移動表示を完了するタイミングによって上記数字が「０．０」になるタイミングが示唆される。ここで、図１３（Ｃ）は、当該アイコン５３の移動表示中に第２特別図柄判定の保留数が２になったことにより当該アイコン５３及び背景ゲージ６０の手前側に保留アイコン５４が２つ表示された様子を例示している。内部に１と表記された保留アイコン５４１が最初の保留に対応しており、内部に２と表記された保留アイコン５４２が最先の保留に対応している。

【０１８５】

本実施形態では、リーチが成立するか否かが報知されるまでに、キャラクタとセリフとを表示するセリフ演出が実行される（図１３（Ｂ）及び（Ｃ）参照）。セリフ演出は、画面左上隅に表示された数字が０．１減ったとき毎にキャラクタ等を表示し、このキャラクタとセリフとの種類によって信頼度を示唆する。セリフ演出で表示されるキャラクタにはキャラＡ～Ｃがあり、キャラＡ、Ｂ、Ｃの順に小当たりである場合に表示され易くハズレである場合に表示され難い。

【０１８６】

図１３（Ｄ）に例示するように液晶画面５の左上隅の数字が「１．０」である場合、リーチ成立煽り演出の結果リーチが不成立となると、その直後にハズレを示す組み合わせで３つの装飾図柄５５が仮停止表示してから停止表示する（図１３（Ｄ）参照）。このように停止表示されるのと同時に、当該アイコン５３及び背景ゲージ６０が画面の下へと退避することにより消去される。そして、新章モードにおける２回転目の第２特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って、新たな当該アイコン５３及び背景ゲージ６０がいきなり表示される（又は、画面の下から順次現れる）と共に、画面左上隅に表示された数字が「１．０」から「０．９」に変化する。この２回転目の変動表示中には１回転目と同じような変動演出が実行される。

【０１８７】

図１３（Ｆ）に例示するように、リーチ成立煽り演出の結果リーチが成立すると、リーチ演出が実行される。図１３（Ｆ）及び（Ｇ）の例では、液晶画面５の左上隅の数字が「１．０」であるときにリーチが成立し、ＳＰリーチ演出が開始される様子を例示している

が、変動パターンの種類によってはノーマルリーチ演出が開始される場合またはＳＰＳＰリーチ演出が開始される場合がある。本実施形態では、リーチが成立したことに応じて、装飾図柄５５、当該アイコン５３、背景ゲージ６０、画面左上隅に表示された「１．０」との数字、及び合計賞球数が非表示にされる。

【０１８８】

図１４（Ａ）は、ＳＰリーチ演出中に群演出が実行される様子を例示している。ＳＰリーチ演出中の群演出の有無に関わらず、ＳＰリーチ演出後にはＳＰＳＰリーチ演出に発展する場合（図１４（Ａ）から（Ｂ）の流れ）と、ＳＰＳＰリーチ演出に発展せずに第２特別図柄判定の判定結果が報知される場合（図１４（Ａ）から（Ｃ）の流れ）とがある。

【０１８９】

図１４（Ｂ）は、キャラＣが敵と戦うＳＰＳＰリーチ演出が開始される様子を例示している。図１４（Ｃ）に例示するように、ＳＰＳＰリーチ演出終盤には操作促進演出が実行される。操作促進演出では、ボタン画像９０及びゲージ画像９１を予め定められた有効期間に亘って表示することによって、遊技者に演出ボタン２６の操作を促す。操作促進演出の有効期間は、モード選択演出の有効期間と異なり、１回の操作に応じて終了する。有効期間中に操作がなかった場合は、予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、有効期間開始時から３秒経過時）で有効期間が終了する。

【０１９０】

ハズレの場合、有効期間の終了に応じてキャラＣが敵に負ける演出が開始される。この演出の開始と同時に、図１４（Ｅ）に例示するように、小図柄５６がリーチハズレ目で仮停止表示する。その後、このとき仮停止表示された小図柄５６と同じ組み合わせで装飾図柄５５（及び小図柄５６）が仮停止表示された状態の新章モードの通常画面に復帰する。新章モードの通常画面は、新章モードでの遊技の大半において液晶画面５に表示される画面であり、例えば図１３（Ｂ）～（Ｆ）に例示するような画面構成である。具体的な演出態様については図１６を参照して後述するが、通常画面に復帰した後には、ハズレが報知される場合と小当たり図柄３であることが報知される場合とがある。ハズレが報知される場合、第２特別図柄がハズレ図柄で停止表示されるのに伴って、装飾図柄５５（及び小図柄５６）が仮停止表示されたのと同じ組み合わせで停止表示すると共に白の第４図柄５７が停止表示される。小当たり図柄３であることが報知される場合、小当たり図柄３が停止表示されるのに伴って、装飾図柄５５（及び小図柄５６）及び第４図柄５７が小当たり図柄３を示す組み合わせ（図５（Ｅ）参照）で停止表示される。

【０１９１】

小当たり図柄２又は３である場合、ＳＰＳＰリーチ演出終盤における操作促進演出の有効期間の終了に応じて、キャラＣが敵に勝つ演出が開始される。この演出の開始と同時に、図１４（Ｇ）に例示するように、演出役物７が初期位置から進出位置に動作すると共に、小図柄５６が例えば２図柄揃いで仮停止表示される。その後、図１４（Ｈ）に例示するように、演出役物７の退避が完了すると同時に装飾図柄５５が小図柄５６と同じ組み合わせで仮停止表示される。この仮停止表示に続いて、再抽選演出が開始される。

【０１９２】

なお、小当たり図柄１である場合、小当たり図柄２又は３である場合と同様にキャラＣが敵に勝つ演出が開始されると共に、小図柄５６が「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄揃いで仮停止される。その後、装飾図柄５５が小図柄５６と同じ組み合わせで仮停止表示される。そして、再抽選演出が実行されることなく、第２特別図柄の停止表示に伴って装飾図柄５５及び小図柄５６はそのままの組み合わせで停止表示される。

【０１９３】

図１５（Ａ）及び（Ｂ）に例示するように、再抽選演出の開始に伴って、装飾図柄５５及び小図柄５６が再変動を開始する。これと共に、装飾図柄５５が次第に縮小表示されながら液晶画面５の上方へ移動表示される。図１５（Ｃ）は、この再変動中（すなわち再抽選演出中）に群演出が実行される様子を例示している。このときの群演出によって、小当たり図柄２であり、装飾図柄５５（及び小図柄５６）が昇格することが示唆される。この

ときの再抽選演出後には７図柄揃いが仮停止表示した後に、小当たり図柄２の停止表示に伴って装飾図柄５５及び小図柄５６が停止表示される（図１５（Ｄ）参照）。この停止表示後に実行される小当たり図柄２に係る小当たり遊技中および大当たり遊技中の演出については、図２９及び図３０を参照して後述する。

【０１９４】

図１５（Ｆ）は、再抽選演出中に群演出が実行されないときの様子を例示している。このときの再抽選演出後には、装飾図柄５５（及び小図柄５６）が昇格しない場合と昇格する場合とがあり、前者の方が後者より割合が高い（図１５（Ｇ）及び（Ｄ）参照）。昇格しない場合、再抽選演出後には例えば２図柄揃いが仮停止表示した後に、小当たり図柄３の停止表示に伴って装飾図柄５５及び小図柄５６が停止表示される（図１５（Ｈ）参照）。この停止表示後に実行される小当たり図柄３に係る小当たり遊技中および大当たり遊技中には、基本的には図２９及び図３０を参照して後述する小当たり図柄２が停止表示された場合の演出と同様の演出が実行される。

【０１９５】

図１６は、図１４（Ｅ）に続く演出の具体例について説明するための説明図である。ＳＰＳＰリーチ演出終盤における操作促進演出の有効期間の終了に応じて小図柄５６がリーチハズレ目で仮停止表示した場合、図１６（Ａ）に例示するように新章モードの通常画面に復帰する。このときの通常画面では、液晶画面５の左上隅に１回転目の変動表示であることを表す「１．０」との数字と、画面右下隅に移動表示を完了した当該アイコン５３と、全体が黒色の背景ゲージ６０とが表示される。このとき、図１４（Ｅ）のときに仮停止表示された小図柄５６と同じ組み合わせで装飾図柄５５が仮停止表示されている。本実施形態では、このような状態に続いてハズレが報知される場合と小当たり図柄３であることが報知される場合とがある。ハズレが報知される場合、第２特別図柄がハズレ図柄で停止表示されるのに伴って、装飾図柄５５（及び小図柄５６）が仮停止表示されたのと同じ組み合わせで停止表示すると共に白の第４図柄５７が停止表示される（図１６（Ａ）から（Ｂ）の流れ）。

【０１９６】

ここで、本実施形態では、小当たり図柄３であることを報知するために、リーチハズレ目の仮停止表示中に、群演出が実行される場合がある（図１６（Ｄ）参照）。本実施形態では、リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出は、上述したリーチ演出中および再抽選演出中の群演出と同一の表示態様となっている。図１６（Ｄ）に例示するように、本実施形態では群演出に係るキャラクタの後ろ側に、当該アイコン５３、背景ゲージ６０、及び保留アイコン５４が表示されるが、これらの画像の手前側に群演出に係るキャラクタが表示されてもよい。

【０１９７】

リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出は、遊技制御基板１００から変動開始コマンド（後述する）を受信したときに演出制御基板１３０による乱数抽選により実行の有無が決定される。リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出は、小当たり図柄３である場合に実行され、他の特別図柄である場合に実行されない。本実施形態では、小当たり図柄３である場合、リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出が実行される割合は２０％であり、リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出が実行されない割合は８０％である。すなわち、リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出が実行されたか否かに関わらず、リーチハズレ目の仮停止表示後に小当たり図柄３が停止表示される場合がある。本実施形態では、ハズレ、小当たり図柄１又は２、並びに大当たりである場合、リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出が実行されない。

【０１９８】

本実施形態では、リーチハズレ目の仮停止表示後に小当たり図柄３が停止表示される場合、リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出の有無に関わらず、大当たりが復活したように見せる復活演出が実行される。図１６（Ｅ）に例示するように、復活演出の開始時には、リーチハズレ目が仮停止表示された通常画面全体にひびが入る演出が開始される。これ

に続いて、復活演出では、図１６（Ｆ）に例示するように、例えば２図柄揃いが仮停止表示した後に、小当たり図柄３の停止表示に伴って装飾図柄５５、小図柄５６、及び紫の第４図柄５７が停止表示される（図１６（Ｆ）参照）。この停止表示後に実行される小当たり図柄３に係る小当たり遊技中および大当たり遊技中には、基本的には図２９及び図３０を参照して後述する小当たり図柄２が停止表示された場合の演出と同様の演出が実行される。

【０１９９】

なお、小当たり図柄３であることを報知するために実行される群演出の実行タイミングは通常画面に復帰した後に限らない。例えば、通常画面に復帰する直前（例えば、図１４（Ｅ）に例示する状態のとき）に群演出を実行することにより、小当たり図柄３となることを報知してもよい。

【０２００】

なお、リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出は、小当たり図柄１であることを報知するために実行されてもよい。このような場合、リーチハズレ目の仮停止表示中の群演出は、小当たり図柄１である場合に実行され、他の特別図柄である場合に実行されない。このときのリーチハズレ目の仮停止表示中の群演出後には、復活演出を介して、装飾図柄５５、小図柄５６、及び緑の第４図柄５７が小当たり図柄１を示す組み合わせで停止表示される。

【０２０１】

［新章モードにおける３回転目の変動演出について］

新章モードにおける１回転目および２回転目でハズレとなった場合、３回転目の第２特別図柄の変動表示が開始される。新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示中には、この変動表示に係る第２特別図柄判定と、保留されている４回の第２特別図柄判定との合計５回で、どうにか小当たりとなるかを分かり易く報知するバトル演出が実行される。このバトル演出は、上記５回の第２特別図柄判定の判定結果を一連の流れで報知する変動演出である。上記５回の第２特別図柄判定の判定結果に小当たり（又は大当たり）があれば、３回転目の変動表示中に小当たり（又は大当たり）であることが示唆される。小当たり（又は大当たり）であることを示唆する演出としては、バトル演出でキャラＡ～Ｄの何れかが敵に勝つ演出や、演出役物７が初期位置から進出位置まで動作する演出が行われる。一方、上記５回の第２特別図柄判定の判定結果が全てハズレであれば、３回転目の変動表示中にはキャラＡ～Ｄが敵に５回負けるバトル演出が実行される。そして、このバトル演出が終了した後から７回転目の第２特別図柄の変動表示が終了するまでに亘って、一連の流れでハズレを報知するシャッター閉鎖演出（後述する）が行われる。

【０２０２】

本実施形態では、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示用に専用の変動パターンが１種類予め用意されている。このため、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示中における第２特別図柄判定の保留がいくつであっても、同じ時間をかけた変動演出が実行される。上記変動パターンは比較的変動時間が長い。このため、３回転目の第２特別図柄の変動表示中に第２特別図柄判定の保留を十分４つ貯めることが可能である。

【０２０３】

新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示中は、バトル演出でキャラＡ～Ｄが敵に勝つ期待感を効果的に高めるために、バトル演出の前にカウントダウン演出、キャラストック演出、及びバトル発展演出をこの順で実行する。バトル発展演出は、バトル演出に発展することを示唆する演出である。以下、図１７～図２８を参照しつつ、上記各演出について説明する。

【０２０４】

カウントダウン演出は、所定のタイマ値（例えば５）をカウントダウンしていき、その値が０になることを示唆する。カウントダウン演出の終了に応じてキャラストック演出が開始される。これにより、カウントダウン演出によって、時短状態における最後の第２特

別図柄の変動表示が始まってしまった危機感と、間もなくキャラストック演出が開始されることに対する遊技者の緊張感とを高めていく。なお、本実施形態では、カウントダウン演出がタイマ値をカウントダウンしていく演出である場合について説明するが、カウントダウン演出は、途中でタイマ値をカウントアップしてから再びカウントダウンする演出パターンでもよいし、タイマ値を初期値から所定の値（例えば１０）までカウントアップしたことに応じて終了する演出パターンでもよい。

【０２０５】

図１７は、カウントダウン演出の具体例について説明するための説明図である。図１７（Ａ）に例示するように、本実施形態のカウントダウン演出は、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示開始時から開始される。カウントダウン演出開始時には、装飾図柄５５が非表示にされると共に、黒色の画像を全画面でいきなり表示する演出が開始される。図１７（Ａ）に例示するように、新章モードにおける３回目の変動表示中には、新章モードにおける１回転目および２回転目の変動表示中と異なり、当該アイコン５３、背景ゲージ６０、及び保留アイコン５４が表示されない。

【０２０６】

図１７（Ｂ）に例示するように、変動表示開始時から所定時間（例えば１秒）が経過したタイミングで、変動表示開始時から表示されていた黒色の画像が消去される。これと共に、タイマ値の初期値（本実施形態では５）の表示が開始される。本実施形態のタイマ値は、装飾図柄５５に見えてしまわないように装飾図柄５５と異なる表示態様となっている（図１７（Ｂ）及び（Ｄ）参照）。これにより、図１７（Ｂ）及び（Ｄ）に例示するように同じタイマ値が同時に複数表示された場合に、図柄揃いの装飾図柄５５が表示されたと遊技者が勘違いすることを抑制可能である。５のタイマ値が所定時間（例えば０．５秒間）表示された後、このタイマ値が消去されると共に図１７（Ｃ）に例示するキャラクタ画像が、５のタイマ値の表示時間と同じ時間をかけて全画面で表示される。このように、本実施形態では、タイマ値が所定の値（例えば２）になるまでは、タイマ値の表示とキャラクタ画像の表示とが一定間隔（例えば０．５秒間隔）に交互に行われる。そして、タイマ値が所定の値になった後はタイマ値が表示されることなく一定間隔毎（例えば０．５秒間毎）に異なるキャラクタ画像の表示が行われる。このため、本実施形態のカウントダウン演出は、５の表示（図１７（Ｂ）参照）→キャラクタ画像の表示（図１７（Ｃ）参照）→４の表示→キャラクタ画像の表示→３の表示→キャラクタ画像の表示→２の表示（図１７（Ｄ）参照）→キャラクタ画像の表示→キャラクタ画像の表示（図１７（Ｅ）参照）、という流れになる。各タイミングで表示されるキャラクタ画像は互いに異なる画像である。このように、本実施形態のカウントダウン演出ではタイマ値が０になることを示唆する演出態様を、タイマ値とキャラクタ画像との組み合わせの切り換えから、キャラクタ画像だけの切り換えに変化させる。これにより、キャラストック演出が差し迫っていることをより効果的に強調できる。

【０２０７】

上述したように、バトル演出では５回分（具体的には、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示、及び保留されている４回の第２特別図柄判定）の結果を１つの演出で見せる。このため、バトル演出開始前に、第２特別図柄判定が保留されていることが必要である。本実施形態では、第２特別図柄判定の保留を貯めることを促す演出として、カウントダウン演出終了時（すなわち、新章モードにおける３回転目の変動表示中）に図１７（Ｆ）に例示する画面を表示する。この画面では、液晶画面５の右上隅に常時表示されている「右打ち」との表示に追加して、新たに「右打ち」との文字と「少女をためろ！」との文字が表示される。

【０２０８】

本実施形態では、新章モードにおける３回転目の変動表示が終了するまで時短状態に制御されるため、遊技者が右打ちしていれば容易に第２始動口１２に遊技球が入賞する。このため、図１７（Ｆ）に例示する画面の表示が開始される前に第２特別図柄判定の保留が貯まっている場合がある。現在の保留数は、液晶画面５の左端に小さく表示される保留数

字を見ることにより認識できる。ここで、本実施形態では、特別図柄判定の保留数に関わらず図１７（Ｆ）に例示する画面が表示される。本実施形態では、第２特別図柄判定の保留がなく、且つ図１７（Ｆ）に例示する画面を見た後に遊技者が右打ちしても第２特別図柄判定の保留を十分４つ貯められるように、図１７（Ｆ）に例示する画面の表示時間と、キャラストック演出の実行にかかる時間とが相対的に長く設定されている。後に詳述するが、図１７（Ｆ）に例示する画面の消去後に開始されるキャラストック演出では、１つの第２特別図柄判定の保留に対応して、少女のパネル画像が１つ表示される。このため、図１７（Ｆ）に例示する画面では、第２特別図柄判定の保留をためさせることを「少女をためろ！」との文字で示唆する。本実施形態では、後述するキャラストック演出中に第２始動口１２への遊技球の入賞に応じて少女（具体的にはキャラＡ～Ｃの何れか）を表すパネル画像が表示される。これを見た遊技者は、図１７（Ｆ）に例示する画面における「少女」が第２特別図柄判定の保留を指していたことを認識可能である。本実施形態では、「少女を」との文字が表示されてから「ためろ！」との文字が遅れて表示される。

【０２０９】

図１７（Ｆ）に示す画面の表示開始時から所定時間（例えば４秒）が経過したことに応じて、キャラストック演出が開始される。キャラストック演出は、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示中に実行される。本実施形態では、キャラストック演出中に最大５つのパネル画像が表示される。１つ目に表示されるパネル画像は、今回の変動表示に対応するパネル画像である。２つ目以降のパネル画像は、第２特別図柄判定の保留に対応するパネル画像である。本実施形態では、第２特別図柄判定の保留の上限数が４つであるため、第２特別図柄判定の保留に対応するパネル画像の数は最大４つとなる。

【０２１０】

本実施形態では、パネル画像の表示が開始されたときのパネル画像の表示態様は３種類ある。１つのパネル画像に対して、キャラＡ～Ｃのうち何れか１人が表されている。本実施形態では、キャラＡ、Ｂ、Ｃの順に信頼度が高い。パネル画像は、その表示中に異なるキャラクタのパネル画像に昇格する場合がある。具体的には、キャラＡのパネル画像は、キャラＡのパネル画像のまま表示が継続される場合と、キャラＢ～Ｄのうち何れかのパネル画像に昇格する場合とがある。ここで、キャラＤは、キャラＡ～Ｃよりも信頼度が高い。また、キャラＢのパネル画像は、キャラＢのパネル画像のまま表示が継続される場合と、キャラＣ又はＤのうち何れかのパネル画像に昇格する場合とがある。キャラＢのパネル画像からキャラＡのパネル画像に変わることはない。また、キャラＣのパネル画像は、キャラＣのパネル画像のまま表示が継続される場合と、キャラＤのパネル画像に昇格する場合とがある。キャラＣのパネル画像からキャラＡ又はＢのパネル画像に変わることはない。本実施形態では、パネル画像の昇格可能なタイミングが予め３つ用意されており、パネル画像は最大２回昇格する可能性がある。

【０２１１】

上記より、パネル画像には最終的に、キャラＡ～Ｄのうちの何れか１人が表示される。バトル演出では、パネル画像に表示されたキャラクタが敵と戦う演出が繰り広げられる。基本的に小当たりの場合はキャラＡ～Ｄが敵に勝ち、ハズレの場合はキャラＡ～Ｄが敵に負ける。後に詳述するが、キャラストック演出によって複数のパネル画像が表示された場合は、パネル画像が表示された順に、パネル画像に表示されたキャラクタが敵と戦う。本実施形態では最大５つのパネル画像が表示されるため、バトル演出では最大５回の戦いが繰り広げられて勝敗が最大５回報知される。

【０２１２】

ここで、パネル画像を表示する演出パターンについて図１８を参照しつつ説明する。図１８は、キャラストック演出でパネル画像を表示する演出パターンについて説明するための説明図である。この演出パターンで決定されるものは、パネル画像で最初に表示されるキャラクタ、昇格後のキャラクタ、及び昇格タイミング（１～３）である。演出パターン１～３は、パネル画像が昇格しない演出パターンである。演出パターン１～３のパネル画像は、それぞれキャラＡ、キャラＢ、キャラＣである。演出パターン４～２７は、パネル

画像が昇格する演出パターンである。例えば、演出パターン４は、パネル画像の表示が開始されたときにキャラＡであり、昇格タイミング１でキャラＡからキャラＢに昇格する演出パターンである。また、演出パターン１８は、パネル画像の表示が開始されたときにキャラＢであり、昇格タイミング１でキャラＢからキャラＤに昇格する演出パターンである。

【０２１３】

ここで、本実施形態では、昇格タイミング１～３において、パネル画像の昇格を期待させる昇格示唆演出が実行される。昇格示唆演出に続いて昇格する場合（すなわち昇格成功）と、昇格しない場合（すなわち昇格失敗）とがある。

【０２１４】

具体的には、パネル画像は、バトル発展演出が開始されるまでの昇格タイミング１～３で昇格する。昇格タイミング１は、後述する「フルチャージ」の文字が表示されてから第２始動口１２に１つ目の遊技球が入賞したことに応じて到来する。また、昇格タイミング２は、「フルチャージ」の文字が表示されてから第２始動口１２に２つ目の遊技球が入賞したことに応じて到来する。また、昇格タイミング３は、「フルチャージ」の文字が表示されてから第２始動口１２に３つ目の遊技球が入賞したことに応じて到来する。このため、「フルチャージ」の文字が表示されてから第２始動口１２に４つ目以降の遊技球が入賞したことに応じては、昇格示唆演出が実行される一方、パネル画像が昇格することがない。

【０２１５】

上述したように、本実施形態の昇格タイミングは予め決まったタイミングで到来するものでなく、遊技球の入賞状況に応じた不特定なタイミングで到来する。仮に、「フルチャージ」の文字が表示されてから第２始動口１２に遊技球が入賞しなかった場合、パネル画像の昇格が決まっていても実際には昇格しないままになる。すなわち、本実施形態では、パネル画像は第２始動口１２に遊技球が入賞したことを条件に昇格する。これにより、「フルチャージ」の文字が表示された後も右打ちを継続させる動機づけを遊技者に与えることが可能である。

【０２１６】

図１８のテーブルで特徴的なことは、以下の通りである。小当たりの場合、キャラＡ～Ｃの順に決定割合が高く、ハズレの場合、キャラＡ～Ｃの順に決定割合が低くなるように予め設定されている。これにより、キャラＡ～Ｃの順に信頼度が高くできる。小当たりの場合の方がハズレの場合よりも、キャラＤの決定割合が高い。小当たりの場合、遅く昇格する方が早く昇格するよりも決定割合が高く、ハズレの場合、遅く昇格する方が早く昇格するよりも決定割合が低い。これにより、遅く昇格する方が早く昇格するよりも小当たりを期待できるので、いつまでも昇格しなくても小当たりに対する期待感を持ち続けることが可能である。小当たりか否かに関わらず、キャラＡからキャラＣに昇格する割合は、キャラＢからキャラＣに昇格する割合よりも高い。また、小当たりか否かに関わらず、キャラＡからキャラＤに昇格する割合は、キャラＢからキャラＤに昇格する割合とほぼ同じである。これにより、パネル画像の表示開始時にキャラＡである場合に、パネル画像の表示開始時にキャラＢが表示された場合と同じくらいキャラＣ又はＤに昇格することを期待できる。

【０２１７】

ここで、図１９（Ａ）を参照してキャラストック演出（１人目）処理について説明する。図１９は、遊技制御基板１００から変動開始コマンド又は保留コマンド（何れも後述する）を受信したことに応じて演出制御基板１３０において実行される、キャラストック演出の演出パターンを決定する処理について説明するための説明図である。図１９（Ａ）に例示するキャラストック演出（１人目）処理は、キャラストック演出における１つ目のパネル画像を表示する演出パターンを決定する処理である。上述したように、１つ目のパネル画像は、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示に対応する。例えば、演出制御基板１３０は、大当たり図柄Ｃの停止表示後から３回目の第２特別図柄の変動表

示が開始される場合に、キャラストック演出（１人目）処理を実行する（図１９のステップＳ１５１４）。この処理におけるキャラ抽選処理（図１９（Ａ）のＴ１１）により、今回の変動表示が小当たりであるかハズレであるかに基づいて、１つ目のパネル画像の演出パターンが、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示開始時に決定される。このように、１つ目のパネル画像の態様は変動表示開始時に決定されるが、実際に１つ目のパネル画像が表示されるのはその変動表示中においてキャラストック演出が開始してからである。本実施形態では、今回の第２特別図柄判定の判定結果が小当たりであるかハズレであるかによって異なる演出テーブルを参照して（図１８参照）、キャラ抽選処理（図１９（Ａ）のＴ１１参照）を実行する。キャラ抽選処理では、小当たりである場合もハズレである場合も、２７種類の演出パターン（図１８参照）の中から、変動表示開始時に取得されたキャラ抽選処理用の乱数の値と一致する判定値が予め割り当てられた演出パターンが１つ決定される。この決定された演出パターンによって、１つ目のパネル画像の表示態様が決まる。

