(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6828573号
(P6828573)
(45)発行日　令和3年2月10日(2021.2.10)　(24)登録日　令和3年1月25日(2021.1.25)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 146 頁)

(21)出願番号　特願2017-85840(P2017-85840)
(22)出願日　平成29年4月25日(2017.4.25)
(65)公開番号　特開2018-183316(P2018-183316A)
(43)公開日　平成30年11月22日(2018.11.22)
審査請求日　令和1年12月3日(2019.12.3)

早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100167302
弁理士　種村　一幸
(72)発明者　石塚　径太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

審査官　井海田　隆

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定手段での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段と、
遊技者が所定の操作手段に対して所定操作を行った場合に、複数の選択主体演出から特定選択主体演出を決定して表示する主体演出表示手段と、
前記特別遊技、及び前記判定結果を報知する報知遊技において遊技演出を実行する演出手段と、
前記遊技演出を前記演出手段に実行させる演出実行手段と、
を備え、
前記遊技演出は、前記特別遊技で実行される画像遊技演出として、前記特定選択主体演出に対応した主体を用いて表示され、前記特別遊技の開始時に表示タイミングが設定される特定主体画像演出と、前記特別遊技で表示される所定の遊技画像演出よりも前面側に表示されることで前記所定の遊技画像演出の視認を阻害する視認阻害画像演出と、を含み、
前記視認阻害画像演出は、当該特別遊技に対する前記判定手段での判定結果とは異なる所定の条件が、当該特別遊技の実行中に成立する場合に表示され、前記特別遊技の開始時に表示タイミングが設定されない画像演出であり、
所定の特別遊技状態において、前記特定主体画像演出と前記視認阻害画像演出とが重複されることなく異なるタイミングで表示されるように前記視認阻害画像演出が設定され、

前記主体演出表示手段は、前記判定結果を報知する所定の報知遊技の終了後に特定の条件が成立する場合に遊技者が前記所定の操作手段に対して前記所定操作を行った場合に、前記複数の選択主体演出から前記特定選択主体演出を決定して表示し、
前記所定の条件は、出玉数が予め定められる所定の特定数に達することであり、
前記視認阻害画像演出は、前記出玉数が前記所定の特定数に達したことを遊技者に報知する特定数出玉表示画像演出であり、
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与遊技と、当該特別遊技の開始から前記遊技価値付与遊技が開始されるまでの期間に実行されるオープニングと、を含み、
前記特定主体画像演出の表示タイミングが前記オープニングに設定される場合、前記視認阻害画像演出が前記遊技価値付与遊技で表示され、
前記特定主体画像演出の表示タイミングが前記遊技価値付与遊技に設定される場合に当該特別遊技において前記所定の条件が成立する場合、前記視認阻害画像演出としての特定数出玉表示画像演出が前記特定主体画像演出の終了後に表示されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
一般に、パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機では、通常遊技状態での変動遊技に対する演出として、液晶表示装置などのディスプレイに種々のキャラクタが登場するものがある。また、大当たり遊技中の演出として、変動遊技での演出に登場するキャラクタのＰＶ（プロモーションビデオ）などの動画の他、キャラクタ紹介画像などの静止画を表示するものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１６－４７３９２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、遊技機としては、大当たり遊技への注目度や大当たり遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。
【０００５】
本発明の目的は、大当たり遊技への注目度や大当たり遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
複数の選択主体（キャラクタ）から遊技者によって選択された特定選択主体（選択キャラクタ）に対する特定選択主体画像（選択キャラクタ画像７１４）が表示される画像表示手段（３４１）を含み、前記特別遊技、及び前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１

など）と、
前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、前記特別遊技で実行される前記遊技演出として、前記特定選択主体を主体として前記画像表示手段（３４１）において実行される特定選択主体画像演出（特定キャラクタ演出）と、前記画像表示手段（３４１）において実行される演出の視認を阻害する視認阻害演出と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記特別遊技において、前記特定選択主体画像演出を前記視認阻害演出とは異なるタイミングで実行されるように設定する手段を有することを特徴とする。

【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、大当たり遊技への注目度や大当たり遊技の興趣を高めて遊技者の大当たり遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の第１の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図３】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図４】図１に示す遊技機の可動役物部材が待機位置にある場合の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５】可動役物部材が作動位置にある場合の遊技盤の一例を示す正面図。
【図６】図１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図７】図１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図８】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図９】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０】図９の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１】図１０の始動入賞処理で実行される第１保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３】図１２のメイン処理で実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４】図１３の変動遊技制御処理で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５】図１３の変動遊技制御処理で実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６】図１２のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７】図１に示す遊技機で実行される大当たり遊技のタイムチャートの一例を示す図。
【図１８】図１６の大当たり遊技制御処理で実行される開閉実行モード制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９】図１に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０】図１９の副タイマ割込処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１】図１９の副タイマ割込処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２】検出パターンと操作状況との関係を示す操作データテーブルの一例を示す図。

【図２３】図１９の副タイマ割込処理で実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４】図２３の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。
【図２５】図２３の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図２６】図２３の遊技設定処理で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７】図２３の遊技設定処理で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８】図２３の遊技設定処理で実行される遊技設定画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９】図２３の遊技設定処理で実行されるキャラクタ選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０】図１９の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１】図３０のコマンド判定処理において変動コマンドを受信した場合に参照されるテーブルの一例を示す図。
【図３２】図３０のコマンド判定処理において変動コマンドを受信した場合に参照されるテーブルの一例を示す図。
【図３３】図３０のコマンド判定処理で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４】図３３の大当たり遊技演出決定処理で参照される５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。
【図３５】図３３の大当たり遊技演出決定処理で参照される１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。
【図３６】図３３の大当たり遊技演出決定処理で実行される視認阻害演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３７】（Ａ）は図３３の大当たり遊技演出決定処理で決定される開閉実行モード演出のシナリオ、及び視認阻害演出を実行するラウンド遊技の一例を示す図、（Ｂ）はラウンド遊技演出画面の一例を示す図。
【図３８】大当たり遊技演出で視認阻害演出として実行される昇格演出