【０２１８】

図１９（Ａ）Ｔ１２に例示するように、演出制御基板１３０は、キャラ抽選処理に続いて復活抽選処理を実行する。上述したように、バトル演出では、パネル画像に最終的に表示されたキャラクタが敵と戦う。図１８に例示する演出パターン１～２７に従った場合、小当たりの場合はキャラＡ～Ｄが敵に勝つ変動演出が実行される。本実施形態では、バトル演出の興趣を高めるために、小当たりの場合であってもハズレの場合と同様にキャラＡ～Ｄが敵に負け続ける演出を行ってから、小当たりが復活したように見せる復活演出を行う場合があるようにしている。このような復活演出は、復活抽選処理に当選した場合に実行される。復活抽選処理では、変動表示開始時に取得された復活抽選処理用の乱数を用いた乱数抽選で、小当たりである場合は３％の割合で復活演出を実行し、９７％の割合で復活演出を実行しないことを決定する。ハズレである場合は１００％の割合で復活演出を実行しないことを決定する。以上の処理により、キャラストック演出以降の変動演出の内容が決まる。

【０２１９】

なお、キャラストック演出（１人目）処理の実行タイミングは上記に限らない。例えば、キャラストック演出（１人目）処理の実行タイミングは、カウントダウン演出開始時でもよいし、キャラストック演出開始時でもよい。このような場合、演出制御基板１３０は、例えば、変動開始コマンド（後述する）を受信したことに応じてこの変動開始コマンドを解析し、解析結果をサブＲＡＭ１３３に保持する。そして、キャラストック演出（１人目）処理の実行タイミングに、上記解析結果（具体的には、小当たりであるかハズレであるか）に基づいて乱数抽選する。また、演出制御基板１３０に代えて画像音響制御基板１４０においてキャラストック演出（１人目）処理を実行してもよい。

【０２２０】

次に、キャラストック演出（２～５人目）処理について説明する。キャラストック演出（２～５人目）処理は、キャラストック演出における２～５つ目のパネル画像を表示する演出パターンを決定する処理である。上述したように、２つ目以降のパネル画像は、第２特別図柄判定の保留に対応する。例えば、演出制御基板１３０は、大当たり図柄Ｃの停止表示後から１～３回目の第２特別図柄の変動表示中である場合にキャラストック演出（２～５人目）処理を実行する（図１８のステップＳ１３１５）。キャラストック演出（２～５人目）処理では、まず、第２始動口１２に遊技球が入賞したか否かを判定する（図１９（Ｂ）のＴ２１）。本実施形態の保留コマンド（後述する）には、第１特別図柄判定の保留に係る保留コマンドと、第２特別図柄判定の保留に係る保留コマンドとがある。本実施形態では、例えば、演出制御基板１３０は、遊技制御基板１００から第２特別図柄判定の保留に係る保留コマンドを受信した場合、図１９（Ｂ）のＴ２１の処理でＹＥＳと判定する。ここで、保留コマンドは、小当たりであるかハズレであるかを示す事前判定情報を含む情報である。上記保留コマンドが受信されていない場合はＮＯと判定されてキャラストック演出（２～５人目）処理が終了する。

【０２２１】
演出制御基板１３０は、図１９（Ｂ）のＴ２１の処理でＹＥＳと判定した場合、キャラ抽選処理を実行する（図１９（Ｂ）のＴ２２）。この処理により、本実施形態では、保留コマンドに含まれる事前判定情報（具体的には、小当たりであるかハズレであるか）に基づいて、２つ目以降のパネル画像の演出パターンが、第２始動口１２に遊技球が入賞したとき（すなわち保留発生時）に決定される。図１９（Ｂ）のＴ２２のキャラ抽選処理では、小当たりである場合もハズレである場合も、２７種類の演出パターン（図１８参照）の中から、保留コマンド受信時に取得されたキャラ抽選処理用の乱数の値と一致する判定値が予め割り当てられた演出パターンが１つ決定される。現在の第２特別図柄判定の保留数が１であれば２つ目のパネル画像の演出パターンが決定され、現在の第２特別図柄判定の保留数が２であれば３つ目のパネル画像の演出パターンが決定される。また、現在の第２特別図柄判定の保留数が３であれば４つ目のパネル画像の演出パターンが決定され、現在の第２特別図柄判定の保留数が４であれば５つ目のパネル画像の演出パターンが決定される。

【０２２２】
図１９（Ｂ）のＴ２３に例示するように、演出制御基板１３０は、キャラ抽選処理に続いて復活抽選処理を実行する。このときの復活抽選処理では、保留コマンド受信時に取得された復活抽選処理用の乱数を用いた乱数抽選で、小当たりである場合は３％の割合で復活演出を実行し、９７％の割合で復活演出を実行しないことを決定する。ハズレである場合は１００％の割合で復活演出を実行しないことを決定する。以上の処理により、キャラストック演出以降の変動演出の内容が決まる。

【０２２３】
本実施形態では、図１９（Ａ）及び（Ｂ）の処理が実行される度に復活抽選処理が実行される。このため、例えば、図１９（Ｂ）のＴ２３の処理が実行された時点ですでに図１９（Ａ）のＴ１２の処理によって復活演出を実行することが決定されている場合がある。このため、図１９（Ｂ）のＴ２３の処理は、未だ復活演出を実行することが決定されていない場合にのみ実行されるようにしてもよい。

【０２２４】
ここで、図１９（Ａ）の処理と、図１９（Ｂ）Ｔ２２の処理との結果、昇格前および昇格後の何れかのタイミングで１～５つ目のパネル画像が全て同じキャラクタになる演出パターンが決定される場合がある。そこで、本実施形態では、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果、又は第２特別図柄判定の保留に小当たりがある場合と小当たりがない場合とで異なる処理を行う。具体的には、小当たりがある場合、１～５つ目のパネル画像が全て同じキャラクタになる演出パターンが決定された場合であってもこの決定された演出パターンでバトル演出を行う。一方、小当たりがない場合、５つ目のパネル画像の演出パターンを決定するときに、１～５つ目のパネル画像が何れかのタイミングで同じキャラクタのパネル画像になる演出パターンを決定不可能に禁則をかける。すなわち、小当たりがない場合、５つ目のパネル画像の演出パターンは、１～５つ目のパネル画像が何れのタイミングでも同じキャラクタのパネル画像にならない演出パターンの中から決定される。上記のような禁則があることにより、１～５つ目のパネル画像が全て同じであることによって、小当たりであることを示唆可能になる。

【０２２５】
ここで、小当たりの場合において、図１９（Ａ）の処理と、図１９（Ｂ）Ｔ２２の処理との結果、１～５つ目のパネル画像が全て同じキャラクタであったにも関わらず、昇格によって異なるキャラクタのパネル画像が混ざった状態になる場合がある。これにより、キャラストック演出中において１～５つ目のパネル画像が全て同じキャラクタになった期間でだけ小当たりであることを示唆可能になる。一例として、キャラストック演出中において１～５つ目のパネル画像が全て同じキャラクタになったときから小当たりを示唆する発光パターンで枠ランプ３７を発光させる。これにより、パネル画像が全て同じであるときはパネル画像と枠ランプ３７との態様によって小当たりを示唆可能であり、パネル画像が

昇格した後は枠ランプ３７の態様によって小当たりを示唆可能である。

【０２２６】

なお、小当たりの場合において、１～５つ目のパネル画像が全て同じ状態になった後は何れのパネル画像も昇格しないように、演出パターンを書き換える処理を行ってもよい。これにより、キャラストック演出中において１～５つ目のパネル画像が全て同じキャラクタになったとき以降はずっとパネル画像の態様によって小当たりであることを示唆可能になる。

【０２２７】

なお、昇格示唆演出が実行されるタイミング（すなわち、昇格タイミング１～３の到来タイミング）は、上述したタイミングに限らない。例えば、昇格示唆演出中に第２始動口１２に遊技球が入賞した場合はこの入賞に応じて昇格示唆演出を実行せず、実行中の昇格示唆演出に係る昇格成功または昇格失敗が完了してからの第２始動口１２への遊技球の入賞に応じて昇格示唆演出が実行されてもよい。また、昇格示唆演出は、第２始動口１２への遊技球の入賞毎に実行されなくてもよい。例えば、昇格タイミング１は、「フルチャージ」の文字が表示されてから第２始動口１２に２つ目の遊技球が入賞したことに応じて到来し、昇格タイミング２は、「フルチャージ」の文字が表示されてから第２始動口１２に４つ目の遊技球が入賞したことに応じて到来してもよい。このような場合、「フルチャージ」の文字が表示されてからの第２始動口１２への遊技球の入賞に応じてパネル画像が必ず昇格しない昇格示唆演出と、パネル画像が昇格する可能性がある昇格示唆演出とを設けることが可能である。なお、昇格示唆演出は、予め定められた時間の到来により実行されてもよく、例えば、「フルチャージ」の文字が表示されてから２秒経過する毎に実行されてもよい。

【０２２８】

図２０～図２８を参照して、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示中における、キャラストック演出開始時以降の変動演出の具体例について説明する。この例では、キャラストック演出開始時に第２特別図柄判定の保留が０であり、キャラストック演出中に第２特別図柄判定の保留が４になる場合を例示している。図２０は、４回の第２特別図柄判定の保留が貯まるまでのキャラストック演出の具体例について説明するための説明図である。図２１は、４回の第２特別図柄判定の保留が貯まった後のキャラストック演出の具体例について説明するための説明図である。図２２は、図２１に続くキャラストック演出の具体例について説明するための説明図である。図２３は、バトル発展演出開始時の具体例について説明するための説明図である。図２５は、バトル発展演出からバトル演出に発展する具体例について説明するための説明図である。図２６は、図２５に続くバトル演出の具体例について説明するための説明図である。図２７は、図２６に続くバトル演出の具体例について説明するための説明図である。図２８は、キャラＡ～Ｄが敵に５回負けるバトル演出が実行された後の変動演出の流れについて説明するための説明図である。

【０２２９】

図２０（Ａ）は、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示中にキャラストック演出が開始されたときの様子を例示している。本実施形態では、キャラストック演出開始時からバトル発展演出開始時までの時間が予め２０秒間に決められている。キャラストック演出開始時からバトル発展演出開始時までの時間が相対的に長く設定されているため、キャラストック演出が開始してから遊技者が右打ちしても第２特別図柄判定の保留を十分４つ貯められる。液晶画面５の中央上部には、バトル発展演出開始時までの残り時間を示唆する数字が表示される。図２０（Ａ）はキャラストック演出開始時なので、残り時間を表す数字として初期値である「２０．００」が表示されている。残り時間は時間の経過に伴って減っていく。残り時間が「００．００」になるまでの２０秒間の間に、最大５つのパネル画像を表示可能であり、パネル画像が昇格可能である。ここで、バトル発展演出以後も新章モードにおける３回転目の第２特別図柄の変動表示中であるため、第２始動口１２への遊技球の入賞に応じて第２特別図柄判定を新たに保留可能である。しかしな

がら、本実施形態では、残り時間が「００．００」になった後は、新たに第２特別図柄判定の保留が発生してもこれに応じて新たなパネル画像が表示されることがない。

【０２３０】

本実施形態では、キャラストック演出開始時からバトル演出開始直前までに亘って、液晶画面５が５つの表示領域８１ａ～８５ａに区画されている（図２０（Ａ）～図２５（Ａ）参照）。図２０（Ａ）に例示するように、上記５つの表示領域８１ａ～８５ａの内部には、それぞれ１～５の数字が表記されている。各表示領域に対して、パネル画像が１つずつ手前側に表示される。内部に１と表記された表示領域８１ａには、１つ目のパネル画像が表示され、内部に２と表記された表示領域８２ａには、２つ目のパネル画像が表示され、内部に３と表記された表示領域８３ａには、３つ目のパネル画像が表示される。また、内部に４と表記された表示領域８４ａには、４つ目のパネル画像が表示され、内部に５及び「フルチャージ」との文字が表記された表示領域８５ａには、５つ目のパネル画像が表示される。

【０２３１】

ここで、本実施形態では、各パネル画像が表示される前に遊技球を模した遊技球画像が移動表示される。各遊技球画像の表示開始時から移動表示が完了して消去されるまでの時間は０．５秒間である。遊技球画像は、第２始動口１２の位置を示唆する表示位置（具体的には、液晶画面５の右下隅）から画面中央に向かって移動表示される。（図２０（Ｂ）参照）。遊技球画像を移動表示してからパネル画像を表示することにより、第２始動口１２への遊技球の入賞とパネル画像の表示とが密接に関係していることを示唆する。

【０２３２】

図２０（Ｂ）及び（Ｃ）に例示するように、本実施形態では、遊技球画像がキャラストック演出開始時から表示され、１つ目のパネル画像がキャラストック演出開始時から０．５秒後に表示が開始される。この例では１つ目のパネル画像としてキャラＢのパネル画像が表示されている。なお、キャラストック演出が開始されてから第２始動口１２に１つ目の遊技球が入賞したことに応じて、１つ目のパネル画像に係る遊技球画像が表示されてから１つ目のパネル画像が表示されてもよい。

【０２３３】

２つ目以降のパネル画像については、キャラストック演出中に第２始動口１２に遊技球が入賞したことによって第２特別図柄判定の保留が発生した場合は、この入賞に応じて遊技球画像が表示されてからパネル画像が表示される（図２０（Ｃ）及び（Ｄ）参照）。図２０（Ｃ）は、第２始動口１２に遊技球が入賞したことによって第２特別図柄判定の保留数が１になり、この入賞に応じて２つ目のパネル画像に係る遊技球画像が表示されている様子を例示している。

【０２３４】

本実施形態では、キャラストック演出開始時までにすでに第２特別図柄判定の保留がある場合は、保留数分のパネル画像が、１つ目のパネル画像が表示された直後に順次表示される。ここで、本実施形態では、前のパネル画像の表示が完了してから１秒経過するまでは、次のパネル画像に係る遊技球画像の表示は開始されない。すなわち、キャラストック演出開始時までに第２特別図柄判定の保留が複数ある場合、又はパネル画像の表示が完了するまでに第２特別図柄判定の保留が発生した場合であっても、前のパネル画像の表示が完了してから１秒経過したときに、次のパネル画像の表示が開始される。これにより、各パネル画像を遊技者が認識し易くすることが可能である。例えば、図２０（Ｄ）は、２つ目のパネル画像の表示が完了するまでに第２特別図柄判定の保留数が４になり、２つ目のパネル画像の表示が完了してから１秒経過したことに応じて３つ目のパネル画像に係る遊技球画像が表示されている様子を例示している。この例では２つ目のパネル画像としてキャラＡのパネル画像が表示されている。

【０２３５】

図２０（Ｅ）は、５つ目のパネル画像の表示が完了したときの様子を例示している。この例では３つ目のパネル画像としてキャラＡのパネル画像が、４つ目および５つ目のパネ

ル画像としてキャラＢのパネル画像が、それぞれ表示されている。図２０（Ｆ）に例示するように、パネル画像が最大数である５つ表示されたことに応じて「フルチャージ」との文字が表示される。これにより、第２特別図柄判定の保留数が上限数まで貯まったことを示唆可能である。上述したように、本実施形態では、遊技球画像の表示開始時から消去時（すなわち移動表示完了時）までが０．５秒間であり、この遊技球画像の消去に伴ってパネル画像の表示が開始される。このときのパネル画像の表示開始時から１秒が経過するまでは次のパネル画像に係る遊技球画像の表示がされない。このため、１枚のパネル画像の表示が完了するまでに１．５秒間かかる。よって、５つのパネル画像が表示されることに応じて「フルチャージ」との文字が表示されるまでの時間は、最短でもキャラストック演出の開始時から７．５秒後である。

【０２３６】

なお、キャラストック演出開始時までに第２特別図柄判定の保留が複数ある場合や、パネルの表示が完了するまでに第２特別図柄判定の保留が発生した場合、前のパネル画像の表示が完了する前に、次のパネル画像の表示が開始されてもよい。

【０２３７】

図２１（Ａ）に例示するように、「フルチャージ」との文字が表示されたことに応じて、パネル画像が昇格可能なキャラ昇格可能期間が開始される。本実施形態では、キャラ昇格可能期間の開始を報知する演出として、「まだまだ」との文字が表示される（図２１（Ａ）参照）。「まだまだ」との文字は、キャラ昇格可能期間の開始時から所定時間（例えば０．５秒間）表示される。本実施形態では、キャラ昇格可能期間は、画面中央上部の残り時間が「００．００」になるまでの期間である。図２１（Ｂ）に例示するように、キャラ昇格可能期間中であっても第２始動口１２への遊技球の入賞がなければパネル画像は昇格せず、昇格を期待させる昇格示唆演出も実行されない。本実施形態では、「まだまだ」との文字の表示中に第２始動口１２に遊技球が入賞しても昇格示唆演出が実行されない。なお、「まだまだ」との文字の表示中に第２始動口１２に遊技球が入賞したときに昇格示唆演出が開始されてもよい。このような構成の場合、昇格示唆演出が開始されることによって表示される遊技球画像は、「まだまだ」との文字よりも優先して手前側に重畳表示される。なお、「まだまだ」との文字は、上記遊技球画像よりも優先して手前側に重畳表示されてもよい。

【０２３８】

図２１（Ｃ）は、「フルチャージ」との文字が表示されてから第２始動口１２に１つ目の遊技球が入賞したときに昇格示唆演出が開始されたときの様子を例示している。図２１（Ｃ）に例示するように、本実施形態では、昇格示唆演出開始時には、パネル画像が表示される直前と同様に遊技球画像が所定時間（例えば、０．５秒）表示される。続いて昇格示唆演出では、図２１（Ｄ）に例示するように、パネル画像および画面中央上部の残り時間が表示されていない表示領域が発光する。続いて昇格示唆演出では、図２１（Ｅ）に例示するように、全てのパネル画像が発光する。このとき、図２１（Ｄ）のときに発光していた部分は発光していない（又はあまり発光していない）。

【０２３９】

ここで、本実施形態では、「フルチャージ」との文字が表示されてから第２始動口１２に１つ目の遊技球が入賞したことに応じて昇格タイミング１が到来する。このため、図２１（Ｃ）～（Ｅ）に例示する状態に続いて、少なくとも１つ以上のパネル画像の昇格が成功する場合と（図２２（Ａ）参照）、パネル画像が全く昇格しない場合（すなわち昇格失敗）とがある（図２２（Ｄ）参照）。昇格するか否かは、図１９に例示する処理によって現在の変動表示の開始時または第２特別図柄判定の保留発生時に決まっている。

【０２４０】

図２２（Ａ）に例示するように、昇格成功の場合、昇格後のパネル画像の表示が開始されるのと同時に、この昇格後のパネル画像の手前側に「アップ↑」との文字が表示される。「アップ↑」との文字により昇格成功したことを認識できるものの、昇格後のパネル画像が「アップ↑」との文字で隠れるため、何れのキャラクタに昇格したかが見難くなる。

これにより、何れのキャラクタに昇格したのかドキドキ感を与えることが可能である。図２２（Ｂ）に例示するように、「アップ↑」との文字が所定時間後（本実施形態では１秒後）に消去されると、昇格後のパネル画像をはっきりと見ることができるようになる。本実施形態では、１回の昇格示唆演出の開始時から、この昇格示唆演出の結果としての昇格後のパネル画像をはっきりと見ることができるようになるまで２秒かかる。図２２の例では、１つのパネル画像が昇格した場合について説明するが、図１９に例示する処理によって決まった演出パターン（図１８参照）によっては、全てのパネル画像が同時に昇格する場合もある。

【０２４１】

図２２（Ｃ）に例示するように、昇格失敗の場合、何れのパネル画像も変化せず、「アップ↑」との文字が表示されない。本実施形態では、昇格失敗である場合、１回の昇格示唆演出はその開始時から１秒間で終了する。昇格成功の場合、又は昇格失敗の場合、その後に昇格タイミング２及び３が到来したときはパネル画像が昇格する可能性がある（図２２（Ｄ）参照）。一方、昇格タイミング２及び３が到来しなかったとき（すなわち、キャラ昇格可能期間中に第２始動口１２に遊技球が入賞しなかったとき）は、パネル画像は昇格しない。その後、キャラ昇格可能期間の終了に応じて、バトル発展演出を介してバトル演出に発展する。このバトル演出では、表示された５つのパネル画像のキャラクタ達が、パネル画像が表示された順に１人ずつ敵と戦うことになる。

【０２４２】

図２３（Ａ）は、図２２（Ｂ）の状態からパネル画像が昇格せずにキャラ昇格可能期間が終了したときの様子を例示している。キャラ昇格可能期間の終了に応じて開始されるバトル発展演出では、図２３（Ｂ）～図２５（Ｂ）に例示する演出が実行される。具体的には、図２３（Ｂ）に例示するように、バトル発展演出開始時には、各パネル画像が表すキャラクタと同じキャラクタのキャラアイコン８１～８５が表示領域８１a～８５aの手前側に重畳表示される。キャラアイコン８１～８５は各パネル画像を用いて導出され、キャラアイコン８１～８５の表示が開始されたのと同時に、各パネル画像は消去される。バトル演出中はキャラアイコン８１～８５によって敵と戦うキャラクタの種類が示唆される。図２３（Ｂ）に例示するように、キャラアイコン８１～８５は、空になった５つの表示領域８１a～８５aの手前側に表示されることになる。本実施形態では、キャラアイコン８１～８５の枠の色がキャラクタの種類によって異なる。具体的には、枠の色は、キャラＡ～Ｃである場合は白であり、キャラＤである場合は赤である。なお、バトル演出中にパネル画像を表示することによって敵と戦うキャラクタの種類を示唆する構成でもよく、この場合、キャラアイコン８１～８５は表示しない。

【０２４３】

図２３（Ｂ）に続いて、図２３（Ｃ）に例示するように、キャラアイコン８１～８５が、表示領域８１ａ～８５ａから表示領域８１ｂ～８５ｂに向かって次第に縮小しながら移動表示を開始する。ここで、図２４は、バトル演出中のキャラアイコン８１～８５の表示領域８１ｂ～８５ｂについて説明するための説明図である。図２４（Ａ）に例示するように、本実施形態では、バトル発展演出開始時からバトル演出終了時までに亘って、液晶画面５に表示領域８１ａ～８５ａが設けられる。表示領域８１ｂ～８５ｂに対しては、キャラアイコン８１～８５が１つずつ表示される。キャラアイコン８１～８５が表示された表示領域８１ｂ～８５ｂ以外の表示領域を用いて、バトル発展演出およびバトル演出が実行される。

【０２４４】

図２４（Ｂ）に例示するように、表示領域８１ｂには、１戦目のバトルで敵と戦うキャラクタ（すなわちキャラアイコン８１）が表示され、表示領域８２ｂには、２戦目のバトルで敵と戦うキャラクタ（すなわちキャラアイコン８２）が表示され、表示領域８３ｂには、３戦目のバトルで敵と戦うキャラクタ（すなわちキャラアイコン８３）が表示される。また、表示領域８４ｂには、４戦目のバトルで敵と戦うキャラクタ（すなわちキャラアイコン８４）が表示され、表示領域８５ｂには、５戦目のバトルで敵と戦うキャラクタ（

すなわちキャラアイコン８５）が表示される。バトルでキャラクタが敵に敗北すると、表示中のキャラアイコンが表示領域８１ｂ側に１つシフトされる。

【０２４５】

ここで、図２４（Ｂ）ではキャラストック演出終了時に第２特別図柄判定の保留が４つあるために５つのキャラアイコンが表示される場合について例示する。キャラストック演出終了時に第２特別図柄判定の保留が４つよりも少ない場合は、５つよりも少ないキャラアイコンが表示されることになる。例えば、キャラストック演出終了時に第２特別図柄判定の保留が２つである場合は、表示領域８１ｂにキャラアイコン８１が表示され、表示領域８２ｂにキャラアイコン８２が表示され、表示領域８３ｂにキャラアイコン８３が表示される。そして、表示領域８４ｂ及び８５ｂにはキャラアイコンが表示されない。本実施形態では、第２特別図柄判定の保留数に関わらず最後のバトルの開始時期が同じになるように、第２特別図柄判定の保留数に応じて１戦目の開始時期が前後する構成である。このため、第２特別図柄判定の保留が２つの場合における１戦目のバトルの開始時期は、第２特別図柄判定の保留が４つの場合における３戦目のバトルの開始時期と対応する。

【０２４６】

本実施形態では、バトル演出にて敵と戦う最先のキャラクタを分かり易く示唆するために、最先のキャラアイコンは他のキャラアイコンに比べて大きく表示される。具体的には、図２４（Ｂ）に例示するように、バトル演出で最も早く敵と戦うキャラアイコン８１がキャラアイコン８２～８５よりも大きく表示される。

【０２４７】

本実施形態では、バトル発展演出の開始に応じてキャラアイコン８１～８５が、パネル画像が表示された順番に表示領域８１ｂ～８５ｂに向かって順次移動表示を開始する。このため、１つ目のパネル画像を用いて導出されたキャラアイコン８１が最も早く移動表示を開始し、５つ目のパネル画像を用いて導出されたキャラアイコン８５が最も遅く移動表示を開始する。図２３（Ｃ）は、キャラアイコン８１が表示領域８１ａから表示領域８１ｂに向かって移動表示している様子を例示している。本実施形態では、移動表示している様子を分かり易くするために、移動表示中はキャラアイコン８１～８５の順に表示優先度が低くなるように設定されている。このため、移動表示中のキャラアイコン８１の後ろ側には、いまだ移動表示を開始していないキャラアイコン８５が重畳表示される（図２３（Ｃ）参照）。本実施形態では、キャラアイコン８１の移動表示開始時から、バトル演出が開始されることを示唆する「バトルスタート」との文字が液晶画面５の左側から中央に向かって次第に拡大されながら移動表示される（図２３（Ｃ）～図２５（Ａ）参照）。

【０２４８】

図２３（Ｄ）は、キャラアイコン８１が表示領域８１ｂに移動表示を完了したときを例示しており、キャラアイコン８１の後ろ側にいまだ移動表示を開始していないキャラアイコン８５が重畳表示されている様子を例示している。このとき、キャラアイコン８２は、表示領域８２ａから表示領域８２ｂに向かって移動表示している。また、キャラアイコン８３は、表示領域８３ａから表示領域８３ｂに向かって移動表示を開始している。

【０２４９】

図２３（Ｅ）は、キャラアイコン８２が表示領域８２ｂに移動表示を完了したときの様子を例示している。このとき、キャラアイコン８３は、表示領域８３ａから表示領域８３ｂに向かって移動表示しており、キャラアイコン８４は、表示領域８４ａから表示領域８４ｂに向かって移動表示している。また、キャラアイコン８５は、表示領域８５ａから表示領域８５ｂに向かって移動表示を開始している。なお、図２３～図２７では、図面を見易くする目的で表示領域８２ｂ～８５ｂに表示されたキャラアイコン８２～８５としてキャラクタの種類を表すアルファベットだけ表記する。表示領域８２ｂ～８５ｂに実際に表示されるのは、図２４（Ｂ）に例示したのと同様にキャラクタを表したキャラアイコン８１～８５である。

【０２５０】

図２５（Ａ）は、キャラアイコン８１～８５の移動表示が完了した状態を例示している

。図２５（Ｂ）は、バトル発展演出が終了する直前に、新章モードに係る演出のもととなる劇場版アニメのタイトルが表示される様子を例示している。図２５（Ｃ）に例示するように、バトル演出の開始に伴ってまず敵が表示される。その後、図２５（Ｄ）に例示するように、１戦目の開始時には、バトルの開始を示唆するカットイン画像８６が表示される。カットイン画像８６は、最先のキャラアイコンが表すキャラクタの顔を表示する画像である。本実施形態では、カットイン画像８６の表示が開始されるのに伴って最先のキャラアイコンが暗い色合いに変化されてそのまま消去される（図２５（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。

【０２５１】

図２５（Ｅ）に例示するように、カットイン画像８６の消去後には、カットイン画像８６で表示されたキャラクタ（この例ではキャラＢ）と敵とが押し合う押し合い演出が開始される。本実施形態では、押し合い演出中に操作促進演出が開始される。図２５（Ｆ）に例示するように、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果が小当たり図柄２又は３である場合、操作促進演出中の操作に応じて敵に勝利し、１～６、８、９図柄揃いのうち何れかの態様で小図柄５６が仮停止表示される。これと同時に、演出役物７が初期位置から進出位置に動作される。小当たり図柄２である場合は、仮停止表示後の再抽選演出を介して「神」との文字を重畳表示しない７図柄揃いで装飾図柄５５（及び小図柄５６）が停止表示される（図２５（Ｇ）参照）。一方、小当たり図柄３である場合は、再抽選演出を介して、上記仮停止表示時の小図柄５６の組み合わせと同じ組み合わせで装飾図柄５５及び小図柄５６が停止表示される（図２５（Ｇ）参照）。

【０２５２】

図２５（Ｈ）に例示するように、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果が小当たり図柄１である場合、操作促進演出中の操作に応じて敵に勝利し、「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄揃いで装飾図柄５５（及び小図柄５６）が仮停止表示後に停止表示される。

【０２５３】

新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果がハズレである場合、又は小当たりであって復活演出の実行が決定されている場合、操作促進演出中の操作に応じて敵に敗北する（図２５（Ｉ）参照）。この場合、図２６（Ａ）に例示するように、操作に応じて１戦目の敗北を示唆する演出が開始される。この演出では、キャラアイコン８２～８５以外の表示領域において暗くノイズがかった敵が表示される。図２６（Ｂ）に例示するように、１戦目の敗北を示唆する演出中に２戦目の準備が開始される。２戦目の準備開始時には、最先のキャラアイコン８２が拡大表示されると共に下側に移動表示される。これに伴って、キャラアイコン８３～８５が下側に移動表示される。

【０２５４】

その後、図２６（Ｃ）に例示するように、１戦目の敗北を示唆する演出が終了すると共に「残り４回」との文字が表示される。これにより、残り４回の第２特別図柄判定で小当たりを狙うことが示唆される。図２６（Ｄ）に例示するように、２戦目の開始時には、１戦目の開始時と同様にカットイン画像８６が表示される。この例では、カットイン画像８６によって、最先のキャラアイコン８２が表すキャラＡの顔が表示されている。その後、１戦目と同様の流れで２戦目の押し合い演出中に操作促進演出が開始される。

【０２５５】

図２６（Ｆ）に例示するように、第２特別図柄判定の最先の保留が小当たり図柄３である場合、操作促進演出中の操作に応じて敵に勝利し、左右の小図柄５６が１～６、８、９図柄であり、真ん中の小図柄５６がＶの文字で仮停止表示される。この組み合わせは、ハズレを示す組み合わせであり、保留内の小当たりを示唆する組み合わせとして機能する。この小図柄５６の仮停止表示と同時に、演出役物７が初期位置から進出位置に動作される。演出役物７の退避完了に伴って液晶画面５には「おめでとう」との文字が表示される。これに伴って、仮停止表示していた小図柄５６がそのままの組み合わせで停止表示される（図２６（Ｇ）参照）。このとき、第４図柄５７が白の図柄で停止表示される。これによ

り、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果がハズレであったことが報知される。上記「おめでとう」との文字の表示中において、第２特別図柄の次変動表示の開始に伴って小図柄５６が変動表示を開始する（図２６（Ｈ）参照）。そして、装飾図柄５５（及び小図柄５６）が例えば２図柄揃いで仮停止表示した後、再抽選演出が実行される。その後、第２特別図柄が小当たり図柄３で停止表示されるのと同時に、再抽選演出実行前と同じ組み合わせの装飾図柄５５（及び小図柄５６）が停止表示される（図２６（Ｉ）参照）。このとき、第４図柄５７が紫の図柄で停止表示される。なお、第２特別図柄判定の最先の保留が小当たり図柄２である場合は、再抽選演出を介して「神」との文字を重畳表示しない７図柄揃いで装飾図柄５５（及び小図柄５６）が停止表示される。また、第２特別図柄判定の最先の保留が小当たり図柄１である場合は、再抽選演出が実行されることなく「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄揃いで装飾図柄５５（及び小図柄５６）が停止表示される。

【０２５６】

図示は省略しているが、第２特別図柄判定の最先の保留が小当たり図柄１の場合、操作促進演出中の操作に応じて敵に勝利し、図２６（Ｆ）～（Ｈ）までと同様の流れで新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果がハズレであったことが報知される。その次変動において第２特別図柄が小当たり１で停止表示されるのと同時に、「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄揃いで装飾図柄５５（及び小図柄５６）が停止表示される。

【０２５７】

第２特別図柄判定の最先の保留がハズレである場合、又は小当たりであって復活演出の実行が決定されている場合、操作促進演出中の操作に応じて敵に敗北する（図２６（Ｊ）参照）。この場合、図２７（Ａ）に例示するように、操作に応じて２戦目の敗北を示唆する演出が開始される。図２７（Ａ）は、キャラアイコン８３～８５以外の表示領域において暗くノイズがかった敵が表示される。図２７（Ｂ）に例示するように、２戦目の敗北を示唆する演出中に３戦目の準備が開始される。３戦目の準備開始時には、最先のキャラアイコン８２が拡大表示されると共に下側に移動表示される。これに伴って、キャラアイコン８４及び８５が下側に移動表示される。

【０２５８】

その後、図２７（Ｃ）に例示するように、２戦目の敗北を示唆する演出が終了すると共に「残り３回」との文字が表示される。これにより、残り３回の第２特別図柄判定で小当たりを狙うことが示唆される。その後、例えば、１戦目および２戦目と同様の流れで３戦目および４戦目で敗北した場合、５戦目が開始される。５戦目では、１～４戦目と同様に押し合い演出が実行され、この押し合い演出中に１～４戦目と同様に操作促進演出が開始される。操作促進演出中の操作に応じて５戦目の敗北を報知する演出が開始される場合、この演出の開始と同時に小図柄５６がリーチハズレ目で仮停止表示される（図２７（Ｅ）参照）。その後、５戦目の敗北が報知する演出に係る画像の手前側に、液晶画面５の左右両端から画面中央に向かって覆うようにシャッターを模したシャッター画像が移動表示するバトル終了示唆演出が実行される。本実施形態では、バトル終了示唆演出中において、演出ボタン２６の連打を促す操作促進演出が開始される。この操作促進演出中の操作に応じて、左右のシャッター画像が開くことを期待させるようにガタガタ動きながら間隔が広くなる（図２７（Ｆ）参照）。

【０２５９】

新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果、又は第２特別図柄判定の保留の中に小当たりがある場合、バトル終了示唆演出中における操作促進演出中の操作に応じてシャッター画像が開き切る演出が実行される。例えば、最先の保留が小当たり図柄３である場合について説明する。このような場合、左右の小図柄５６が１～６、８、９図柄であり、真ん中の小図柄５６がＶの文字で仮停止表示される。この組み合わせにより、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果がハズレであり、保留内に小当たりがあることが示唆される。この小図柄５６の仮停止表示と同時に、演出役物７が初

期位置から進出位置に動作される。演出役物７の退避完了に伴って液晶画面５には「おめでとう」との文字が表示される。これに伴って、仮停止表示していた小図柄５６がそのままの組み合わせで停止表示される（図２７（２）参照）。このとき、第４図柄５７が白の図柄で停止表示される。これにより、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果がハズレであったことが報知される。上記「おめでとう」との文字の表示中において、第２特別図柄の次変動表示の開始に伴って小図柄５６が変動表示を開始する（図２７（３）参照）。そして、装飾図柄５５（及び小図柄５６）が例えば２図柄揃いで仮停止表示した後、再抽選演出が実行される。その後、第２特別図柄が小当たり図柄３で停止表示されるのと同時に、再抽選演出実行前と同じ組み合わせの装飾図柄５５（及び小図柄５６）が停止表示される（図２７（４）参照）。このとき、第４図柄５７が紫の図柄で停止表示される。なお、第２特別図柄判定の最先の保留が小当たり図柄２である場合は、再抽選演出を介して「神」との文字を重畳表示しない７図柄揃いで装飾図柄５５（及び小図柄５６）が停止表示される。また、第２特別図柄判定の最先の保留が小当たり図柄１である場合は、再抽選演出が実行されることなく「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄揃いで装飾図柄５５（及び小図柄５６）が停止表示される。

【０２６０】

新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果、及び第２特別図柄判定の保留が全てハズレである場合、バトル終了示唆演出中における操作促進演出中の操作に応じてシャッター画像が開き切らない。そして、有効期間の終了時に、シャッター画像が完全に閉鎖するシャッター閉鎖演出が実行される（図２８（Ａ）参照）。シャッター閉鎖演出は、新章モードにおける３回転目の第２特別図柄判定の判定結果、及び第２特別図柄判定の保留が全てハズレであることを報知するまでシャッター画像が閉鎖した状態のまま継続される。

【０２６１】

シャッター閉鎖演出が開始される場合、小図柄５６はリーチハズレ目で仮停止表示されたままである。新章モードにおける３回転目の第２特別図柄がハズレ図柄で停止表示されるのに伴って、小図柄５６は仮停止表示した組み合わせのまま停止表示する（図２８（Ｂ）参照）。また、第４図柄５７が白で停止表示される。この停止表示の開始に伴って、新章モードの終了を示唆するために、新章モードに係る演出のもととなる劇場版アニメのタイトルと「終」との文字とが表示される。このタイトルと「終」との文字は、第２特別図柄判定の保留が全てハズレであることを報知するまで継続して表示される。第２特別図柄の次変動表示の開始に伴って、シャッター画像が閉鎖した状態のまま小図柄５６が変動表示を開始する（図２８（Ｃ）参照）。その後、第２特別図柄がハズレ図柄で停止表示されるのに伴って、ハズレを示す組み合わせで小図柄５６が停止表示される（図２８（Ｄ）参照）。また、第４図柄５７が白で停止表示される。以下同様に、第２特別図柄判定の４つ目の保留が消化されるまで小図柄５６及び第４図柄５７の変動表示と、ハズレを示す組み合わせでの小図柄５６の停止表示および第４図柄５７の白での停止表示とが繰り返される（図２８（Ｅ）～（Ｊ）参照）。シャッター閉鎖演出では、第２特別図柄判定の４つ目の保留に対応するハズレ図柄が停止表示されたことに応じて、シャッター画像が開く演出が実行される（図２８（Ｋ）及び（Ｌ）参照）。ここで、本実施形態では、小図柄５６の停止表示開始時に、シャッター画像の後ろ側において、小図柄５６と同じ組み合わせで装飾図柄５５が停止表示される。シャッター画像が開くことによって、シャッター画像で隠れていた装飾図柄５５が見えるようになる。本実施形態では、シャッター画像が開き切ったときに、遊技者に左打ちを促すために「ハンドルを左に戻してね」との文字の表示が開始される。

【０２６２】

図２９は、新章モードにおいて小当たり図柄２を引き当てた場合におけるモード選択演出について説明するための説明図である。図３０は、図２９に続くモード選択演出について説明するための説明図である。図２９（Ａ）は、新章モードにおいて小当たり図柄２の停止表示が開始したときの液晶画面５の様子を例示している。図２９（Ａ）では、小当た

り図柄２と同じ内容を報知するために、装飾図柄５５として「神」との文字を重畳表示しない７図柄揃いが停止表示されており、白の第４図柄５７が停止表示されている。このとき、小図柄５６は、装飾図柄５５と同じ組み合わせで停止表示されている。

【０２６３】

図２９（Ａ）の状態で図柄確定時間（例えば１秒）が経過するまで保たれた後、小当たり図柄２に係る小当たり遊技が開始される。図２９（Ｂ）は、小当たり遊技が開始したことを報知する小当たり用ＯＰ演出が実行されている様子を例示している。小当たり用ＯＰ演出は、今回の小当たり遊技の種類を示唆する文字を表示する演出であり、小当たり遊技開始時から小当たり遊技に係るラウンド遊技終了時まで実行される演出である。図２９（Ｂ）では、小当たり図柄２に係る小当たり遊技であることを示唆するために「キャラボーナス」との文字が表示されている。小当たり用ＯＰ演出の終盤には、遊技者にＶ入賞を促す「Ｖを狙え」との文字、及び複数の「右打ち」との文字が液晶画面５に表示されたり、「Ｖを狙え」との音声がスピーカ２４から出力されたりする。本実施形態では、遊技者に対して具体的にどの位置を狙えばいいのかを分かり易く示唆するために、「Ｖを狙え」との文字の背景以外の部分（具体的には、図２９（Ｃ）のうち格子模様部分以外）に、本実施形態の遊技盤２を模した画像が表示される。遊技盤２を模した画像は、例えば、小入賞口１９を閉塞するプレートに表記された「Ｖ」との文字（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ１６ｂ）を中心として小入賞口１９の周辺を表す画像である。図２９（Ｃ）に示す例では、遊技盤２を模した画像は、小入賞口１９を閉塞するプレートと、液晶画面５の右下部分と、普通入賞口１４とが含まれている。ここで、図２９（Ｃ）では、図面を分かり易くする目的で、遊技盤２を模した画像内の役物に対して引き出し線および符号を付している。実際には引き出し線および符号がない状態で遊技盤２を模した画像が表示される。

【０２６４】

小当たり遊技に係るラウンド遊技中にＶ入賞したことに応じて、液晶画面５の右下隅から四方八方に向かって光が放たれる様子を表すエフェクト（不図示）が表示される。このエフェクトは、Ｖ入賞を報知するために、Ｖ入賞に応じて表示が開始される画像である。そして、小当たり遊技に係るＥＤ期間開始時からこの小当たり遊技に続く大当たり遊技のＯＰ期間終了時までの期間に亘って、上記エフェクトが広がって液晶画面５全体を光が覆いホワイトアウトする演出表示が行われる。ホワイトアウトに続いて、大当たり遊技のラウンド演出が開始される。図２９（Ｄ）は、大当たり遊技開始後からの１Ｒ目のラウンド遊技（小当たり遊技の分を加えると２Ｒ目のラウンド遊技）開始時からラウンド演出が開始されている様子を例示している。本実施形態では、小当たり図柄２に係る大当たり遊技の場合、ラウンド演出開始時からモード選択演出で移行先の演出モードが確定するまでキャラＡ～Ｃの動画が表示される（例えば、図２９（Ｄ）～図２９（Ｆ）参照）。この動画は、その開始時から終了時まで、液晶画面５の上端と下端とにピンク色の帯を表示する（図２９（Ｄ）～図２９（Ｆ）、図３０（Ａ）～（Ｃ）参照）。

【０２６５】

小当たり図柄２に係る大当たり遊技の場合、図２９（Ｄ）に例示するように、８Ｒ分のラウンド遊技が行われることを示唆するために○が８つラウンド演出開始時から表示される。小当たり図柄２に係る大当たり遊技の場合、上記○は１Ｒ終了毎に１つずつ白から黒に変わりながら表示され続け、最終ラウンド遊技の終了時に消去される（図２９（Ｅ）参照）。

【０２６６】

図２９（Ｆ）～図３０（Ｃ）では、新章モードで小当たり図柄２を引き当てた場合のモード選択演出を例示する。このときのモード選択演出は、実行中の大当たり遊技が終了した後の演出モードとして、バトルモード及びストーリーモードから何れか１つを決定するために実行される。サブＲＡＭ１３３には新章モードを示す設定値が記憶されているため、モード選択演出の初期画面において最初に選択された状態にされる演出モードは、グループＢのストーリーモードである。

【０２６７】

モード選択演出の開始（及びＥＤ期間の開始）に伴って、「モードを選んでね」との文字の表示が開始される。また、モード選択演出の開始に伴ってバトルモードを表すバトルモード画像４２と、ストーリーモードを表すストーリーモード画像４３との移動表示が開始される（図２９（Ｆ）及び図３０（Ａ）参照）。新章モードを示す設定値が記憶されているため、モード選択演出が開始されたときに最初に表示されるのはグループＢのストーリーモードを表すモード画像である。この例では、バトルモード画像４２及びストーリーモード画像４３の移動表示中には、図１０（Ａ）～（Ｅ）に例示するモード画像の移動表示と同様の演出表示が行われる。具体的には、ストーリーモード画像４３は、図１０（Ａ）～（Ｅ）に例示する夜モード画像４０の移動表示と同様の移動表示を行う。また、バトルモード画像４２は、図１０（Ａ）～（Ｅ）に例示する新章モード画像４１の移動表示と同様の移動表示を行う。

【０２６８】

図２９（Ｆ）及び図３０（Ａ）に例示するように、バトルモード画像４２及びストーリーモード画像４３は、モード選択演出の開始時から移動表示が完了したときまで暗い色合いで表示される。移動表示が完了したことに応じて開始される有効期間中に演出モードの選択が可能になる。

【０２６９】

図３０（Ｂ）に例示するように、移動表示が完了したことに応じて、「モードを選んでね」との文字が消去される。これに伴って、ボタン画像９０、ゲージ画像９１、「モード切替」との文字、左右方向の矢印の表示が開始される。ボタン画像９０の表示開始と同時に、演出ボタン２６の有効期間が開始する。

【０２７０】

ボタン画像９０の表示が開始されるのと同時に、ストーリーモード画像４３の表示態様が明るい色合いに変化する（図３０（Ｂ）参照）。これにより、現在ストーリーモード画像４３が選択された状態であることが示唆される。一方、バトルモード画像４２は、演出ボタン２６が操作されることによって選択されない限り暗い色合いのままである。これにより、現在バトルモード画像４２が選択されていない状態であることが示唆される。このように、グループＢの演出モードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶されているため、モード選択演出では、ストーリーモード画像４３が最初に選択された状態の初期画面が表示される。

【０２７１】

演出ボタン２６が１回操作されると、ストーリーモード画像４３が選択された状態からバトルモード画像４２が選択された状態へと切り替わる（図３０（Ｂ）から（Ｃ）の流れ）。本実施形態では、この１回目の操作に応じてストーリーモード画像４３の表示態様が暗い色合いに変化すると共に、バトルモード画像４２が明るい色合いに変化する。また、この１回目の操作に応じて、ストーリーモード画像４３が次第に縮小しながらバトルモード画像４２の後ろ側へと移動表示すると共に、バトルモード画像４２が次第に拡大しながらストーリーモード画像４３の手前側へと移動表示する。

【０２７２】

モード選択演出の有効期間中に演出ボタン２６に対して２回目の操作がされると、バトルモード画像４２が選択された状態からストーリーモード画像４３が選択された状態へと切り替わる（図３０（Ｃ）から（Ｂ）の流れ）。本実施形態では、この２回目の操作に応じてストーリーモード画像４３の表示態様が明るい色合いに戻ると共に、バトルモード画像４２が暗い色合いに戻る。また、この２回目の操作に応じて、ストーリーモード画像４３が次第に拡大しながらバトルモード画像４２の手前側へと移動表示すると共に、バトルモード画像４２が次第に縮小しながらストーリーモード画像４３の後ろ側へと移動表示する。ここで、図３０（Ｂ）は有効期間開始時のゲージ画像９１を表記している。２回目の操作に応じてストーリーモード画像４３が選択された状態へと切り替わったときには、ゲージ画像９１は、図３０（Ｃ）に例示するゲージ画像９１が示唆する残り時間よりも少ない残り時間を示唆した状態となる。

【０２７３】
その後、予め定められた有効期間の終了時に、この時点で選択された状態のモード画像が表す演出モードへの移行が確定する。図３０（Ｄ）は、有効期間終了時にストーリーモード画像４３が選択された状態であり、ストーリーモードへの移行が確定した例を示している。この例では、有効期間終了時にストーリーモードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。この記憶処理により、実行中の大当たり遊技終了直後にストーリーモードで演出が制御される。そして、このときのストーリーモードにおいて小当たり又は大当たり（具体的には、大当たり図柄Ｂ、Ｃ、Ｅ、及びＦ、並びに小当たり図柄２及び３）を引き当てた場合には、グループＢの演出モードが選択された状態の初期画面のモード選択演出が、３回目の大当たり遊技中に実行される。このように、次のモード選択演出においてストーリーモード（又はグループＢのうち他の演出モード）を選択し直さなくてもグループＢの演出モードが選択された状態になっているので、選択し直す煩わしさがない。

【０２７４】
図３０（Ｄ）に例示するように、有効期間終了時からストーリーモード画像４３が拡大を開始し、ストーリーモード画像４３が全画面表示される。バトルモード画像４２、ボタン画像９０、ゲージ画像９１、「モード切替」との文字、左右方向の矢印、及びキャラＡ～Ｄの動画は、有効期間終了時に消去される。

【０２７５】
操作された結果バトルモード画像４２が選択された状態で有効期間が終了する場合、有効期間終了時にバトルモードへの移行が確定する。このような場合、有効期間終了時に移行先がバトルモードを示す設定値がサブＲＡＭ１３３に記憶される。この記憶処理により、実行中の大当たり遊技終了直後にバトルモードで演出が制御される。そして、このときのバトルモードにおいて小当たり又は大当たり（具体的には、大当たり図柄Ｂ、Ｃ、Ｅ、及びＦ、並びに小当たり図柄２及び３）を引き当てた場合には、グループＡの演出モードが選択された状態のモード選択演出が、３回目の大当たり遊技中に実行される。このように、次のモード選択演出において夜モード（又はグループＡのうち他の演出モード）を選択し直さなくてもグループＡの演出モードが選択された状態になっているので、選択し直す煩わしさがない。

【０２７６】
有効期間終了時にバトルモードへの移行が確定する場合、有効期間終了時からバトルモード画像４２が拡大を開始し、バトルモード画像４２が全画面表示される。ストーリーモード画像４３、ボタン画像９０、ゲージ画像９１、「モード切替」との文字、左右方向の矢印、及びキャラＡ～Ｃの動画は、有効期間終了時に消去される。

【０２７７】
ストーリーモード画像４３が全画面表示されてから所定時間（例えば７秒）経過時に、このストーリーモード画像４３が消去される。これと共に、ストーリーモードへの移行を報知する演出モードタイトルを表示する演出が開始される（図３０（Ｆ）参照）。この演出では、以下の演出表示が行われる。まず、「少女ラッシュ」との文字が表示された状態となる。そして、この文字が表示されたことに応じて、「ストーリーモード　突入」との文字が表示される（図３０（Ｆ）参照）。ストーリーモードへの移行を報知する演出モードタイトルを表示する演出は、第２特別図柄の変動表示が開始された後に終了する。そして、この変動表示中にストーリーモードの画面構成に切り替わる（図３０（Ｈ）及び図３１（Ａ）参照）。

【０２７８】
［ストーリーモードで小当たり図柄１を引き当てた場合］
次に、図３１及び図３２を参照して、ストーリーモードで小当たり図柄１を引き当てた場合の大当たり遊技中の演出について説明する。図３１は、ストーリーモードで小当たり図柄１を引き当てた場合に大当たり遊技が開始されたときまでの演出例について説明するための説明図である。図３２は、ストーリーモードに即したラウンド演出後に悪魔ラッシュに移行する演出例について説明するための説明図である。

【０２７９】
本実施形態のストーリーモードは、遊技者が好みのストーリー動画をリーチ成立後に観られるところに特徴がある演出モードである。遊技者は、例えば、リーチが成立するまでの期間中に好みのストーリー動画の種類を第１～４話から選択可能であり、このストーリー動画をリーチ成立後に観られる。図３１（Ａ）は、リーチが成立するまでにおけるストーリーモード中の基本的な画面構成である。図３１（Ａ）の画面で特徴的なことは、ボタン画像９０と、演出ボタン２６の操作によりストーリー動画の話数を変更できることを示唆する「話数選択」との文字と、現在選択されているストーリー動画を報知する「第１話　ミッション　キャラＣを説得せよ！」との文字が表示されていることである。
【０２８０】
図３１（Ｂ）に例示するように、ストーリーモードで第２特別図柄の変動表示中にリーチが成立すると、リーチ成立前に選択していたストーリー動画が再生される。図３１（Ｃ）は、上記変動表示の結果、小当たり図柄１の停止表示が開始したときの液晶画面５の様子を例示している。図３１（Ｃ）では、小当たり図柄１と同じ内容を報知するために、装飾図柄５５として「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄揃いが停止表示されており、緑の第４図柄５７が停止表示されている。このとき、小図柄５６は、装飾図柄５５と同じ組み合わせで停止表示されている。
【０２８１】
図３１（Ｃ）の状態で図柄確定時間（例えば１秒）が経過するまで保たれた後、小当たり図柄１に係る小当たり遊技が開始される。図３１（Ｄ）は、小当たり図柄１の小当たり用ＯＰ演出が実行されている様子を例示している。図３１（Ｄ）では、小当たり図柄１に係る小当たり遊技であることを示唆するために「神ボーナス」との文字が表示されている。小当たり用ＯＰ演出の終盤には、遊技者にＶ入賞を促す「Ｖを狙え」との文字、遊技盤２を模した画像、及び複数の「右打ち」との文字が液晶画面５に表示されたり、「Ｖを狙え」との音声がスピーカ２４から出力されたりする。このＶ入賞を促す演出は、小当たり図柄２が停止表示された場合に実行されるものと、ボーナス帯４６が表示されることを除いて同じである。ボーナス帯４６は、小当たり図柄１に係る小当たり遊技（及び大当たり遊技）であることを報知する画像であり、小当たり遊技開始時に表示が開始され、大当たり遊技終了時に消去される画像である。
【０２８２】
小当たり遊技に係るラウンド遊技中にＶ入賞したことに応じて、Ｖ入賞を報知するエフェクトが表示される。そして、小当たり遊技に係るＥＤ期間開始時からこの小当たり遊技に続く大当たり遊技のＯＰ期間終了時までの期間に亘って、上記エフェクトが広がって液晶画面５全体を光が覆いホワイトアウトする演出表示が行われる。ホワイトアウトに続いて、大当たり遊技のラウンド演出が開始される。本実施形態では、遊技者が選択したストーリー動画を楽しませるべく、小当たり図柄１が停止表示された場合、再生されていたストーリー動画のダイジェスト映像をラウンド演出として再生する（図３１（Ｆ）参照）。ストーリー動画はストーリーモードでのみ再生される、グループＢの演出モードに即したリーチ演出である。このため、このストーリー動画のダイジェスト映像を再生する演出は、グループＢの演出モードに即したラウンド演出である。
【０２８３】
図３２（Ａ）に例示するように、本実施形態では、最終ラウンド遊技終了時にもストーリー動画のダイジェスト映像を再生するラウンド演出が継続される。続いてＥＤ期間の開始に伴って悪魔ラッシュに即したＥＤ演出が開始されると共に、上記ラウンド演出が継続される（図３２（Ｂ）参照）。このときのＥＤ演出は、上記ラウンド演出の手前側に重畳表示される。ＥＤ演出は、時間の経過に伴って表示領域が増えていき最終的に全画面に表示される（図３２（Ｃ）参照）。このため、上記ラウンド演出はＥＤ期間中に最終的に見えなくなる。ＥＤ期間の終了に伴って悪魔ラッシュに即したＥＤ演出が終了し、ＥＤ期間の終了直後に悪魔ラッシュに移行する（図３２（Ｄ）参照）。
【０２８４】

本実施形態では、小当たり図柄１が停止表示された場合、神ラッシュ又は悪魔ラッシュのうち、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値と同じグループの演出モードに大当たり遊技終了直後に自動的に移行する。このため、本実施形態では、小当たり図柄１が停止表示された場合、この大当たり遊技中にモード選択演出は実行されない。これにより、演出モードの選択に気を散らせることなくストーリー動画と関連のある動画に遊技者を集中させることが可能である。

【０２８５】

［バトルモードで小当たり図柄１を引き当てた場合］

次に、図３３及び図３４を参照して、バトルモードで小当たり図柄１を引き当てた場合の大当たり遊技中の演出について説明する。図３３は、バトルモードで小当たり図柄１を引き当てた場合に大当たり遊技が開始されたときまでの演出例について説明するための説明図である。図３４は、バトルモードに即したラウンド演出後に悪魔ラッシュに移行する演出例について説明するための説明図である。

【０２８６】

本実施形態のバトルモードは、ストーリーモードと異なり、遊技者が好みの演出を選べない演出モードである。このため、図３３（Ａ）に例示するように、ストーリーモード中に表示されていた「話数選択」との文字等（図３１（Ａ）参照）は表示されない。

【０２８７】

図３３（Ｂ）に例示するように、バトルモードで第２特別図柄の変動表示中にリーチが成立すると、バトルモードでのみ実行可能なバトルリーチ演出が実行される。図３３（Ｃ）は、上記変動表示の結果、小当たり図柄１の停止表示が開始したときの液晶画面５の様子を例示している。図３３（Ｃ）では、小当たり図柄１と同じ内容を報知するために、装飾図柄５５として「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄揃いが停止表示されており、緑の第４図柄５７が停止表示されている。このとき、小図柄５６は、装飾図柄５５と同じ組み合わせで停止表示されている。

【０２８８】

図３３（Ｃ）の状態で図柄確定時間（例えば１秒）が経過するまで保たれた後、小当たり図柄１に係る小当たり遊技が開始される。図３３（Ｄ）及び（Ｅ）に例示するように、小当たり遊技開始時から大当たり遊技開始時までの演出は、ストーリーモードで小当たり図柄１を引き当てたときの演出（図３１（Ｄ）及び（Ｅ）参照）と同じである。

【０２８９】

図３３（Ｆ）に例示するように、バトルモードで小当たり図柄１を引き当てた場合、大当たり遊技のラウンド演出として、グループＡの演出モードに即したラウンド演出が実行される。図３４（Ａ）に例示するように、本実施形態では、最終ラウンド遊技終了時にも上記ラウンド演出が継続される。続いてＥＤ期間の開始に伴って悪魔ラッシュに即したＥＤ演出が開始されると共に、上記ラウンド演出が継続される（図３４（Ｂ）参照）。ＥＤ演出は、上記ラウンド演出の手前側に重畳表示され、時間の経過に伴って表示領域が増えていき最終的に全画面に表示される（図３４（Ｃ）参照）。このため、上記ラウンド演出はＥＤ期間中に最終的に見えなくなる。ＥＤ期間の終了に伴って悪魔ラッシュに即したＥＤ演出が終了し、ＥＤ期間の終了直後に悪魔ラッシュに移行する（図３４（Ｄ）参照）。

【０２９０】

このように、本実施形態では、ストーリーモードとバトルモードとの何れで小当たり図柄１が停止表示された場合でも、大当たり遊技中にモード選択演出は実行されない。これにより、演出モードの選択に気を散らせることなく各グループに即したラウンド演出に遊技者を集中させることが可能である。

【０２９１】

［悪魔ラッシュで小当たり図柄１及び小当たり図柄３を引き当てた場合］

次に、図３５～図３７を参照して、悪魔ラッシュで小当たり図柄１を引き当てた後、悪魔ラッシュで小当たり図柄３を引き当てた場合の演出例について説明する。図３５は、悪魔ラッシュで小当たり図柄１を引き当てた場合の演出例について説明するための説明図で

ある。図３６は、悪魔ラッシュで小当たり図柄３を引き当てた場合に大当たり遊技が開始されたときまでの演出例について説明するための説明図である。図３７は、悪魔ラッシュで小当たり図柄３を引き当てた場合、悪魔ラッシュに即したラウンド演出後にストーリーモードに移行する演出例について説明するための説明図である。

【０２９２】

本実施形態の悪魔ラッシュは、大当たり遊技が連続していることを強調するために、ラウンド遊技が行われることを示唆するために表示される○を、大当たり遊技終了後も継続して表示する。図３５（Ａ）は、悪魔ラッシュ中に小当たり図柄１を引き当てたことにより１０Ｒ分のラウンド遊技がすでに実行された状態で、小当たり図柄１の停止表示が開始したときの液晶画面５の様子を例示している。図３５（Ａ）では、小当たり図柄１と同じ内容を報知するために、装飾図柄５５（及び小図柄５６）として「神」との文字を手前側に重畳表示した７図柄揃いが停止表示されており、緑の第４図柄５７が停止表示されている。

【０２９３】

図３５（Ａ）の状態で、図柄確定時間（例えば１秒）が経過した後、小当たり図柄１に係る小当たり遊技のＯＰ期間が開始されたときまで装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７が保たれる。図３５（Ｂ）に例示するように、上記ＯＰ期間開始時からは悪魔ラッシュに即したＯＰ演出が開始される。このときのＯＰ演出では、例えば、悪魔ラッシュであることを報知する悪魔ラッシュ帯４５の手前側に、ボーナス帯４６が重畳表示される。

【０２９４】

上記ＯＰ演出の終盤には、遊技者にＶ入賞を促す「Ｖを狙え」との文字、及び複数の「右打ち」との文字が液晶画面５に表示されたり、「Ｖを狙え」との音声がスピーカ２４から出力されたりする。このＶ入賞を促す演出は、悪魔ラッシュに即した右打ち演出であり、他の演出モードにおいてＶ入賞を促すときには表示されない背景画像（例えば、悪魔ラッシュであることを示唆する画像）が表示される。

【０２９５】

小当たり遊技に係るラウンド遊技中にＶ入賞したことに応じて、Ｖ入賞を報知するエフェクトが表示される。そして、小当たり遊技に係るＥＤ期間開始時からこの小当たり遊技に続く大当たり遊技のＯＰ期間終了時までの期間に亘って、上記エフェクトが広がって液晶画面５全体を光が覆いホワイトアウトする演出表示が行われる。ホワイトアウトに続いて、大当たり遊技のラウンド演出として、悪魔ラッシュに即したラウンド演出が開始される（図３５（Ｄ）参照）。このとき、悪魔ラッシュ帯４５が消去されてボーナス帯４６だけが表示が継続される。

【０２９６】

図３５（Ｅ）に例示するように、本実施形態では、最終ラウンド遊技終了時にも悪魔ラッシュに即したラウンド演出が継続される。続いてＥＤ期間の開始に伴って悪魔ラッシュに即したＥＤ演出が開始されると共に、上記ラウンド演出が継続される（図３５（Ｆ）参照）。このときのＥＤ演出は、上記ラウンド演出の手前側に重畳表示される。ＥＤ演出は、時間の経過に伴って表示領域が増えていき最終的に全画面に表示される（図３６（Ａ）参照）。このため、上記ラウンド演出はＥＤ期間中に最終的に見えなくなる。ＥＤ期間の終了に伴って悪魔ラッシュに即したＥＤ演出が終了し、ＥＤ期間の終了直後に悪魔ラッシュが継続する（図３６（Ｂ）参照）。ボーナス帯４６は、ＥＤ期間の終了時に消去され、悪魔ラッシュの開始と同時に悪魔ラッシュ帯４５が表示される。このとき、終了したラウンド遊技の数を示唆する黒丸の表示を継続する。

【０２９７】

図３６（Ｃ）は、悪魔ラッシュ中に小当たり図柄１を２回引き当てたことにより２０Ｒ分のラウンド遊技がすでに実行された状態で、小当たり図柄３の停止表示が開始したときの液晶画面５の様子を例示している。図３６（Ｃ）では、小当たり図柄３と同じ内容を報知するために、装飾図柄５５（及び小図柄５６）として６図柄揃いが停止表示されており、紫の第４図柄５７が停止表示されている。

【０２９８】
図３６（Ｃ）の状態で、図柄確定時間（例えば１秒）が経過した後、小当たり図柄３に係る小当たり遊技のＯＰ期間が開始されたときまで装飾図柄５５、小図柄５６、第４図柄５７が保たれる。悪魔ラッシュで小当たり図柄３を引き当てた場合、悪魔ラッシュで小当たり図柄１を引き当てたときと、ラウンド演出が終了するまで基本的には同じ演出が行われる。このため、本実施形態では、本来悪魔ラッシュの演出ができない小当たり図柄３を用いて、悪魔ラッシュで大当たり遊技が連続していることを演出できる。
【０２９９】
図３７（Ｅ）に例示するように、本実施形態では、悪魔ラッシュで小当たり図柄３を引き当てた場合、最終ラウンド遊技終了時に悪魔ラッシュに即したラウンド演出が終了する。続いて図３７（Ｂ）に例示するように、ＥＤ期間の開始に伴って、悪魔ラッシュの終了を報知する演出が開始される。このＥＤ期間中に、移行先の演出モードを示唆する「ＮＥＸＴ　少女ラッシュ」との文字が表示される（図３７（Ｃ）参照）。少女ラッシュはバトルモードとストーリーモードとを総称する語である。続いて図３７（Ｄ）に例示するように、ストーリーモードへの移行を報知する演出モードタイトルの表示が開始される。このときの演出モードタイトルでは、新たにストーリーモードが開始されることを示唆するために「少女ラッシュ　ストーリーモード　突入」との文字が表示される。図３７（Ｅ）に例示するように、この演出モードタイトルの表示中に、第２特別図柄の変動表示が開始され、この変動表示中にストーリーモードの画面構成になる。
【０３００】
本実施形態では、悪魔ラッシュで小当たり図柄３が停止表示された場合、悪魔ラッシュと同じグループＢのストーリーモードに移行する。このように、本実施形態では、サブＲＡＭ１３３に記憶された演出モードを示す設定値と同じグループＢのストーリーモードに大当たり遊技終了直後に自動的に移行する。このように、本実施形態では、悪魔ラッシュで小当たり図柄３が停止表示された場合、この大当たり遊技中にモード選択演出は実行されない。これにより、悪魔ラッシュが遊技者の選択で選べる他の演出モードと異なる特別な演出モードであることを効果的に表現できる。
【０３０１】
以下、上述した各種演出を実現するために遊技機１で行われる処理の一例について詳細に説明する。
【０３０２】
［遊技制御基板１００によるタイマ割込み処理］
次に、図３８を参照しつつ、遊技制御基板１００において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図３８は、遊技制御基板１００において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御基板１００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、一定時間（例えば４ミリ秒）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように設定されている。タイマ割込みが発生すると、遊技制御基板１００は、図３８に例示されている一連の処理を実行する。なお、図３８～図４４に示す処理は、メインＲＯＭ１０２に記憶されているプログラムに基づいてメインＣＰＵ１０１が発行する命令に従って行われる。
【０３０３】
まず、遊技制御基板１００のメインＣＰＵ１０１は、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数をソフトウェアにより更新するための乱数更新処理を実行する（ステップＳ１）。
【０３０４】
例えば、各乱数は、このステップＳ１の処理が行われる毎に「１」加算される。なお、このステップＳ１の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「０」に戻されて更新される。なお、大当たり乱数をソフトウェアにより更新したり、乱数回路１０４を用いて生成した値とソフトウェアにより生成した値との演算によって各乱数を生成したりするように予め設定されていて

もよい。
【０３０５】
ステップＳ１の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口１１に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１１１、第２始動口１２に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１１２等の各スイッチから入力される検知信号の状態を判定するスイッチ処理を実行する（ステップＳ２）。このスイッチ処理については、図３９に基づいて後に詳述する。
【０３０６】
ステップＳ２の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄判定を実行し、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップＳ３）。特別図柄処理では、大当たりであるか否か、大当たり種別、特別図柄の変動パターン等が決定される。この特別図柄処理については、図４２に基づいて後に詳述する。
【０３０７】
ステップＳ３の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器４５に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップＳ４）。
【０３０８】
ステップＳ４の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄判定を行った結果、第１始動口１１ｂを開放すると判定した場合に、電動チューリップ制御部１１３を介して電動チューリップ１７を動作させる電動チューリップ処理を実行する（ステップＳ５）。
【０３０９】
ステップＳ５の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３の処理で小当たりであると判定した場合に、小入賞口制御部１１８を制御して小入賞口１９を開放する小入賞口開放制御処理を実行する（ステップＳ６）。小入賞口開放制御処理は、小当たり遊技を制御する処理であり、小当たり遊技を実行すると判定されたことを示す特別図柄（小当たり図柄）が第２特別図柄表示器４２に停止表示された場合に行われる。この小入賞口開放制御処理については、図４５に基づいて後に詳述する。
【０３１０】
ステップＳ６の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３の処理で大当たりであると判定した場合に、大入賞口制御部１１７を制御して大入賞口１３を開放する大入賞口開放制御処理を実行する（ステップＳ７）。この大入賞口開放制御処理については、図４６に基づいて後に詳述する。
【０３１１】
ステップＳ７の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップＳ８）。
【０３１２】
ステップＳ８の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ８以前の処理ステップにおいてメインＲＡＭ１０３にセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板１３０に送信する送信処理を実行する（ステップＳ９）。
【０３１３】
［遊技制御基板１００によるスイッチ処理］
図３９は、図３８のステップＳ２におけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。ステップＳ１の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１からの検知信号の入力の有無を監視して、第１始動口スイッチ１１１からの検知信号が入力された時点の特別図柄判定用の乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する処理等を含む第１始動口スイッチ処理を実行する（ステップＳ２１）。この第１始動口スイッチ処理については、図４０に基づいて後に詳述する。

【０３１４】
次に、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口スイッチ１１２からの検知信号の入力の有無を監視して、第２始動口スイッチ１１２からの検知信号が入力された時点の特別図柄判定用の乱数を取得する処理等を含む第２始動口スイッチ処理を実行する（ステップＳ２２）。この第２始動口スイッチ処理については、図４１に基づいて後に詳述する。
【０３１５】
そして、メインＣＰＵ１０１は、ゲートスイッチ１１４からの検知信号の入力の有無を監視して、ゲートスイッチ１１４からの検知信号が入力された時点の普通図柄乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する（ステップＳ２３）。
【０３１６】
［遊技制御基板１００による第１始動口スイッチ処理］
図４０は、図３９のステップＳ２１における第１始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図４０に例示されるように、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第１始動口スイッチ１１１が「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ２１０１）。例えば、第１始動口スイッチ１１１が「ＯＮ」になったことを示すＯＮ信号が入力された場合に、第１始動口スイッチ１１１が「ＯＮ」になったと判定される。
【０３１７】
メインＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１が「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ２１０１：ＹＥＳ）、第１特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得する（ステップＳ２１０２～２１０５）。
【０３１８】
次に、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｕ１が、メインＲＯＭ１０２に記憶されている第１特別図柄判定の最大保留数Ｕｍａｘ１（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２１０６）。
【０３１９】
メインＣＰＵ１０１は、保留数Ｕ１が最大保留数Ｕｍａｘ１未満であると判定した場合（ステップＳ２１０６：ＹＥＳ）、保留数Ｕ１の値を「１」加算した値に更新する（ステップＳ２１０７）。
【０３２０】
ステップＳ２１０７の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に記憶された時短遊技フラグが「ＯＮ」であるか否かを判定する（ステップＳ２１０８）。この時短遊技フラグは、現在の遊技状態が時短状態である場合に「ＯＮ」に設定され、逆に、非時短状態である場合に「ＯＦＦ」に設定されるフラグである。
【０３２１】
メインＣＰＵ１０１は、時短遊技フラグが「ＯＮ」ではない（すなわち「ＯＦＦ」）と判定した場合（ステップＳ２１０８：ＮＯ）、事前判定処理を実行する（ステップＳ２１０９）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、後述する大当たり判定処理（図４３参照）や変動パターン決定処理（図４４参照）に先立って、ステップＳ２１０２～２１０５の処理によって取得された取得情報に基づいて、大当たりと判定されるか否か及び変動パターンがどの種別に決定されることになるか等を事前判定する。
【０３２２】
メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ２１０９の処理に続いて、ステップＳ２１０９の事前判定処理によって得られた事前判定情報と、ステップＳ２１０２～２１０５の処理で取得した各種乱数とをメインＲＡＭ１０３における保留記憶領域に格納する（ステップＳ２１１０）。
【０３２３】
メインＣＰＵ１０１は、時短遊技フラグが「ＯＮ」であると判定した場合（ステップＳ

２１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２～２１０５の処理で取得した各種乱数をメインＲＡＭ１０３における保留記憶領域に格納する（ステップＳ２１１１）。

【０３２４】

メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ２１１０又はステップＳ２１１１の処理を実行した場合、第１特別図柄判定に係る保留コマンドをメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ２１１２）。この保留コマンドは、第１特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップＳ２１０９の処理で得られた事前判定情報を含むものである。保留コマンドは、ステップＳ９の送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。

【０３２５】

ステップＳ２１１２の処理を実行した場合、第１始動口スイッチ１１１が「ＯＮ」になっていないと判定した場合（ステップＳ２１０１：ＮＯ）、又は、保留数Ｕ１が最大保留数Ｕｍａｘ１未満でないと判定した場合（ステップＳ２１０６：ＮＯ）、メインＣＰＵ１０１は図４０に示す処理を終了する。

【０３２６】

［遊技制御基板１００による第２始動口スイッチ処理］

図４１は、図３９のステップＳ２２における第２始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図４１に例示されるように、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ２１の第１始動口スイッチ処理に続いて、第２始動口スイッチ１１２からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第２始動口スイッチ１１２が「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ２２０１）。例えば、第２始動口スイッチ１１２が「ＯＮ」になったことを示すＯＮ信号が入力された場合に、第２始動口スイッチ１１２が「ＯＮ」になったと判定される。

【０３２７】

メインＣＰＵ１０１は、第２始動口スイッチ１１２が「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ２２０１：ＹＥＳ）、第２特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得する（ステップＳ２２０２～２２０５）。

【０３２８】

次に、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に記憶されている第２特別図柄判定の保留数Ｕ２が、メインＲＯＭ１０２に記憶されている第２特別図柄判定の最大保留数Ｕｍａｘ２（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２２０６）。

【０３２９】

メインＣＰＵ１０１は、保留数Ｕ２が最大保留数Ｕｍａｘ２未満であると判定した場合（ステップＳ２２０６：ＹＥＳ）、保留数Ｕ２の値を「１」加算した値に更新する（ステップＳ２２０７）。

【０３３０】

ステップＳ２２０７の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ２１０８の処理と同様に、メインＲＡＭ１０３に記憶された時短遊技フラグが「ＯＮ」であるか否かを判定する（ステップＳ２２０８）。メインＣＰＵ１０１は、時短遊技フラグが「ＯＮ」であると判定した場合（ステップＳ２２０８：ＹＥＳ）、事前判定処理を実行する（ステップＳ２２０９）。

【０３３１】

メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ２２０９の処理に続いて、ステップＳ２２０９の事前判定処理によって得られた事前判定情報と、ステップＳ２２０２～２２０５の処理で取得した各種乱数とをメインＲＡＭ１０３における保留記憶領域に格納する（ステップＳ２２１０）。

【０３３２】

メインＣＰＵ１０１は、時短遊技フラグが「ＯＮ」ではない（すなわち「ＯＦＦ」）と判定した場合（ステップＳ２２０８：ＮＯ）、ステップＳ２２０２～２２０５の処理で取

得した各種乱数をメインＲＡＭ１０３における保留記憶領域に格納する（ステップＳ２２１１）。

【０３３３】

メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ２２１０又はステップＳ２２１１の処理を実行した場合、第２特別図柄判定に係る保留コマンドをメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ２１１２）。この保留コマンドは、第２特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップＳ２２１０の処理で得られた事前判定情報を含むものである。保留コマンドは、ステップＳ９の送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。

【０３３４】

ステップＳ２２１２の処理を実行した場合、第２始動口スイッチ１１２が「ＯＮ」になっていないと判定した場合（ステップＳ２２０１：ＮＯ）、又は、保留数Ｕ２が最大保留数Ｕｍａｘ２未満でないと判定した場合（ステップＳ２２０６：ＮＯ）、メインＣＰＵ１０１は図４１に示す処理を終了する。

【０３３５】

［遊技制御基板１００による特別図柄処理］

次に、図４２を参照しつつ、遊技制御基板１００によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図４２は、図３８のステップＳ３における特別図柄処理の詳細フローチャートである。

【０３３６】

図４２に例示されるように、メインＣＰＵ１０１は、大当たり遊技中または小当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップＳ３０１）。メインＣＰＵ１０１は、例えば、メインＲＡＭ１０３に記憶されている大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ＯＮ」に設定され、大当たり遊技の終了時に「ＯＦＦ」に設定される。また、メインＣＰＵ１０１は、例えば、小当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、小当たり遊技中であるか否かを判定する。この小当たり遊技フラグは、メインＲＡＭ１０３に記憶されている小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、小当たり遊技の開始時に「ＯＮ」に設定され、小当たり遊技の終了時に「ＯＦＦ」に設定される。ここで、大当たり遊技中または小当たり遊技中であると判定された場合（ステップＳ３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０３３７】

メインＣＰＵ１０１は、大当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップＳ３０１：ＮＯ）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップＳ３０２）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップＳ３０２：ＮＯ）、メインＲＡＭ１０３に記憶されている第２特別図柄判定の保留数Ｕ２が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０３）。ここで、保留数Ｕ２が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０３：ＹＥＳ）、保留数Ｕ２を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０４）。

【０３３８】

メインＣＰＵ１０１は、保留数Ｕ２が「１」以上ではないと判定した場合（ステップＳ３０３：ＮＯ）、メインＲＡＭ１０３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｕ１が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０５）。ここで、保留数Ｕ１が「１」以上ではないと判定された場合（ステップＳ３０５：ＮＯ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０３３９】

メインＣＰＵ１０１は、保留数Ｕ１が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０５：ＹＥＳ）、保留数Ｕ１を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０６）。

【０３４０】

ステップＳ３０４の処理又はステップＳ３０６の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は

、メインＲＡＭ１０３の保留記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップＳ３０８）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３０４の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第２特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最先の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を１エントリずつ上位にシフトさせる。判定用記憶領域は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。また、ステップＳ３０６の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第１特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最先の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を１エントリずつ上位にシフトさせる。

【０３４１】

ステップＳ３０８の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップＳ３０９）。この大当たり判定処理については、図４３に基づいて後に詳述する。

【０３４２】

ステップＳ３０９の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン決定処理を実行する（ステップＳ３１０）。この変動パターン決定処理については、図４４に基づいて後に詳述する。

【０３４３】

ステップＳ３１０の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３０９の処理で決定した特別図柄の設定情報、この特別図柄の設定情報が第１特別図柄判定に係るものであるか或いは第２特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップＳ３１０の処理で決定した変動パターンの設定情報、遊技機１の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３１１）。

【０３４４】

この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の開始を指示するコマンドであって、ステップＳ９の送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。これにより、液晶画面５における装飾図柄５５の変動表示等が開始されることになる。

【０３４５】

ステップＳ３１１の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３１１の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３１２）。その際、判定用記憶領域に第１特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップＳ３０９～３１１の処理が行われた場合には、第１特別図柄表示器４１において特別図柄の変動表示を開始する。一方、第２特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップＳ３０９～３１１の処理が行われた場合には、第２特別図柄表示器４２において特別図柄の変動表示を開始する。

【０３４６】

次に、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３１２における変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始する（ステップＳ３１３）。

【０３４７】

メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３１３の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップＳ３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１３における変動時間の計測開始から、ステップＳ３１０の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ３１５）。ここで、変動時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ３１５：ＮＯ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０３４８】

メインＣＰＵ１０１は、変動時間が経過したと判定した場合（ステップＳ３１５：ＹＥＳ）、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをメインＲＡＭ１０３に

セットする（ステップＳ３１６）。この図柄確定コマンドは、ステップＳ９における送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。これにより、液晶画面５に変動表示されていた装飾図柄５５を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

【０３４９】

ステップＳ３１６の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３１２の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる（ステップＳ３１７）。具体的には、ステップＳ３０９の処理で決定した特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を、変動表示させていた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この特別図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間（例えば１秒）が経過するまで継続される。

【０３５０】

このように、メインＣＰＵ１０１は、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから大当たり判定処理の判定結果を示す特別図柄を第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示させる。

【０３５１】

ステップＳ３１７の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、上記ステップＳ３１３の処理で計測を開始した変動時間をリセットし（ステップＳ３１８）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させ、小当たりである場合に小当たり遊技を開始させるためのオープニングコマンドをセットする処理等を含む停止中処理を実行する（ステップＳ３１９）。このオープニングコマンドがステップＳ９（図３８参照）の送信処理によって演出制御基板１３０に送信されると、演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３１は、例えば、大当たり（又は小当たり）の種類に対応したＯＰ演出の開始を指示するＯＰ演出開始コマンドをサブＲＡＭ１３３にセットする。このＯＰ演出開始コマンドがステップＳ３０（図４６参照）の送信処理によって画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に送信されたことに応じてＯＰ演出が開始される。

【０３５２】

［遊技制御基板１００による大当たり判定処理］

図４３は、図４２のステップＳ３０９における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１０１は、判定用記憶領域に記憶された大当たり乱数に基づいて大当たり判定を実行する（ステップＳ３０９１）。例えば、大当たり判定テーブルには、大当たり乱数と比較される判定値が大当たり、小当たり、又はハズレに予め割り当てられている。メインＣＰＵ１０１は、図４０のステップＳ２１０２の処理（又は図４１のステップＳ２２０２の処理）で取得した大当たり乱数の値が、メインＲＡＭ１０３にセットされた大当たり判定テーブルに定められた判定値の何れと一致するかに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。

【０３５３】

ステップＳ３０９１の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、大当たり判定の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップＳ３０９２）。ここで、大当たりであると判定された場合（ステップＳ３０９２：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＯＭ１０２に予め記憶されている図柄決定テーブルを参照して、ステップＳ３０９１の大当たり判定に使用された大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されている図柄乱数に基づいて大当たり図柄の種類を決定し、その設定情報をメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３０９３）。大当たり図柄の種類が決定されることによって、大当たりの種類が決定されることになる。具体的には、例えば、図柄乱数が第１特別図柄判定に係るものである場合には、メインＣＰＵ１０１は、その図柄乱数が、第１始動口用図柄決定テーブル（不図示）に規定されているどの判定値と一致するかに基づいて、大当たり図柄を決定する。また、図柄乱数が第２特別図柄判定に係るものである場合には、メインＣＰＵ１０１は、その図柄乱数が、第２始動口用図柄決定テーブル（不図示）に規定されているどの判定値と一致するかに基づいて、大当たり図柄を決定する。

【０３５４】

一方、メインＣＰＵ１０１は、大当たりではないと判定した場合（ステップＳ３０９２：ＮＯ）、メインＣＰＵ１０１は、小当たりであるか否かを判定する（ステップＳ３０９４）。ここで、小当たりであると判定された場合（ステップＳ３０９４：ＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＯＭ１０２に予め記憶されている図柄決定テーブルを参照して、図柄乱数に基づいて小当たり図柄の種類を決定し、その設定情報をメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３０９５）。

【０３５５】

一方、メインＣＰＵ１０１は、小当たりではないと判定した場合（ステップＳ３０９４：ＮＯ）、ハズレ図柄の設定情報をメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３０９６）。これにより、ステップＳ３１７の処理において、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２にハズレ図柄が停止表示される。この場合、大当たり遊技は行われない。以上でメインＣＰＵ１０１は図４３に示す処理を終了する。

【０３５６】

［遊技制御基板１００による変動パターン決定処理］

図４４は、図４２のステップＳ３１０における変動パターン決定処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１０１は、大当たり図柄Ｃが停止表示してから３回転目の第２特別図柄の変動表示であるか否かを判定する（ステップＳ３１０１）。この処理でＹＥＳと判定された場合、今回の変動パターンとして専用の変動パターンを決定し（ステップＳ３１０２）、変動パターン決定処理を終了する。

【０３５７】

ステップＳ３１０１の処理でＮＯと判定された場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３０９１の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップＳ３１０３）。ここで、大当たりであると判定した場合（ステップＳ３１０３：ＹＥＳ）、現在の遊技状態に対応した大当たり用変動パターンテーブル（不図示）をメインＲＯＭ１０２から読み出してメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３１０２）。なお、変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターンと、変動パターン乱数と比較するための判定値とが対応付けられたテーブルであり、遊技状態毎にメインＲＯＭ１０２に予め記憶されているテーブルである。

【０３５８】

一方、メインＣＰＵ１０１は、大当たりではないと判定した場合（ステップＳ３１０３：ＮＯ）、小当たりであるか否かを判定する（ステップＳ３１０５）。小当たりであると判定した場合（ステップＳ３１０５：ＹＥＳ）、現在の遊技状態に対応した小当たり用変動パターンテーブル（不図示）をメインＲＯＭ１０２から読み出してメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３１０６）。

【０３５９】

一方、メインＣＰＵ１０１は、小当たりではないと判定した場合（ステップＳ３１０３：ＮＯ）、すなわちハズレである場合、リーチ演出を実行不可能な変動パターンから決定するか否かを決定する（ステップＳ３１０７）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、入賞始動口が同じ特別図柄判定の保留数に基づいて、ステップＳ３０９１の処理で使用した大当たり乱数と共に判定用記憶領域に記憶されたリーチ乱数の値がリーチ乱数と比較するための判定値の何れと一致するかを判定する。

【０３６０】

メインＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動パターンをリーチ演出を実行不可能な変動パターンから決定する場合（ステップＳ３１０７：ＮＯ）、リーチ用変動パターンテーブルをメインＲＯＭ１０２から読み出してメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３１０８）。一方、リーチ演出を実行不可能な変動パターンから決定する場合（ステップＳ３１０９：ＮＯ）、非リーチ用変動パターンテーブルをメインＲＯＭ１０２から読み出してメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３１０７）。

【０３６１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３１０４の処理、ステップＳ３１０６の処

理、又はステップＳ３１０８、又はステップＳ３１０９の処理によってメインＲＡＭ１０３にセットされた変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の変動パターンを決定し、その設定情報をメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ３１１０）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ３０９１の処理で使用した大当たり乱数と共に判定用記憶領域に記憶された変動パターン乱数が、変動パターンテーブルに規定された判定値のうちのどの値と一致するかに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。例えば、大当たり用変動パターンテーブルがメインＲＡＭ１０３にセットされた場合、メインＣＰＵ１０１は、変動パターン乱数が、大当たり用変動パターンテーブルに規定された判定値のうちのどの値と一致するかに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。また、例えば、非リーチ用変動パターンテーブルがメインＲＡＭ１０３にセットされた場合、メインＣＰＵ１０１は、変動パターン乱数に基づいて、ステップＳ３０８のシフト処理後の保留数に対応した変動パターンを決定する。変動パターンの設定情報は、上述したステップＳ３０９の大当たり判定処理によってメインＲＡＭ１０３にセットされた特別図柄の設定情報と共に変動開始コマンドに含められて、ステップＳ９の送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。以上でメインＣＰＵ１０１は図４４に示す処理を終了する。

【０３６２】

［遊技制御基板１００による小入賞口開放制御処理］

以下、図４５を参照しつつ、遊技制御基板１００によって実行される小入賞口開放制御処理について説明する。この小入賞口制御処理は、メインＲＯＭ１０２に記憶されている小当たり時の図柄決定テーブルに基づいて選択した小当たり遊技を実行する処理である。ここで、図４５は、図３８のステップＳ６における小入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ５の電動チューリップ処理に続いて、図３８に例示されるように、小当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ６４１）。ここで、小当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定された場合（ステップＳ６４１：ＮＯ）、ステップＳ７の大入賞口制御処理に処理が進められる。

【０３６３】

メインＣＰＵ１０１は、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ６４１：ＹＥＳ）、停止中処理によって小当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、小当たり遊技のオープニング期間中であるか否かを判定する（ステップＳ６４２）。ここで、オープニング期間中であると判定した場合（ステップＳ６４２：ＹＥＳ）、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６４３）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６４３：ＮＯ）、ステップＳ７の大入賞口制御処理に処理が進められる。

【０３６４】

メインＣＰＵ１０１は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６４３：ＹＥＳ）、小入賞口制御部１１８の動作パターン等を設定して、その設定情報をメインＲＡＭ１０３に格納する（ステップＳ６４４）。このステップＳ６４４の処理が実行されることによって、ラウンド終了後のエンディング時間等の小当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【０３６５】

ステップＳ６４４の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に記憶されている小入賞口１９への遊技球の入賞数Ｘをリセットする（ステップＳ６４５）。

【０３６６】

ステップＳ６４５の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、小入賞口の開放制御を開始する（ステップＳ６４６）。次に、メインＣＰＵ１０１は、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する（ステップＳ６４７）。

【０３６７】

メインＣＰＵ１０１は、小当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップＳ６４２：ＮＯ）、例えばメインＲＡＭ１０３に記憶されている現在の状態が小当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、エンディング期間中であるか否かを判定する（ステップＳ６４８）。ここで、エンディング期間中であると判定された場合（ステップＳ６４８：ＹＥＳ）、後述するステップＳ６５９に処理が進められる。

【０３６８】

メインＣＰＵ１０１は、小当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップＳ６４８：ＮＯ）、小入賞口スイッチが「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ６４９）。具体的には、小入賞口スイッチ１１６ａからの検知信号の有無に基づいて、小入賞口スイッチ１１６ａが「ＯＮ」になったか否かを判定する。

【０３６９】

ここで、メインＣＰＵ１０１は、小入賞口スイッチ１１６ａが「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ６４９：ＹＥＳ）、小入賞口１９に１個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Ｘを「１」加算した値に更新する（ステップＳ６５０）。

【０３７０】

ステップＳ６５０の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂが「ＯＮ」になったか否かを判定する。Ｖ入賞口スイッチ１１６ｂが「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ６５１：ＹＥＳ）、Ｖ入賞コマンドをセットし（ステップＳ６５２）、大当たり遊技フラグを「ＯＮ」にする（ステップＳ６５３）。

【０３７１】

メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５３の処理を実行した場合、ステップＳ６４７の処理を実行した場合、又は小入賞口スイッチ１１６ａが「ＯＮ」ではないと判定した場合（ステップＳ６４９：ＮＯ）、小入賞口１９の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６５４）。具体的には、上記ステップＳ６４７の処理によって計測が開始された開放時間が、メインＲＯＭ１０２に記憶されている規定開放時間に達したか否かを判定する。

【０３７２】

メインＣＰＵ１０１は、規定開放時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ６５４：ＮＯ）、メインＲＡＭ１０３に記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数Ｘが、メインＲＯＭ１０２に記憶されている大入賞口１３の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ｘｍａｘ（例えば「９」）と一致するか否かを判定する（ステップＳ６５５）。ここで、入賞数Ｘが遊技球数Ｘｍａｘと一致しないと判定された場合（ステップＳ６５５：ＮＯ）、ステップＳ７の大入賞口制御処理に処理が進められる。

【０３７３】

一方、メインＣＰＵ１０１は、入賞数Ｘが遊技球数Ｘｍａｘと一致すると判定した場合（ステップＳ６５５：ＹＥＳ）、小入賞口制御部１１８にステップＳ６４６の処理で開始した小入賞口１９の開放制御を終了させる（ステップＳ６５６）。

【０３７４】

ステップＳ６５６の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、エンディング時間の計測を開始し（ステップＳ６５７）、エンディングコマンドをメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ６５８）。このエンディングコマンドは、小当たり遊技のラウンド遊技が終了したことを通知するコマンドであり、ステップＳ９の送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。

【０３７５】

メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５８の処理を実行した場合、エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６５９）。エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６５９：ＮＯ）、ステップＳ７の大入賞口制御処理に処理が進められる。

【０３７６】

メインＣＰＵ１０１は、エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６５９：ＹＥＳ）、小当たり遊技を終了させるために、小当たり遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ６６０）。

【０３７７】

［遊技制御基板１００による大入賞口開放制御処理］

以下、図４６を参照しつつ、遊技制御基板１００によって実行される大入賞口開放制御処理について説明する。この大入賞口制御処理は、メインＲＯＭ１０２に記憶されている大当たり時の図柄決定テーブルに基づいて選択した大当たり遊技を実行する処理である。ここで、図４６は、図３８のステップＳ７における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ５の小入賞口開放制御処理に続いて、図３８に例示されるように、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ６０１）。ここで、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定された場合（ステップＳ６０１：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。

【０３７８】

メインＣＰＵ１０１は、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ６０１：ＹＥＳ）、停止中処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップＳ６０２）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップＳ６０２：ＹＥＳ）、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６０３）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６０３：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。

【０３７９】

メインＣＰＵ１０１は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６０３：ＹＥＳ）、大当たり遊技のラウンド数Ｒｍａｘ、大入賞口制御部１１７の動作パターン等を設定して、その設定情報をメインＲＡＭ１０３に格納する（ステップＳ６０４）。このステップＳ６０４の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

【０３８０】

ステップＳ６０４の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に記憶されている大入賞口１３への遊技球の入賞数Ｙをリセットし（ステップＳ６０５）、同じくメインＲＡＭ１０３に記憶されている大当たり中のラウンド数Ｒを「１」加算した値に更新する（ステップＳ６０６）。このラウンド数Ｒは、大当たり開始前は「０」に設定されており、ステップＳ６０６の処理が行われる毎に「１」加算される。

【０３８１】

ステップＳ６０６の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、大入賞口の開放制御を開始する（ステップＳ６０７）。次に、メインＣＰＵ１０１は、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する（ステップＳ６０８）。そして、大入賞口１３を開放するラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ６０９）。

【０３８２】

メインＣＰＵ１０１は、大当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップＳ６０２：ＮＯ）、例えばメインＲＡＭ１０３に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判定する（ステップＳ６１１）。ここで、エンディング中であると判定された場合（ステップＳ６１１：ＹＥＳ）、後述するステップＳ６２５に処理が進められる。

【０３８３】
メインＣＰＵ１０１は、大当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップＳ６１１：ＮＯ）、例えばメインＲＡＭ１０３に記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中（ラウンドと次のラウンドとの間）であるか否かを判定する（ステップＳ６１２）。ここで、インターバル中であると判定した場合（ステップＳ６１２：ＹＥＳ）、前回のラウンド遊技終了時に大入賞口１３が閉塞してから、ステップＳ６０４の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６１３）。ここで、インターバル時間が経過したと判定された場合（ステップＳ６１３：ＹＥＳ）、次のラウンド遊技を開始するタイミングになっているため、上記ステップＳ６０５に処理が進められる。逆に、インターバル時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６１３：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。
【０３８４】
一方、メインＣＰＵ１０１は、インターバル中ではないと判定した場合（ステップＳ６１２：ＮＯ）、ラウンド遊技中であると判断して、大入賞口スイッチが「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ６１４）。具体的には、大入賞口スイッチ１１５からの検知信号の有無に基づいて、大入賞口スイッチ１１５が「ＯＮ」になったか否かを判定する。
【０３８５】
ここで、メインＣＰＵ１０１は、大入賞口スイッチ１１５が「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ６１４：ＹＥＳ）、大入賞口１３に１個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Ｙを「１」加算した値に更新する（ステップＳ６１５）。
【０３８６】
メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ６１５の処理を実行した場合、ステップＳ６０９の処理を実行した場合、又は大入賞口スイッチ１１５が「ＯＮ」ではないと判定した場合（ステップＳ６１４：ＮＯ）、大入賞口１３の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６１６）。具体的には、上記ステップＳ６０８の処理によって計測が開始された開放時間が、メインＲＯＭ１０２に記憶されている規定開放時間に達したか否かを判定する。
【０３８７】
メインＣＰＵ１０１は、規定開放時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ６１６：ＮＯ）、メインＲＡＭ１０３に記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数Ｙが、メインＲＯＭ１０２に記憶されている大入賞口１３の閉塞タイミングを規定する遊技球数Ｙｍａｘ（例えば「９」）と一致するか否かを判定する（ステップＳ６１７）。ここで、入賞数Ｙが遊技球数Ｙｍａｘと一致しないと判定された場合（ステップＳ６１７：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。
【０３８８】
一方、メインＣＰＵ１０１は、入賞数Ｙが遊技球数Ｙｍａｘと一致すると判定した場合（ステップＳ６１７：ＹＥＳ）、又は規定開放時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６１６：ＹＥＳ）、大入賞口制御部１１７にステップＳ６０７の処理で開始した大入賞口１３の開放制御を終了させる（ステップＳ６１８）。
【０３８９】
ステップＳ６１８の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に記憶されている大当たり遊技の現在のラウンド数Ｒが、上記ステップＳ６０４の処理によって設定されたラウンド数Ｒｍａｘと一致するか否かを判定する（ステップＳ６１９）。ここで、ラウンド数Ｒがラウンド数Ｒｍａｘと一致しないと判定した場合（ステップＳ６１９：ＮＯ）、次のラウンド遊技の開始タイミングを制御するために、大入賞口１３が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始する（ステップＳ６２０）。このステップＳ６２０の処理によって計測が開始されたインターバル時間は、上記ステップＳ６１３の処理に使用される。

【０３９０】
一方、メインＣＰＵ１０１は、ラウンド数Ｒがラウンド数Ｒｍａｘと一致すると判定した場合（ステップＳ６１９：ＹＥＳ）、エンディング時間の計測を開始し（ステップＳ６２２）、メインＲＡＭ１０３に記憶されているラウンド数Ｒをリセットし（ステップＳ６２３）、エンディングコマンドをメインＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ６２４）。このエンディングコマンドは、最後のラウンド遊技が終了したことを通知するコマンドであり、ステップＳ８の送信処理によって演出制御基板１３０に送信される。なお、このエンディングコマンドは、大当たり遊技終了後の遊技状態に関する情報（遊技情報）を含む。
【０３９１】
メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ６２４の処理を実行した場合、又はエンディング中であると判定した場合（ステップＳ６１１：ＹＥＳ）、設定エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６２５）。具体的には、上記ステップＳ６２２の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップＳ６０４の処理によって設定された設定エンディング時間に達したか否かを判定する。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６２５：ＮＯ）、ステップＳ８の賞球処理に処理が進められる。
【０３９２】
メインＣＰＵ１０１は、設定エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６２５：ＹＥＳ）、大当たり遊技終了後のパチンコ遊技機１の遊技状態を設定する遊技状態設定処理を実行する（ステップＳ６２６）。この処理により、大当たり図柄（又は小当たり図柄）の種類に対応した遊技状態に設定される。
【０３９３】
メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ６２６の処理の後、大当たり遊技を終了させるために、大当たり遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ６２７）。
【０３９４】
［演出制御基板１３０によるタイマ割込み処理］
以下、図４７を参照しつつ、演出制御基板１３０において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図４７は、演出制御基板１３０において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下では、図４７～図５０に示す処理を演出制御基板１３０が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は、演出制御基板１３０、画像音響制御基板１４０、およびランプ制御基板１５０の何れにおいて実行されてもよい。
【０３９５】
演出制御基板１３０におけるサブＣＰＵ１３１は、遊技制御基板１００で行われるタイマ割込み処理と同様に、図４７に例示される一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図４７～図５０に示す処理は、サブＲＯＭ１３２に記憶されているプログラムに基づいてサブＣＰＵ１３１が発行する命令に従って行われる。
【０３９６】
サブＣＰＵ１３１は、まず、遊技制御基板１００からのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行した後（ステップＳ１０）、送信処理を実行する（ステップＳ３０）。コマンド受信処理では、遊技制御基板１００及びランプ制御基板１５０から各種コマンドを受信したことに応じた処理が行われる。具体的には、サブＣＰＵ１３１は、例えば、遊技制御基板１００から遊技情報としてのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じた演出内容を設定する。例えば、サブＣＰＵ１３１は、特別図柄の変動パターンに対応した変動演出パターンを決定し、決定した変動演出パターンにおいて実行可能な予告演出の実行の有無および内容を決定する。そして、サブＣＰＵ１３１は、例えば、決定した演出の実行を指示するコマンドを生成し、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に送信する。これにより、演出制御基板１３０において決定された内容の演出が、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０で実行されることになる。コマンド受信処理

については、図４８に基づいて後に詳述する。
【０３９７】
ステップＳ３０の処理に続いて、サブＣＰＵ１３１は、データ転送処理を行う（ステップＳ５０）。サブＣＰＵ１３１は、例えば、各演出の開始に伴って枠ランプ３７等を発光制御させたり演出役物７等を制御（例えば動作）させたりするために、画像音響制御基板１４０から送信されたデータをランプ制御基板１５０に転送する。このデータ転送処理が行われることによって、例えば、液晶画面５に表示された演出画像やスピーカ２４によって出力された演出音と連動して盤ランプ２５と枠ランプ３７とを発光させる発光制御が行われたり、演出役物７が動作されたりする。以上でサブＣＰＵ１３１は、図４７に示す処理を終了する。
【０３９８】
［演出制御基板１３０によるコマンド受信処理］
図４８は、図４７のステップＳ１０におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図４８に例示されるように、サブＣＰＵ１３１は、まず、遊技制御基板１００又はランプ制御基板から送信されたコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１１）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップＳ１１：ＮＯ）、ステップＳ３０に処理が進められる。
【０３９９】
サブＣＰＵ１３１は、コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ１１：ＹＥＳ）、そのコマンドがステップＳ２１１２（図４０参照）又はステップＳ２２１２（図４１参照）の処理に応じて遊技制御基板１００から送信された保留コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１２）。ここで、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定された場合（ステップＳ１２：ＮＯ）、後述するステップＳ１４に処理が進められる。
【０４００】
サブＣＰＵ１３１は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップＳ１２：ＹＥＳ）、保留コマンド受信処理を実行する（ステップＳ１３）。保留コマンド受信処理では、サブＣＰＵ１３１は、例えば、キャラストック演出で表示されるパネル画像の表示態様に関する設定情報等を含むアイコン表示コマンドをサブＲＡＭ１３３にセットする。この保留コマンド受信処理については、図４９に基づいて後に詳述する。
【０４０１】
サブＣＰＵ１３１は、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１２：ＮＯ）、そのコマンドがステップＳ３１１（図４２参照）の処理に応じて遊技制御基板１００から送信された変動開始コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１４）。ここで、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定された場合（ステップＳ１４：ＮＯ）、後述するステップＳ１６に処理が進められる。
【０４０２】
サブＣＰＵ１３１は、受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップＳ１４：ＹＥＳ）、変動開始コマンド受信処理を実行する（ステップＳ１５）。変動開始コマンド受信処理では、サブＣＰＵ１３１は、例えば、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動パターンに対応した変動演出パターンを決定する。この変動開始コマンド受信処理については、図５０に基づいて後に詳述する。
【０４０３】
サブＣＰＵ１３１は、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１４：ＮＯ）、そのコマンドがステップＳ３１６（図４２参照）の処理に応じて遊技制御基板１００から送信された図柄確定コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１６）。サブＣＰＵ１３１は、図柄確定コマンドであると判定した場合（ステップＳ１６：ＹＥＳ）、変動演出終了コマンドをサブＲＡＭ１３３にセットする（ステップＳ１７）。この変動演出終了コマンドがステップＳ３０の送信処理によって画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に送信されることで、特別図柄の停止表示に伴って、装飾図柄５５および小図柄５６が液晶画面５に停止表示されることになる。

【０４０４】
サブＣＰＵ１３１は、受信したコマンドが図柄確定コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１６：ＮＯ）、そのコマンドがランプ制御基板１５０から送信された操作コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１８）。この操作コマンドは、ランプ制御基板１５０のランプＣＰＵ１５１が演出ボタン２６や演出キー２７の操作を検知した場合に、その情報を通知するためにランプ制御基板１５０から送信されるコマンドである。操作コマンドは、演出ボタン２６及び演出キー２７のうち何れが操作されたかを示す情報、演出キー２７が操作された場合にはどのキーが操作されたかを示す情報等を含む。
【０４０５】
サブＣＰＵ１３１は、操作コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ１８：ＹＥＳ）、操作演出開始コマンドをサブＲＡＭ１３３にセットする（ステップＳ１９）。このコマンドは、ステップＳ３０の送信処理によって画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に送信される。画像音響制御基板１４０は、このコマンドを受信することで、例えば、有効期間中の操作に応じて液晶画面５やスピーカ２４を用いて画像や音による演出（例えば、モード選択演出での選択された状態のモード画像を切り換える演出）を実行できる。また、ランプ制御基板１５０は、このコマンドを受信することで、有効期間中の操作に応じて各種ランプを発光させる演出を実行できる。
【０４０６】
一方、受信したコマンドが操作コマンドではないと判定された場合（ステップＳ１８：ＮＯ）、そのコマンドに応じた処理を実行する（ステップＳ２０）。一例として、サブＣＰＵ１３１は、遊技制御基板１００から送信されたオープニングコマンドを受信したと判定した場合は、大当たり（又は小当たり）の種類に対応した大当たり遊技（又は小当たり遊技）の演出の開始を指示するオープニングコマンドをセットする。
【０４０７】
［演出制御基板１３０による保留コマンド受信処理］
図４９は、図４８のステップＳ１３における保留コマンド受信処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ１３１は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップＳ１２：ＹＥＳ）、図４９に例示されるように、サブＲＡＭ１３３に記憶されている特別図柄判定の保留数を「１」加算した値に更新する（ステップＳ１３１１）。具体的には、保留コマンド内の事前判定情報に含まれている入賞始動口情報に基づいて、第１特別図柄判定に係る保留コマンドであるか或いは第２特別図柄判定に係る保留コマンドであるかを判別し、その判別結果に基づいて、第１特別図柄判定に係る保留数又は第２特別図柄判定に係る保留数を「１」加算した値に更新する。
【０４０８】
ステップＳ１３１１の処理に続いて、サブＣＰＵ１３１は、受信した保留コマンドに含まれている事前判定情報を解析し、解析結果をサブＲＡＭ１３３に格納する（ステップＳ１３１２）。
【０４０９】
ステップＳ１３１２の処理に続いて、サブＣＰＵ１３１は、特別態様の保留アイコン５４を表示する演出、及びキャラストック演出で２～５枚目のパネル画像を表示する演出といった先読み演出が実行可能か否かを判定する（ステップＳ１３１３）。例えば、何れかの先読み演出の設定情報がサブＲＡＭ１３３に既にセットされている場合、大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）である場合等に、先読み演出が実行可能ではないと判定される。先読み演出を実行可能ではないと判定された場合（ステップＳ１３１３：ＮＯ）、ステップＳ１３１６に処理が進められる。
【０４１０】
サブＣＰＵ１３１は、先読み演出が実行可能であると判定した場合（ステップＳ１３１３：ＹＥＳ）、大当たり図柄Ｃの停止表示後１～３回転目の第２特別図柄の変動表示中であるか否かを決定する（ステップＳ１３１４）。サブＣＰＵ１３１は、ステップＳ１３１４の処理でＹＥＳと判定した場合、キャラストック演出（２～５人目）の処理を実行する

（ステップＳ１３１５）。この処理については図１９（Ｂ）を参照して上述したため、ここでの説明は省略する。

【０４１１】

ステップＳ１３１５の処理を実行した場合、ステップＳ１３１４の処理でＮＯと判定された場合、又はステップＳ１３１３の処理でＮＯと判定された場合、サブＣＰＵ１３１は、アイコン表示コマンドをサブＲＡＭ１３３にセットする（ステップＳ１３１６）。アイコン表示コマンドは、保留コマンドに基づいて得られた事前判定情報、入賞始動口情報等を含み、ステップＳ１３１５の処理が実行された場合にはこれらの設定情報を含む。このアイコン表示コマンドは、ステップＳ３０の送信処理（図４７参照）によって画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に送信される。これにより、演出制御基板１３０において決定された態様でキャラストック演出が、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０によって実現されることになる。

【０４１２】

［演出制御基板１３０による変動開始コマンド受信処理］

以下、図５０を参照しつつ、遊技制御基板１００から送信された変動開始コマンドを受信したことに応じて演出制御基板１３０において実行される変動開始コマンド受信処理について説明する。ここで、図５０は、図４８のステップＳ１５における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャートである。

【０４１３】

図４８に例示されるように、サブＣＰＵ１３１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップＳ１４：ＹＥＳ）、変動演出パターン乱数を取得してサブＲＡＭ１３３に格納する（ステップＳ１５１１）。変動演出パターン乱数等のサブＣＰＵ１３１は、変動開始コマンドを受信した時点の値を変動演出パターン乱数として取得する。

【０４１４】

ステップＳ１５１１の処理に続いて、サブＣＰＵ１３１は、遊技制御基板１００から受信した変動開始コマンドを解析する（ステップＳ１５１２）。変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定（図４３参照）の判定結果を示す大当たりか否かの情報、特別図柄の種類、特別図柄の変動パターンの設定情報、遊技機１の遊技状態を示す情報等が含まれている。サブＣＰＵ１３１は、この処理を行うことにより、変動演出パターンを決定するのに必要な情報を得ている。

【０４１５】

ステップＳ１５１２の処理に続いて、サブＣＰＵ１３１は、大当たり図柄Ｃの停止表示後３回転目の第２特別図柄の変動表示であるか否かを判定する（ステップＳ１５１３）。ステップＳ１５１３の処理でＹＥＳと判定された場合、サブＣＰＵ１３１は、キャラストック演出（１人目）の処理を実行する（ステップＳ１５１４）。この処理については図１９（Ａ）を参照して上述したため、ここでの説明は省略する。

【０４１６】

ステップＳ１５１３の処理でＮＯと判定された場合、サブＣＰＵ１３１は、現在の遊技状態に応じた変動演出パターンテーブル（不図示）を参照して変動演出パターンを決定する（ステップＳ１５１５）。変動演出パターンテーブルは、予めサブＲＯＭ１３２に記憶されたテーブルであり、大当たりか否かと、大当たり図柄（又は小当たり図柄）の種類と、特別図柄の変動パターンとの組み合わせのそれぞれに対して１又は複数種類の変動演出パターンが予め対応付けられたテーブルである。サブＲＯＭ１３２には、例えば、非時短状態用と、時短状態用との変動演出パターンテーブルが予め記憶されている。

【０４１７】

ステップＳ１５１５の処理を実行した場合、又はステップＳ１５１４の処理を実行した場合、サブＣＰＵ１３１は、これらの処理で決定した設定内容を含む変動演出開始コマンドをセットする（ステップＳ１５１６）。変動演出開始コマンドは、ステップＳ３０の送信処理（図４７参照）によって画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０に送信

される。これにより、演出制御基板１３０において決定された態様の変動演出が、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０によって実現されることになる。

【０４１８】

ステップＳ１５１６の処理に続いて、サブＣＰＵ１３１は、サブＲＡＭ１３３に格納されている保留数の値を「１」減算する（ステップＳ１５１７）。以上でサブＣＰＵ１３１は、図５０に示す処理を終了する。

【０４１９】

［本実施形態の作用効果］

本実施形態では、キャラＡ～Ｄを用いたバトル演出を実行可能である。バトル演出は、敵と戦うキャラクタがキャラＡ～Ｄである順に信頼度が高い。バトル演出に用いるキャラクタは、第２特別図柄判定の保留数が１増えたことに応じて、事前判定情報（具体的には、小当たりであるかハズレであるか）に基づいて表示領域８１ａ～８５ａ（及び表示領域８１ｂ～８５ｂ）に表示可能である。表示領域８１ａ～８５ａ（及び表示領域８１ｂ～８５ｂ）に例えばキャラＡが表示される場合よりも、キャラＤが表示される場合の方が、信頼度が高い。これにより、キャラクタを用いて、表示領域８１ａ～８５ａ（及び表示領域８１ｂ～８５ｂ）のキャラクタの種類とバトル演出の種類とで信頼度を示唆可能である。

【０４２０】

また、本実施形態では、バトル演出に用いるキャラクタとしてキャラＡ～Ｄを表示可能である。キャラクタの信頼度は、キャラＡ～Ｄの順に高い。小当たりとならない場合は、パネル画像（及びキャラアイコン８１～８５）として同じ種類のキャラクタを５人同時に表示不可能である。一方、小当たりとなる場合は、パネル画像（及びキャラアイコン８１～８５）として同じ種類のキャラクタを５人同時に表示可能である。これにより、パネル画像（及びキャラアイコン８１～８５）が表示されるときに遊技者にドキドキ感を与え、遊技の興趣を高めることが可能である。

【０４２１】

また、本実施形態では、キャラアイコン８１～８５が表示された表示領域８１ｂ～８５ｂ以外の表示領域において、バトル発展演出およびバトル演出が実行される。本実施形態では、キャラＡ～Ｄを用いたバトル演出を実行可能であり、敵と戦うキャラクタがキャラＡ～Ｄである順に信頼度が高い。表示領域８１ｂ～８５ｂにおいて、キャラアイコン８１～８５を表示する演出を実行可能である。キャラアイコン８１～８５としてキャラＡ～Ｄを表示可能であり、例えばキャラＡが表示される場合よりも、キャラＤが表示される場合の方が、信頼度が高い。これにより、表示領域８１ｂ～８５ｂ以外の表示領域と、表示領域８１ｂ～８５ｂとによってそれぞれ信頼度を示唆することが可能である。

【０４２２】

また、本実施形態では、グループＡの演出モードである夜モード、バトルモード、及び神ラッシュと、グループＢの演出モードである新章モード、ストーリーモード、及び悪魔ラッシュとのうちの何れかの演出モードで演出を実行する。演出モードを選択可能なモード選択演出として、選択された状態にて１つのモード画像を表示し、選択されていない状態にて他のモード画面を表示する。サブＲＡＭ１３３は、演出モードを示す設定値を記憶可能である。モード選択演出を実行する際に、例えば、夜モードを示す設定値が記憶されている場合には、グループＡを示すモード画像を選択された状態にて表示し、グループＢを示すモード画像を選択されていない状態にて表示する。モード選択演出を実行する際に、例えば、新章モードを示す設定値が記憶されている場合には、グループＢを示すモード画像を選択された状態にて表示し、グループＡを示すモード画像を選択されていない状態にて表示する。これにより、モード選択演出が実行される度に何度も演出モードを選択し直す煩わしさを解消することが可能である。

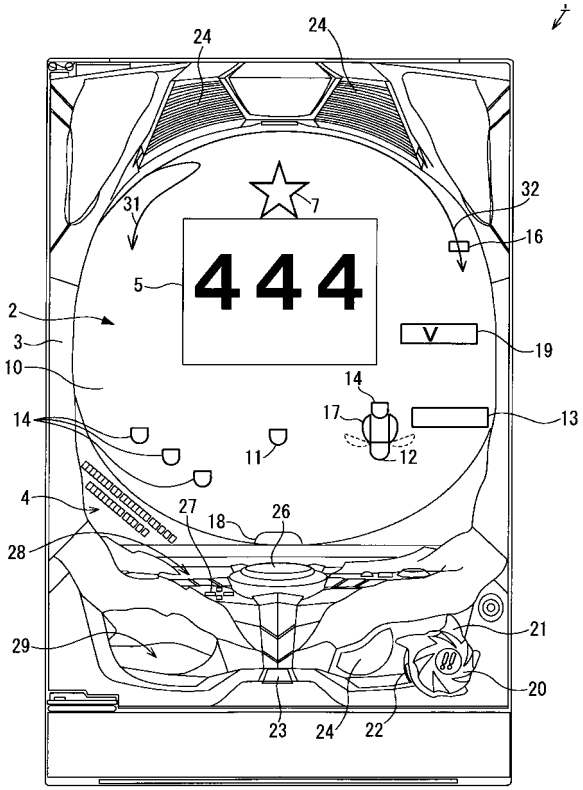
【０４２３】

また、本実施形態では、モード選択演出で選択された状態にて表示されたモード画像は、選択されていない状態にて表示されたモード画像よりも大きい。これにより、選択された状態にて表示されたモード画像を優先的に表示でき、分かり易くできる。

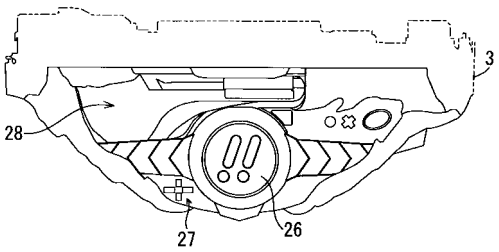
【０４２４】
　また、本実施形態では、モード選択演出で選択された状態にて表示されたモード画像は、選択されていない状態にて表示されたモード画像よりも優先して表示される。これにより、モード画像がどのように配置されていても、選択された状態にて表示されたモード画像を優先的に表示できる。
【０４２５】
　また、本実施形態では、変動演出中に群演出を実行可能である。変動演出には、例えば、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、再抽選演出、復活演出がある。ＳＰリーチ演出中またはＳＰＳＰリーチ演出中に群演出が実行された場合、小当たりとなる期待度が高いことが示唆される。再抽選演出中に群演出が実行された場合、小当たり図柄２となることが示唆される。復活演出直前のリーチハズレ目の仮停止表示中に群演出が実行された場合、小当たり図柄３となることが示唆される。これにより、実行されるタイミングによって同一態様の群演出を用いて異なる内容を示唆可能である。
【０４２６】
［変形例］
　本発明は、例えば、１種タイプの遊技機、回胴式遊技機、スロットマシン等の他の遊技機にも適用可能である。
【０４２７】
　なお、遊技者が操作することによって操作情報を入力するための操作手段はどのようなものでもよい。操作手段として、例えば、遊技者が指でタッチ操作を行うことによって操作情報を入力可能な表示画面であるタッチパネルを備えてもよい。また、遊技者がガラス板へのタッチ操作を行うことによって操作情報を入力可能なように、枠部材３に備えられた光センサ等を操作手段としてもよい。
【０４２８】
　なお、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０において実行される処理の一部を演出制御基板１３０に実行させたり、或いは、演出制御基板１３０において実行される処理の一部を画像音響制御基板１４０又はランプ制御基板１５０に実行させたりしてもよい。また、演出制御基板１３０と、画像音響制御基板１４０と、ランプ制御基板１５０との何れを一体に構成してもよく、一例として、演出制御基板１３０と画像音響制御基板１５０とにおいて実行される処理を１つの制御基板で実行させてもよい。
【０４２９】
　また、上記実施形態において説明した遊技機１の構成や各部材の発光態様および動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成、発光態様、及び動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。上記実施形態で例示した説明図等も単なる一例であって、他の態様であってもよい。
【０４３０】
　なお、上述した演出は単なる一例であり、本発明は、上記実施形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。また、上記実施形態および変形例は互いに適用可能であり、様々な組み合わせで本発明が実現されてもよい。
【符号の説明】
【０４３１】
１　　遊技機
５　　液晶表示装置の表示画面
７　　演出役物
１１　　第１始動口
１２　　第２始動口
１００　　遊技制御基板
１０１　　ＣＰＵ

１０２　ＲＯＭ
１０３　ＲＡＭ
１３０　演出制御基板
１３１　ＣＰＵ
１３２　ＲＯＭ
１３３　ＲＡＭ
１４０　画像音響制御基板
１５０　ランプ制御基板

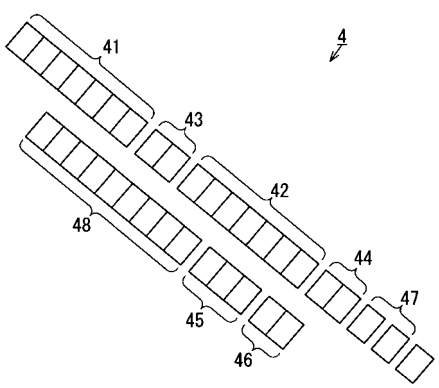
【図１】



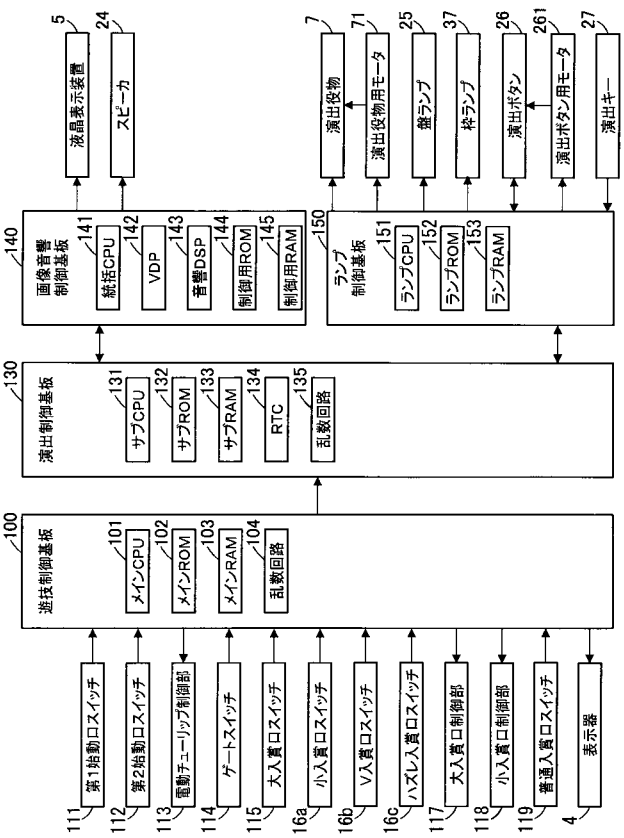
【図２】



【図３】



【図４】



【図５】

(A)第1始動口入賞時の大当たり判定

当落	大当たり乱数と比較される判定値	決定割合（参考）
大当たり	0～204	1／319
ハズレ	205～65535	318／319

(B)第2始動口入賞時の大当たり判定

当落	大当たり乱数と比較される判定値	決定割合（参考）
大当たり	0～204	1／319
ハズレ	205～58981	286／319
小当たり	58982～65535	1／10

(C)大当たりの種類

特別図柄種別	大当たりラウンド数	実質直後の遊技状態	大当り遊技終了時	決定割合（参考）
第1特別図柄	A	10R	時短100回	1／100
	B	7R	時短13回	14／100
	C	7R	時短3回	85／100
	D	10R	時短100回	1／100
第2特別図柄	E	8R	時短13回	14／100
	F	5R	時短13回	85／100

(D)小当たりの種類

小当たり図柄種別	実質ラウンド数（小当たり遊技終了後の大当たり遊技）	大当り遊技終了直後の遊技状態	決定割合（参考）
1	10R	時短100回	10／100
2	8R	時短13回	55／100
3	5R	時短13回	35／100

(E)特別図柄毎の装飾図柄と第4図柄との組み合わせの一例

特別図柄種別	装飾図柄 再抽選演出前の仮停止表示態様	本停止態様	第4図柄
大当たり図柄A	「神」の文字を重畳する7図柄揃い	（再抽選演出なし）	赤
大当たり図柄B	1～9図柄のうち何れかの図柄揃い	「神」の文字を重畳しない7図柄揃い	赤
大当たり図柄C	1～8.9図柄のうち何れかの図柄揃い	再抽選演出前と同じ組み合わせ	青
大当たり図柄D	「神」の文字を重畳する7図柄揃い	（再抽選演出なし）	青
大当たり図柄E	1～9図柄のうち何れかの図柄揃い	「神」の文字を重畳しない7図柄揃い	緑
大当たり図柄F	1～8.9図柄のうち何れかの図柄揃い	再抽選演出前と同じ組み合わせ	黄
小当たり図柄1	「神」の文字を重畳する7図柄揃い	（再抽選演出なし）	緑
小当たり図柄2	1～9図柄のうち何れかの図柄揃い	「神」の文字を重畳しない7図柄揃い	白
小当たり図柄3	1～8.9図柄のうち何れかの図柄揃い	再抽選演出前と同じ組み合わせ	紫
ハズレ図柄	上記以外の組み合わせ（再抽選演出なし）		白

(F)リーチ割合

当落	決定割合（参考） リーチ	非リーチ
大当たり 小当たり	100／100	－
ハズレ（保留0～1）	15／100	85／100
ハズレ（保留2以上）	5／100	95／100

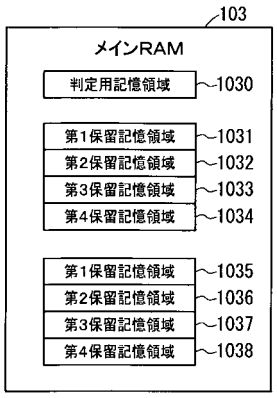
【図６】

群演出（再抽選演出中）の実行割合

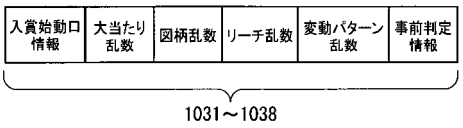
当落	図柄の種類	決定割合（%） 実行する	実行しない
小当たり	小当たり図柄2	20	80
	小当たり図柄1，3	－	100
ハズレ	ハズレ図柄	－	100

【図７】

(A)



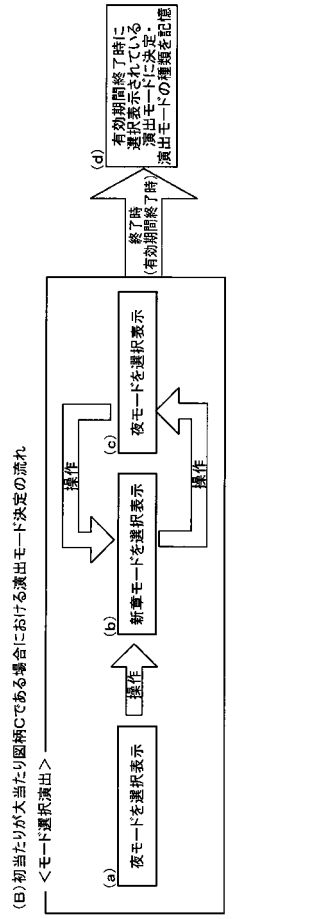
(B)



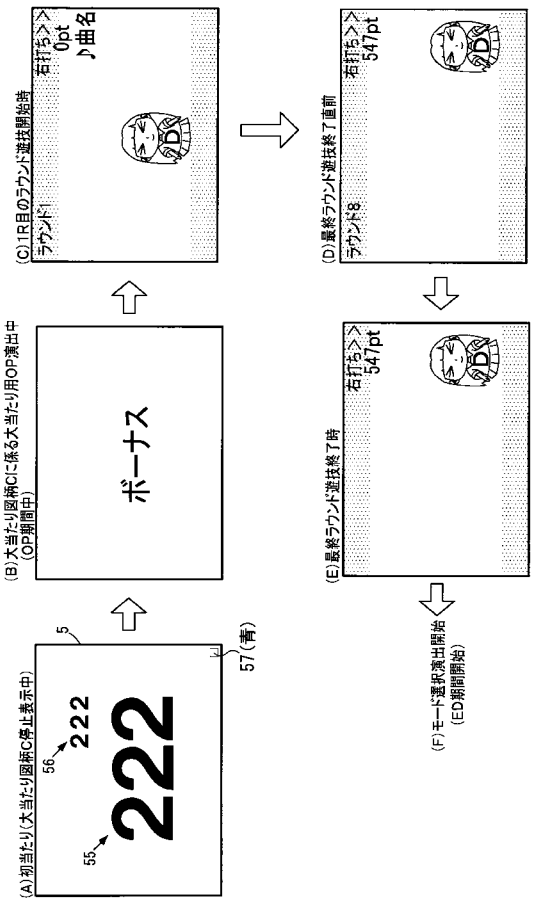
【図８】

(A)時短状態における演出モード例

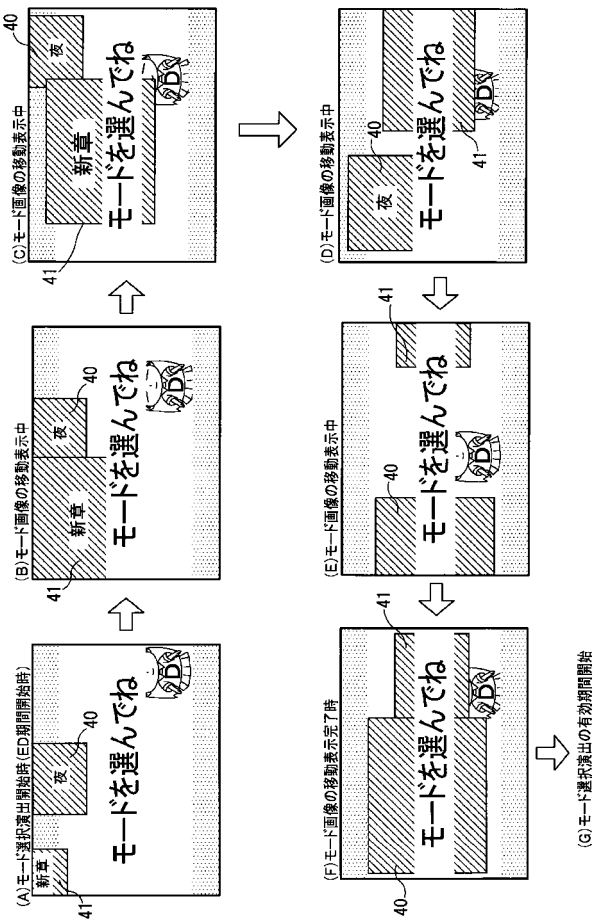
演出モードの種類	グループB	移行契機
グループA（初期デフォルト）		
夜モード	新章モード	大当たり図柄C
バトルモード	ストーリーモード	大当たり図柄B，E，F 小当たり図柄2，3
神ラッシュ	悪魔ラッシュ	大当たり図柄A，D 小当たり図柄1



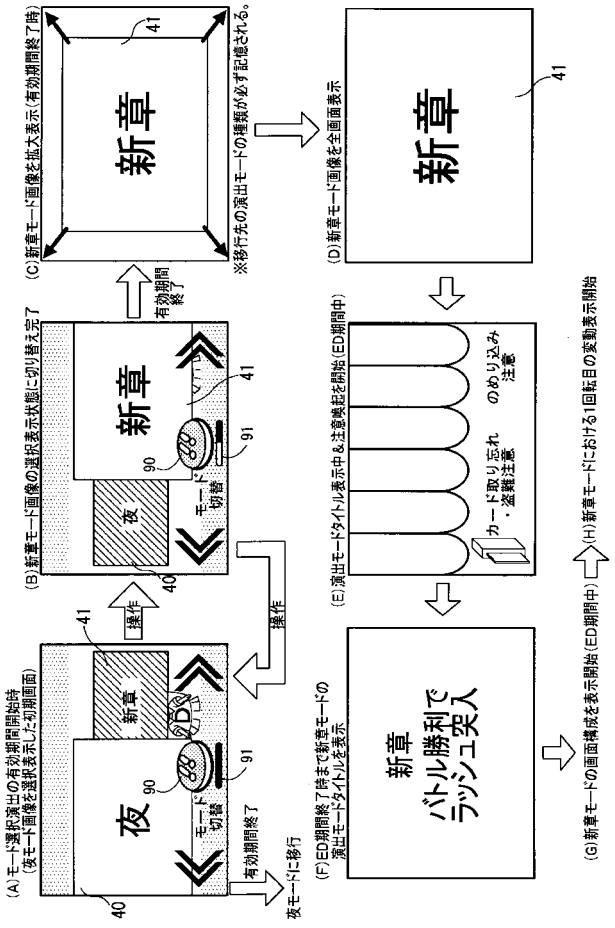
【図９】



【図１０】



【図１１】

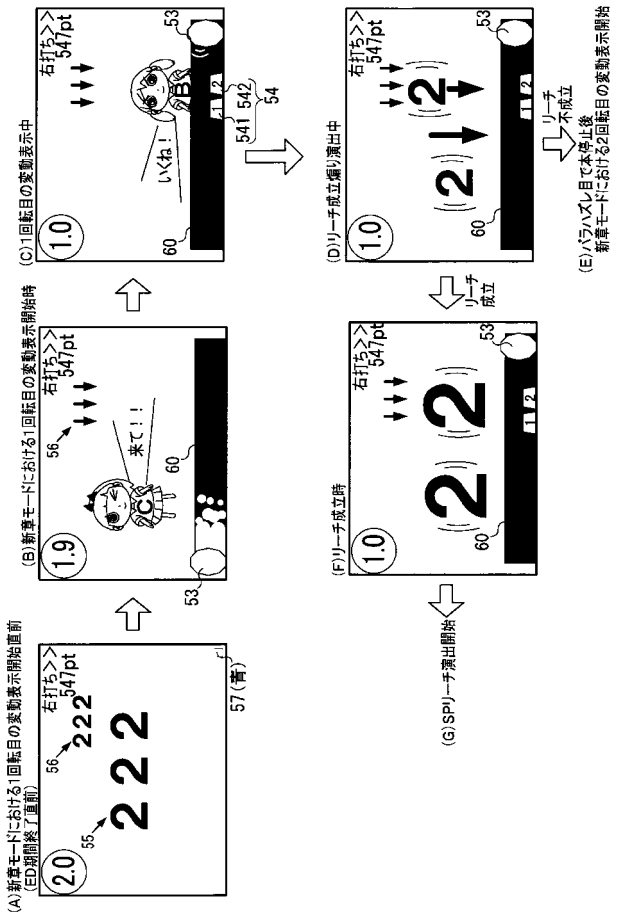


【図１２】

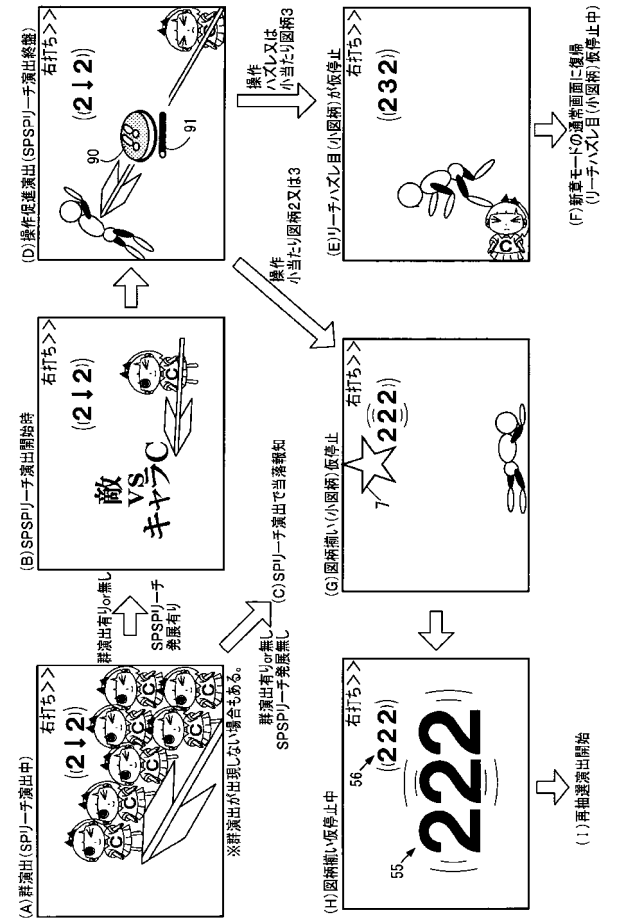
群演出(リーチ演出中)の実行割合

当落	決定割合(%)	
	実行する	実行しない
小当たり	25	75
ハズレ	10	90

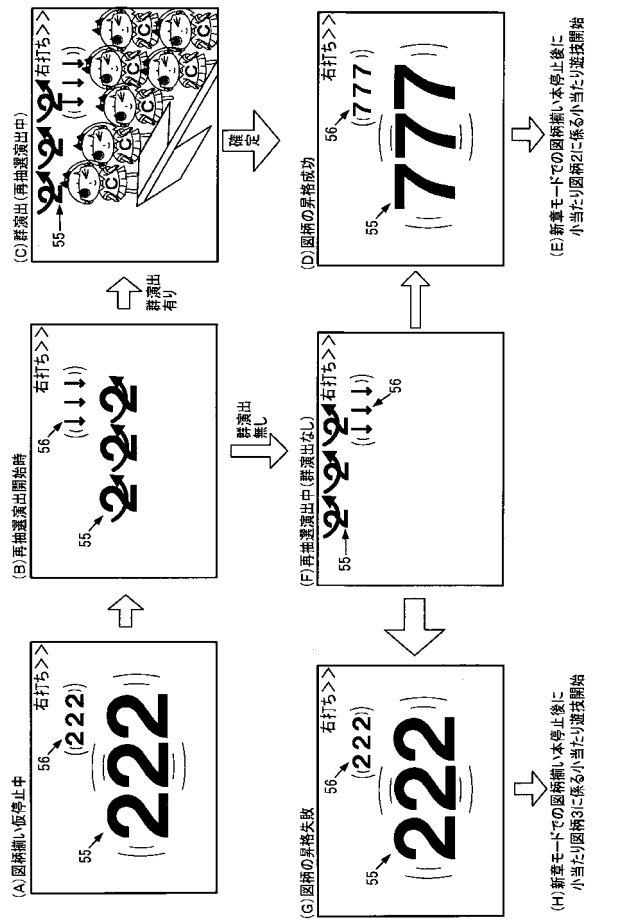
【図１３】



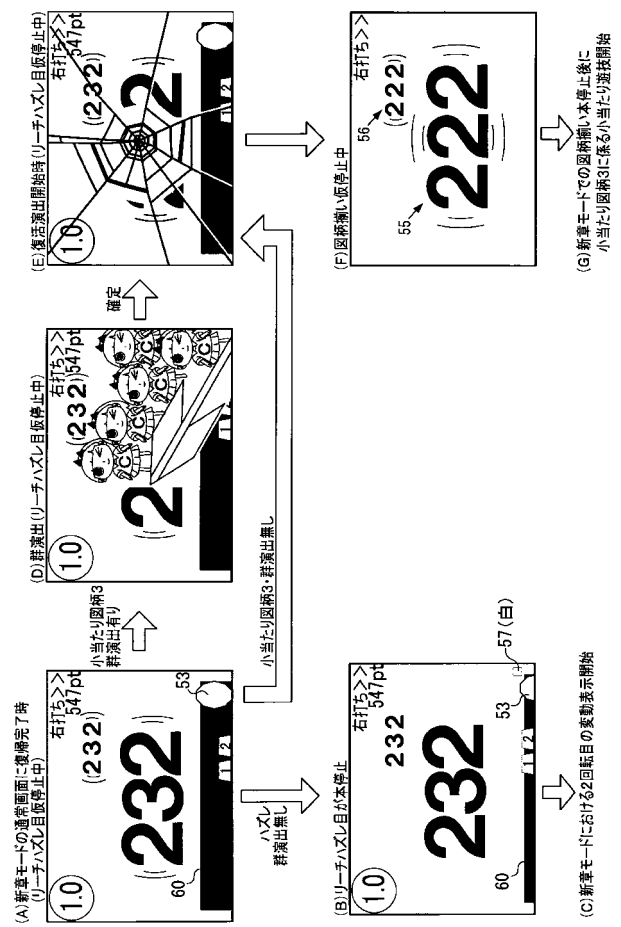
【図１４】



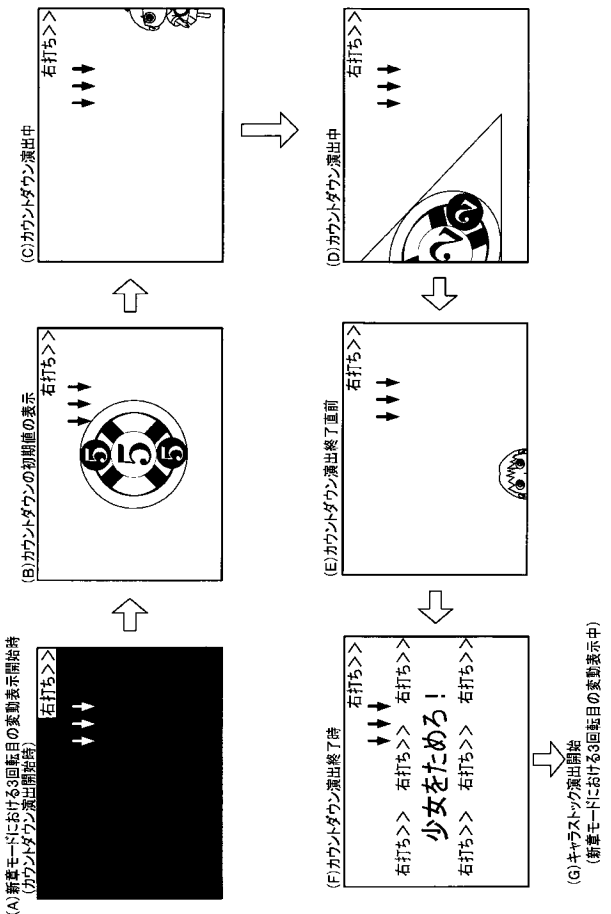
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

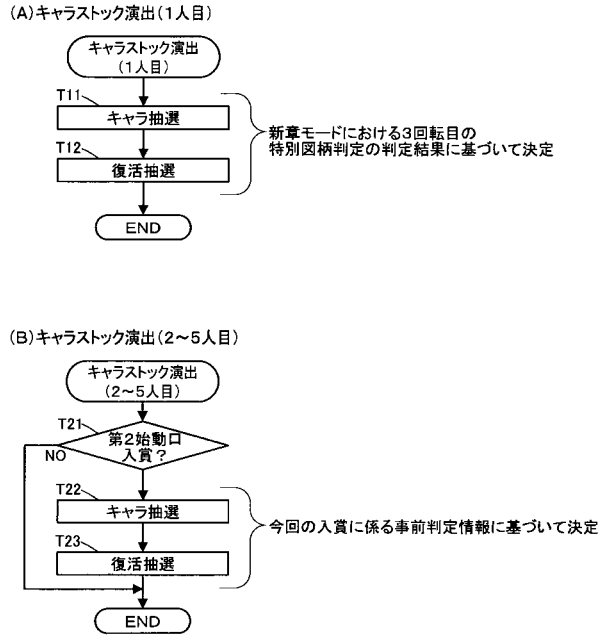
(A)小当たり時

演出パターン	表示開始時のキャラクタ キャラA	キャラB	キャラC	昇格タイミング 1	2	3	決定割合 (%)
1	○	−	−				25
2	−	○	−				15
3	−	−	○				21
4	○	−	−	Bに昇格			4
5	○	−	−	Cに昇格			1
6	○	−	−	Dに昇格			0.5
7	○	−	−	Bに昇格	Cに昇格		2.5
8	○	−	−	Bに昇格		Cに昇格	1.5
9	○	−	−	Bに昇格	Dに昇格		1
10	○	−	−	Bに昇格		Dに昇格	0.7
11	○	−	−		Bに昇格		5
12	○	−	−		Bに昇格	Cに昇格	1.5
13	○	−	−		Bに昇格	Dに昇格	0.7
14	○	−	−			Bに昇格	6
15	○	−	−			Cに昇格	1.5
16	○	−	−			Dに昇格	0.7
17	−	○	−	Cに昇格			2
18	−	○	−	Dに昇格			0.5
19	−	○	−	Cに昇格	Dに昇格		1
20	−	○	−	Cに昇格		Dに昇格	0.7
21	−	○	−		Cに昇格		2.5
22	−	○	−		Cに昇格	Dに昇格	1
23	−	○	−			Cに昇格	1.5
24	−	○	−			Dに昇格	0.7
25	−	−	○	Dに昇格			0.8
26	−	−	○		Dに昇格		1
27	−	−	○			Dに昇格	0.7

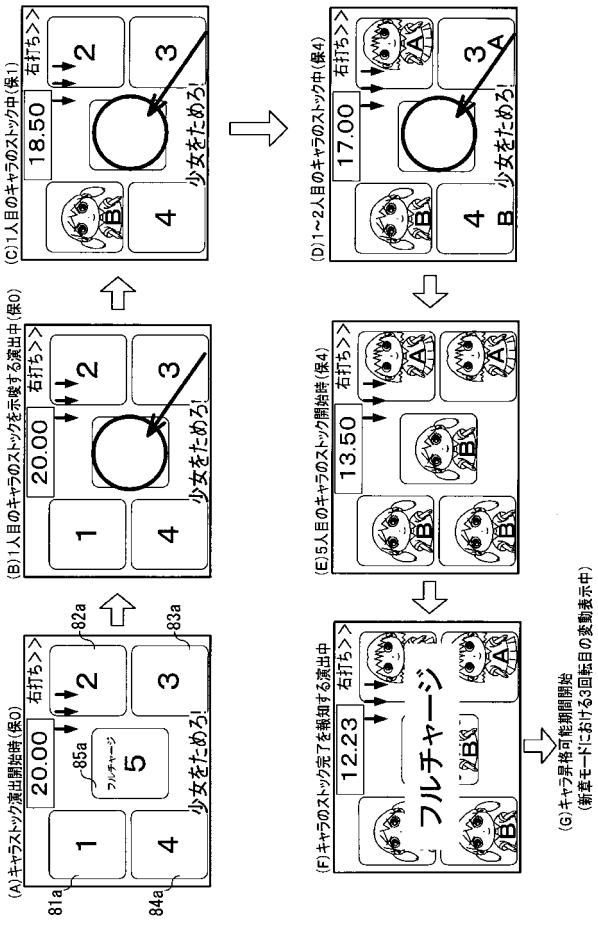
(B)ハズレ時

演出パターン	表示開始時のキャラクタ キャラA	キャラB	キャラC	昇格タイミング 1	2	3	決定割合 (%)
1	○	−	−	−	−	−	44
2	−	○	−	−	−	−	20.9
3	−	−	○	−	−	−	8
4	○	−	−	Bに昇格	−	−	6
5	○	−	−	Cに昇格	−	−	2
6	○	−	−	Dに昇格	−	−	0.6
7	○	−	−	Bに昇格	Cに昇格	−	1
8	○	−	−	Bに昇格	−	Cに昇格	0.5
9	○	−	−	Bに昇格	Dに昇格	−	0.6
10	○	−	−	Bに昇格	−	Dに昇格	0.5
11	○	−	−	−	Bに昇格	−	5
12	○	−	−	−	Bに昇格	Cに昇格	0.5
13	○	−	−	−	Bに昇格	Dに昇格	0.5
14	○	−	−	−	−	Bに昇格	2
15	○	−	−	−	−	Cに昇格	0.5
16	○	−	−	−	−	Dに昇格	0.5
17	−	○	−	Cに昇格	−	−	1
18	−	○	−	Dに昇格	−	−	0.6
19	−	○	−	Cに昇格	Dに昇格	−	0.6
20	−	○	−	Cに昇格	−	Dに昇格	0.5
21	−	○	−	−	Cに昇格	−	1
22	−	○	−	−	Cに昇格	Dに昇格	0.5
23	−	○	−	−	−	Cに昇格	0.5
24	−	○	−	−	−	Dに昇格	0.5
25	−	−	○	Dに昇格	−	−	0.6
26	−	−	○	−	Dに昇格	−	0.6
27	−	−	○	−	−	Dに昇格	0.5

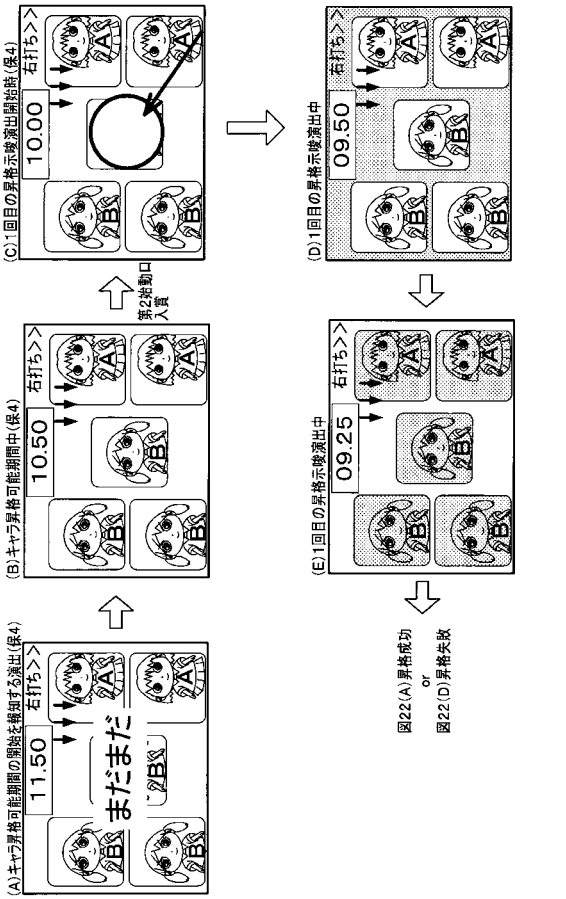
【図１９】



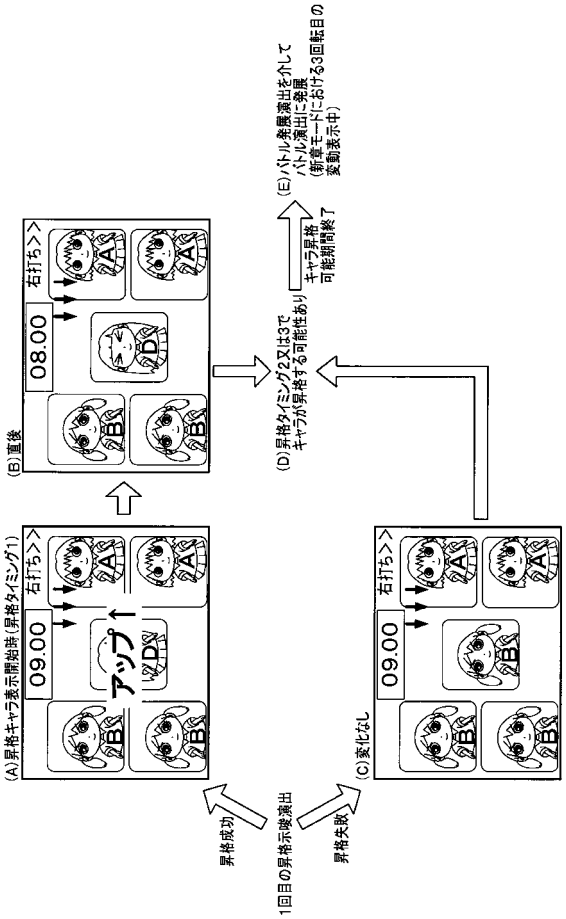
【図２０】



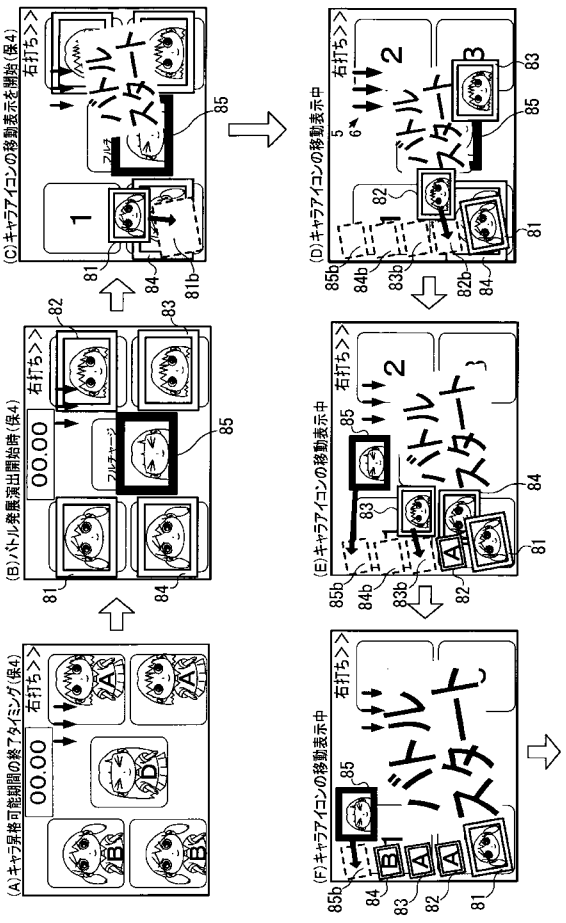
【図２１】



【図２２】

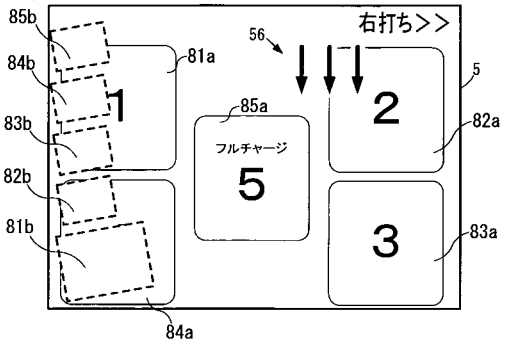


【図２３】

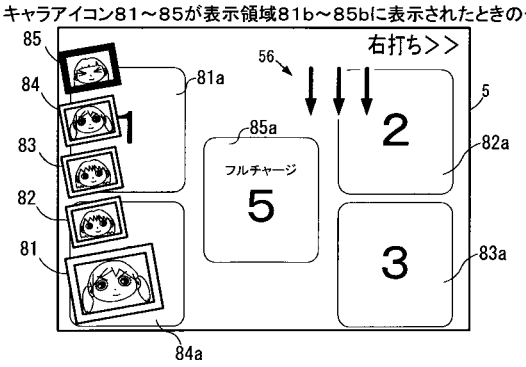


【図２４】

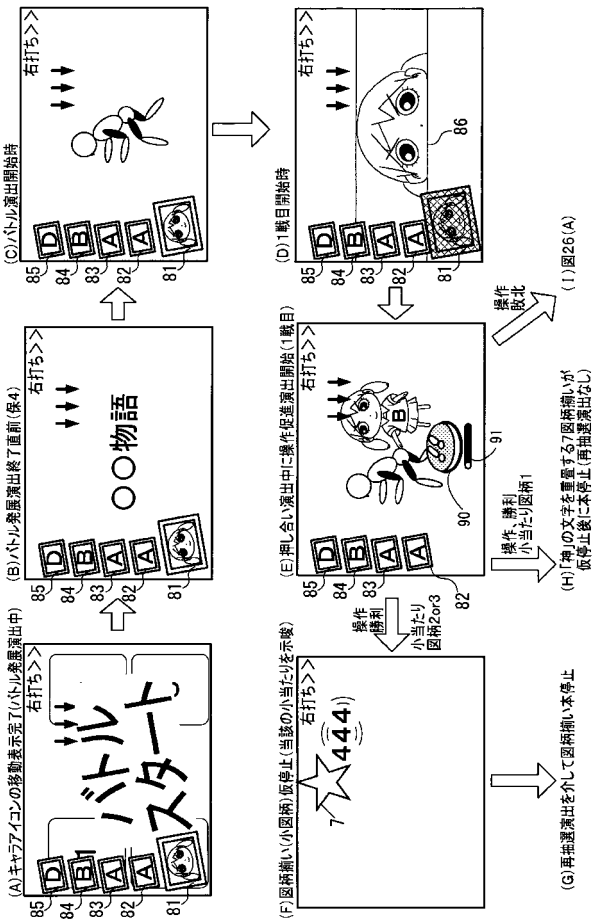
(A)表示領域81b～85bの一例



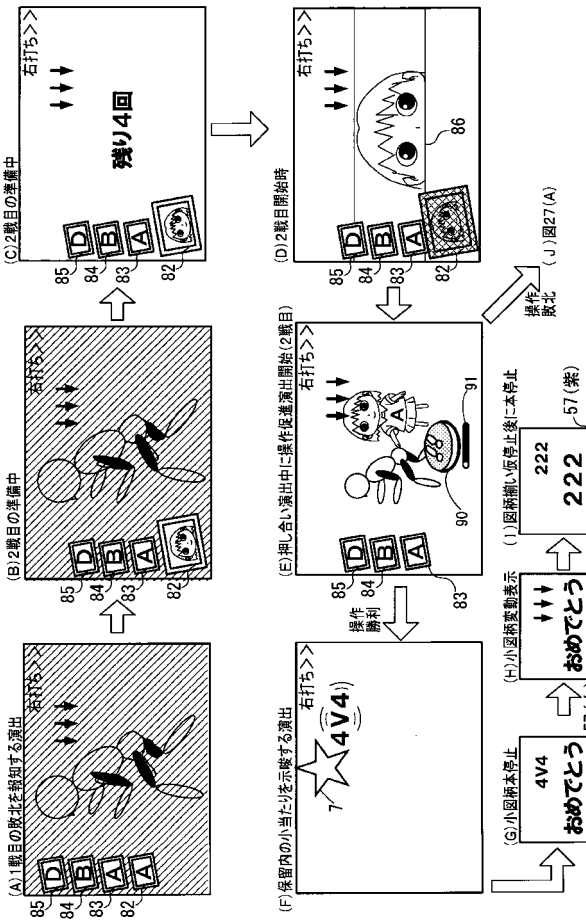
(B)キャラアイコン81～85が表示領域81b～85bに表示されたときの一例



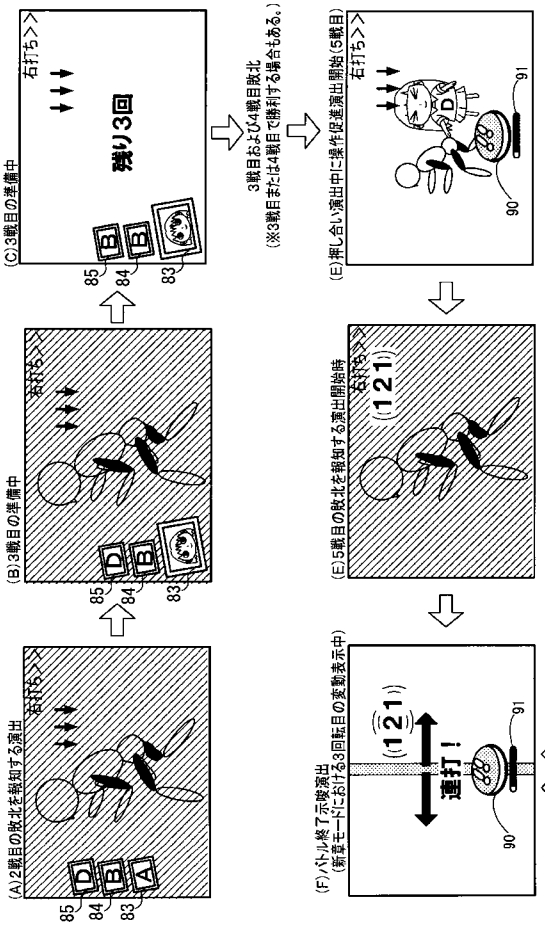
【図２５】



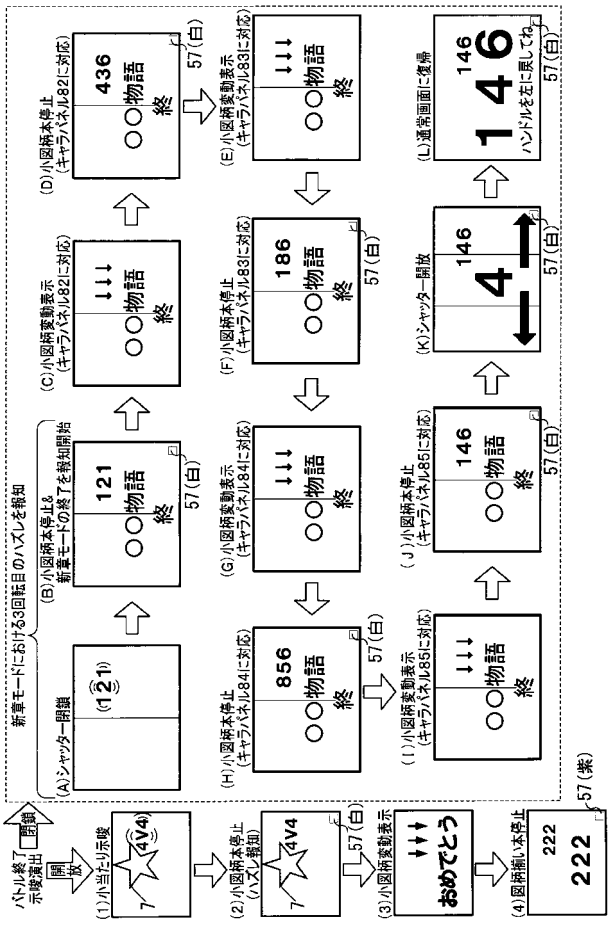
【図２６】



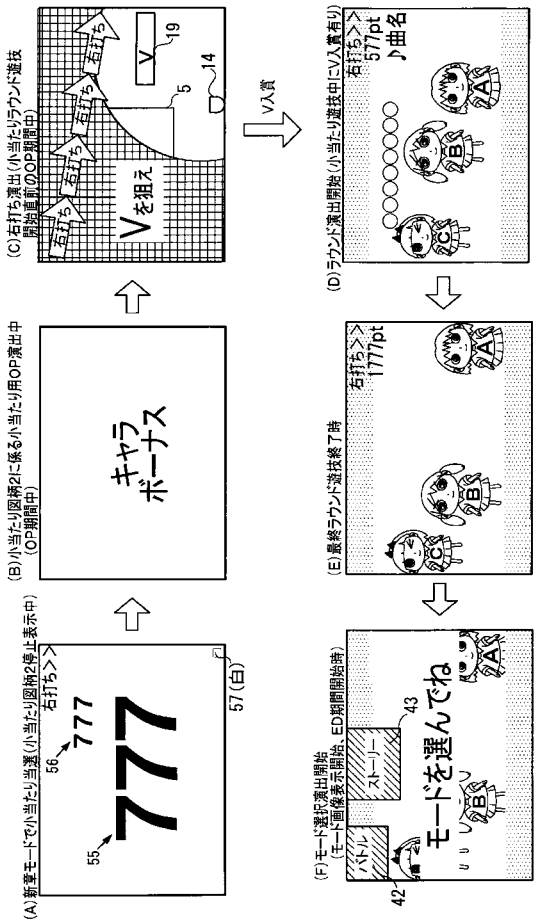
【図２７】



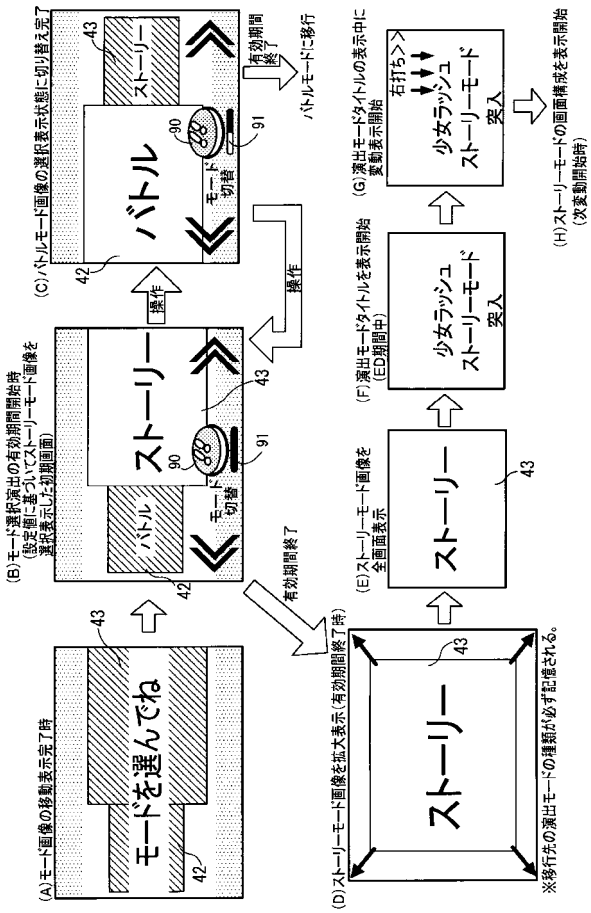
【図２８】



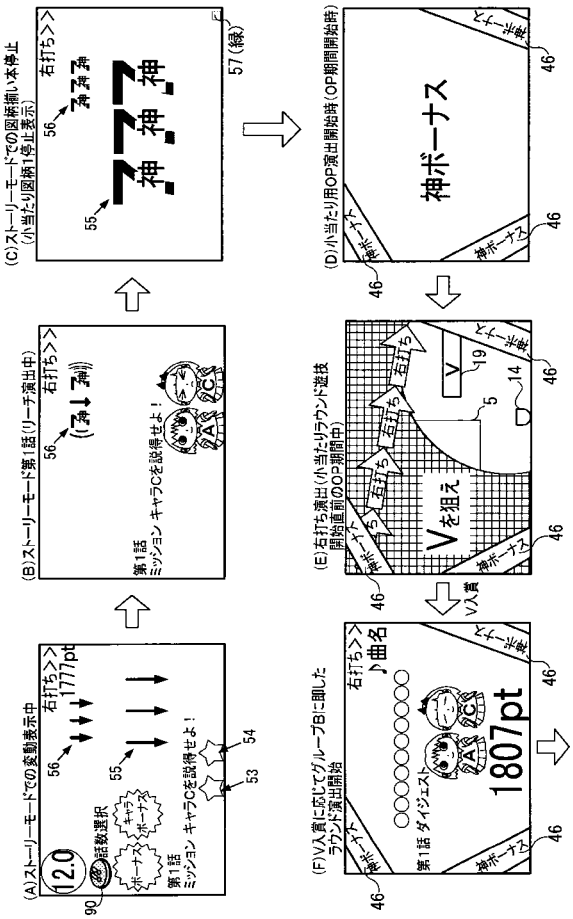
【図２９】



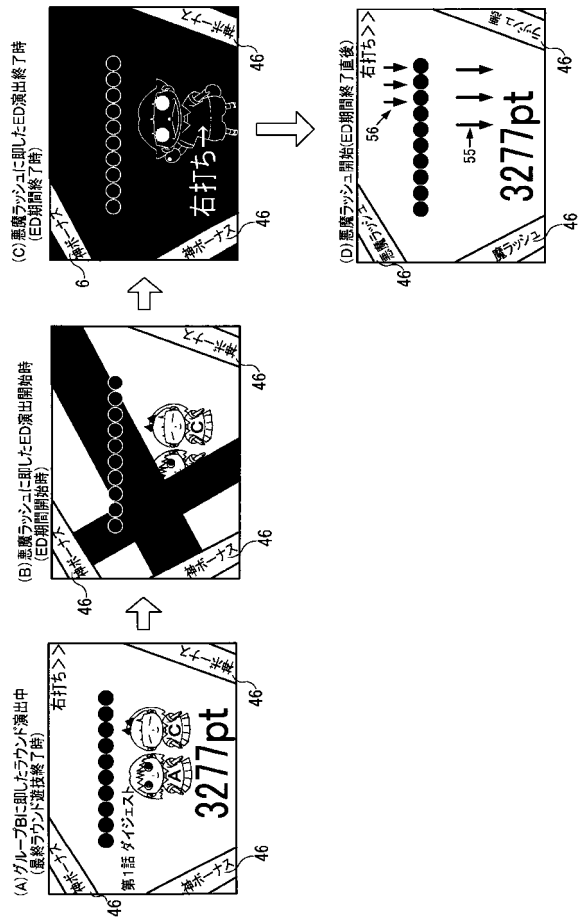
【図３０】



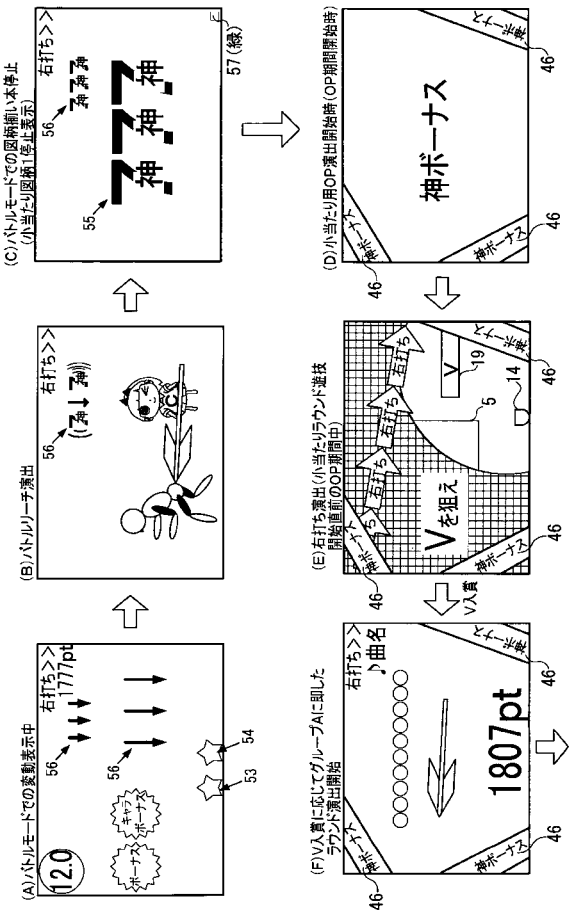
【図３１】



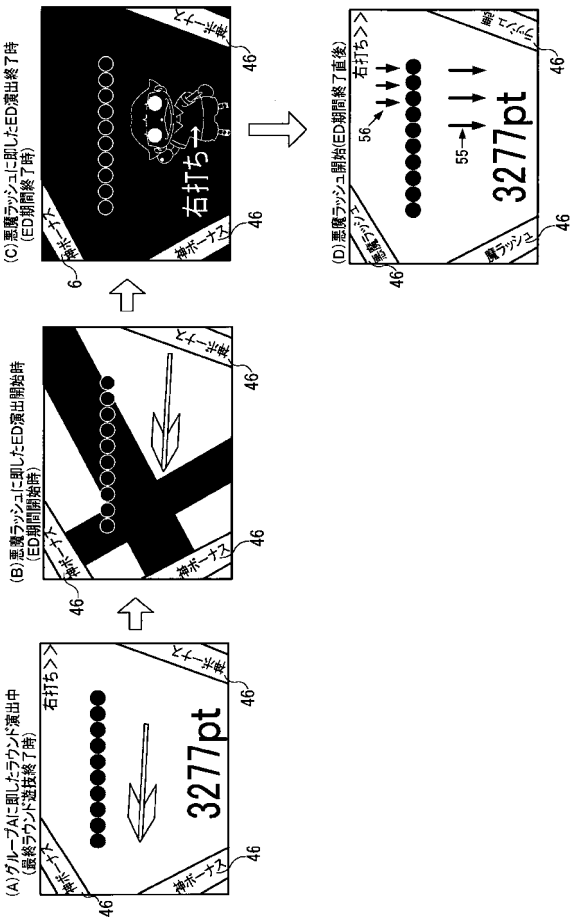
【図３２】



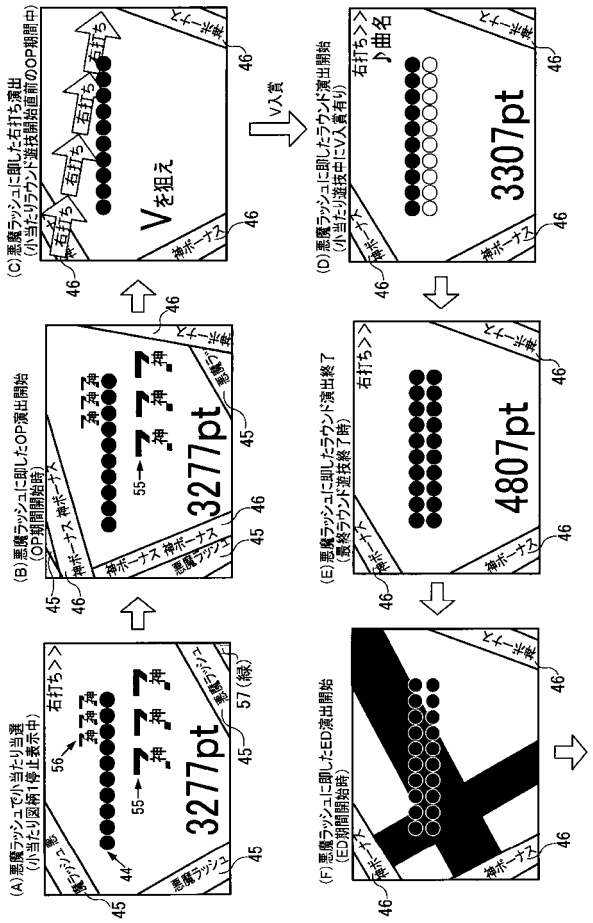
【図３３】



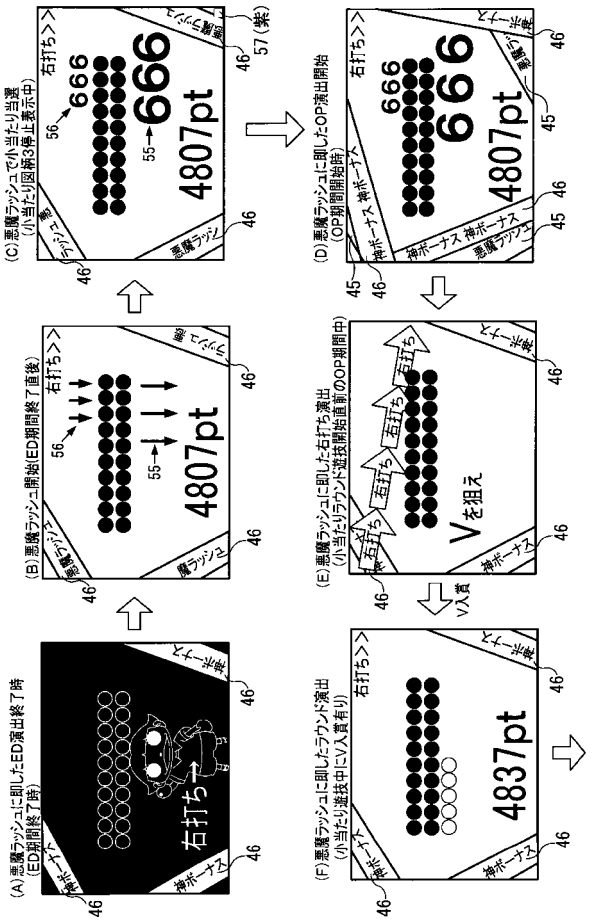
【図３４】



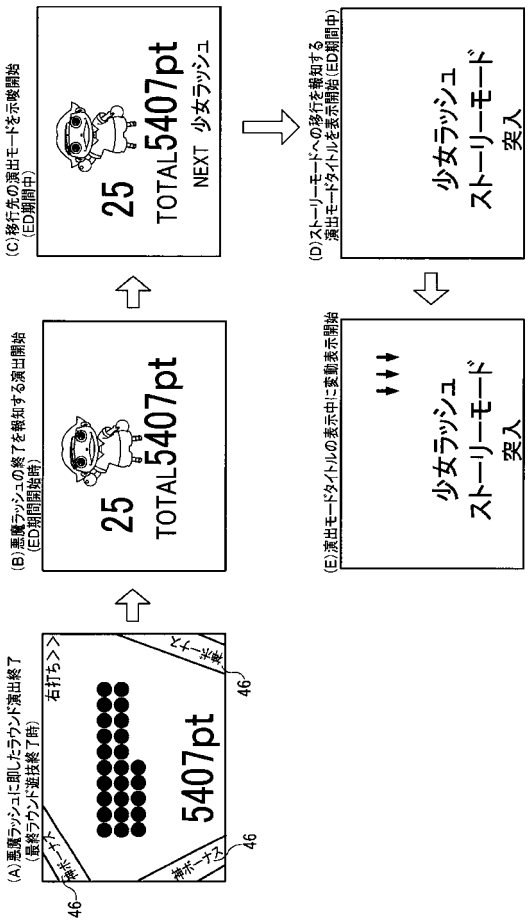
【図３５】



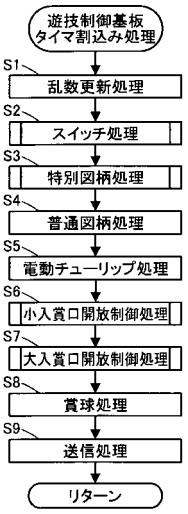
【図３６】



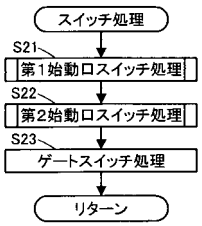
【図３７】



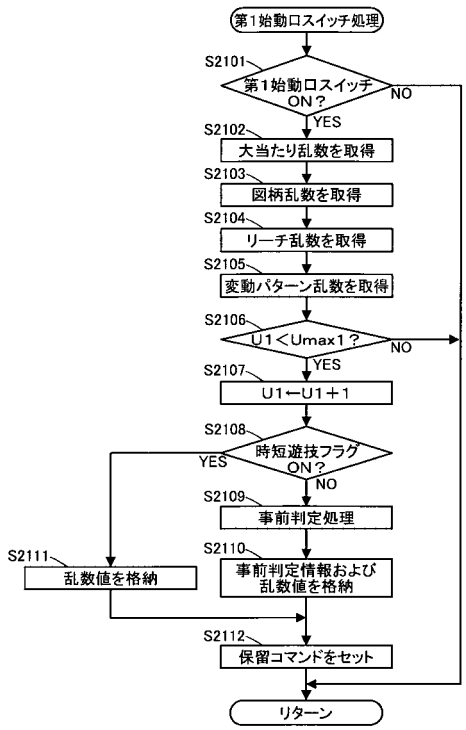
【図３８】



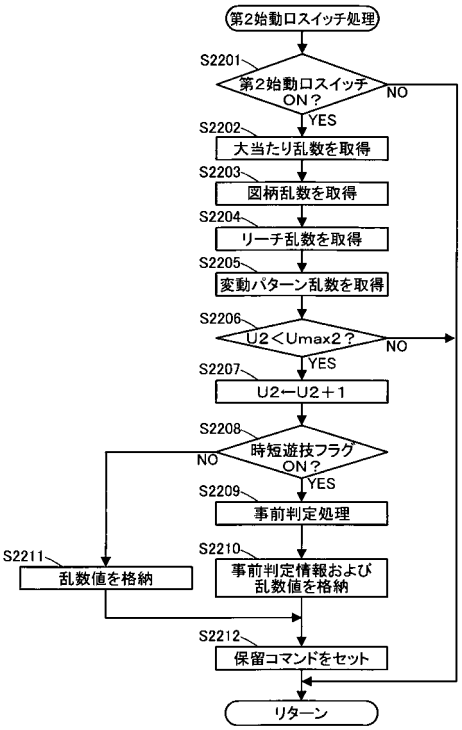
【図３９】



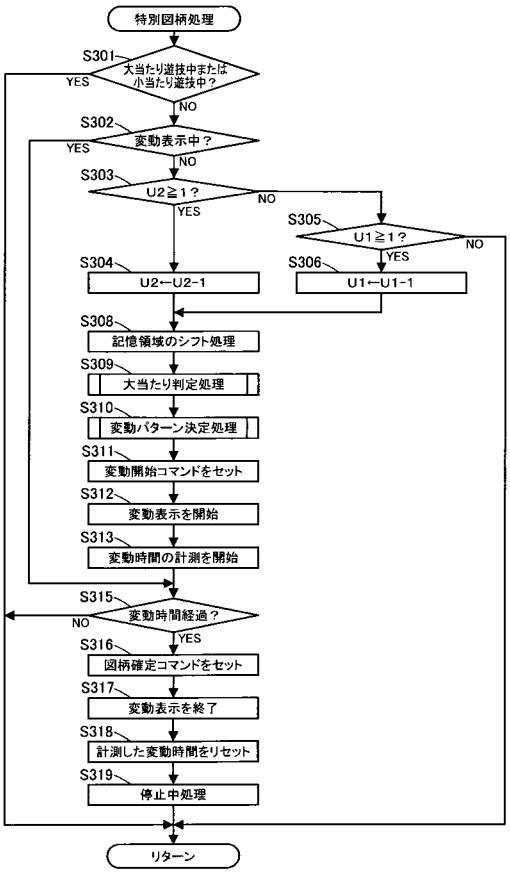
【図４０】



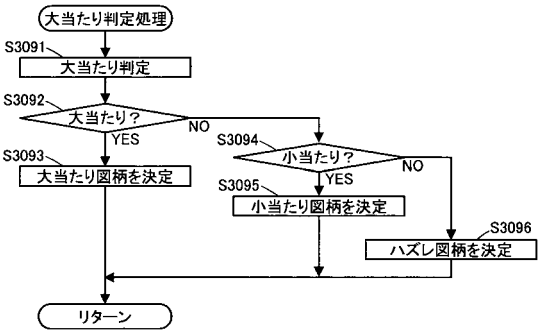
【図４１】



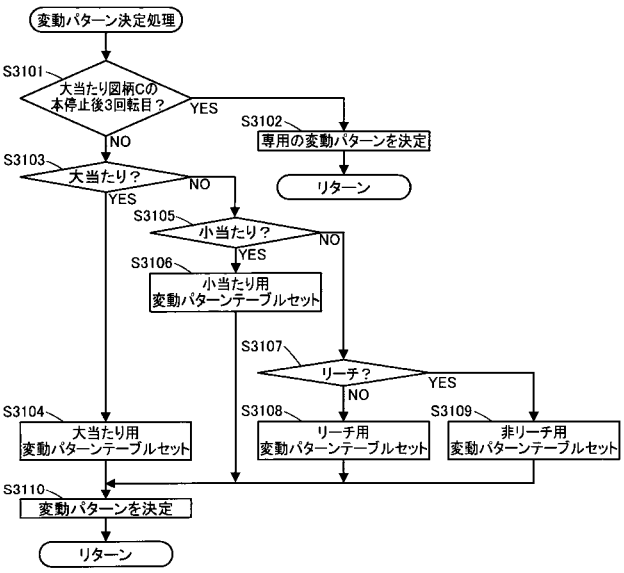
【図４２】



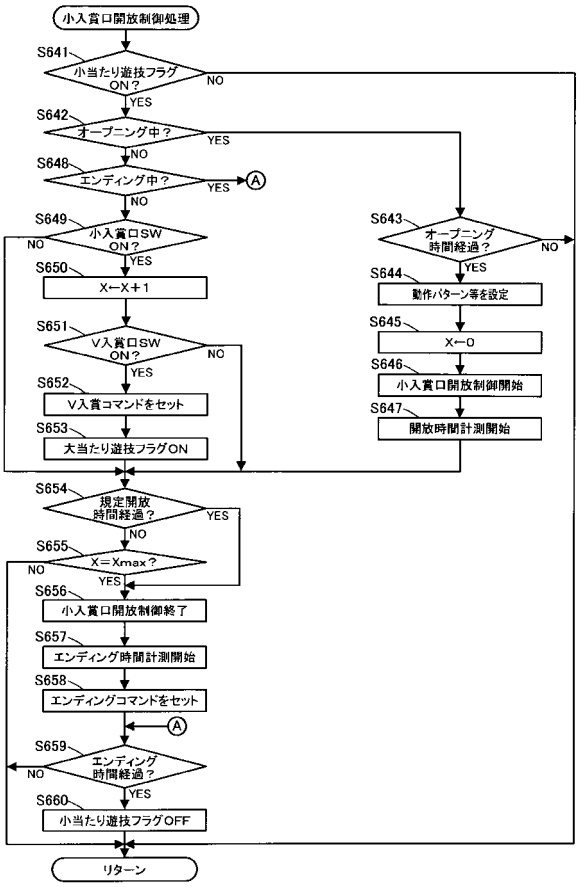
【図４３】



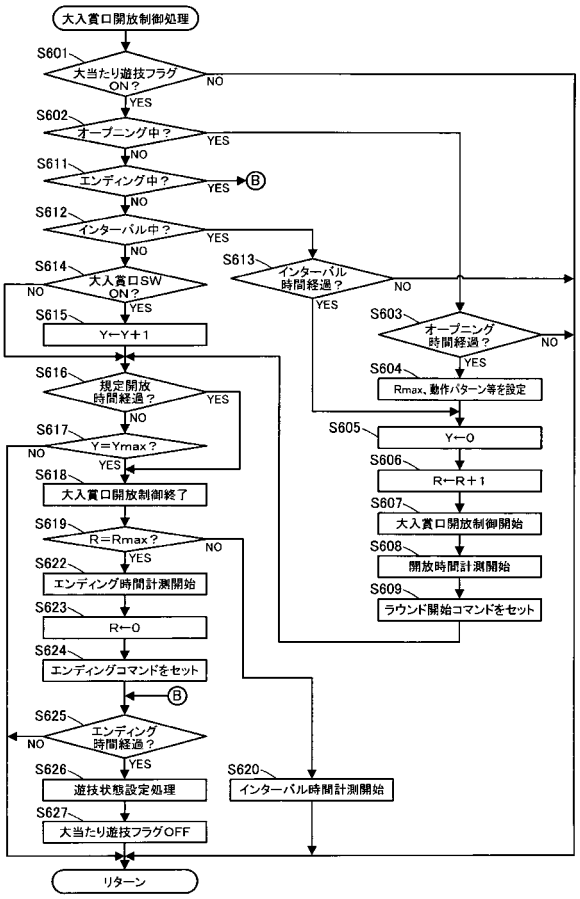
【図４４】



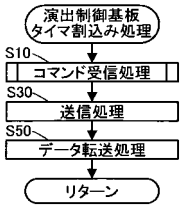
【図４５】



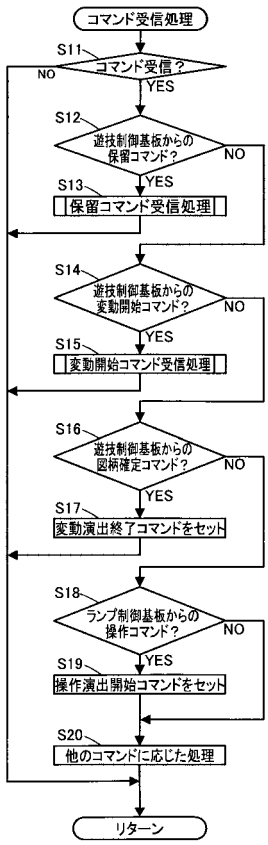
【図４６】



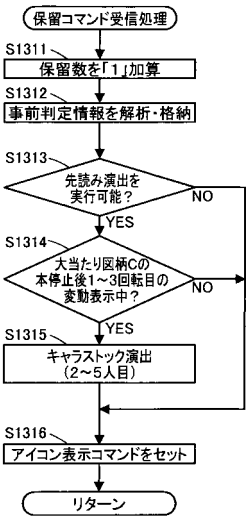
【図４７】



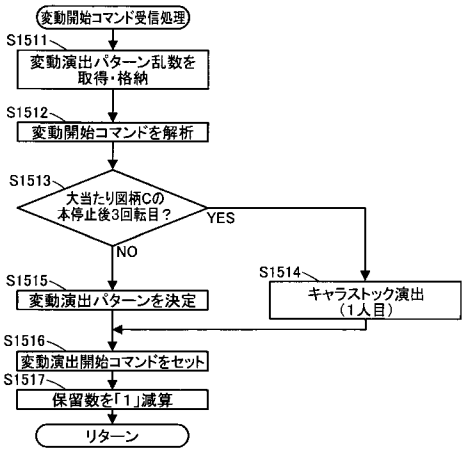
【図４８】



【図４９】



【図５０】


変動開始コマンド受信処理
S1511
変動演出パターン乱数を取得・格納
S1512
変動開始コマンドを解析
S1513
大当たり図柄Cの本停止後3回転目？
YES
NO
S1514
キャラストック演出（1人目）
S1515
変動演出パターンを決定
S1516
変動演出開始コマンドをセット
S1517
保留数を「1」減算
リターン

フロントページの続き

(72)発明者　野口　智
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内
(72)発明者　山本　明徳
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内
(72)発明者　十河　勇希
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内
Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA16　CA53　CA60　CA77　EA10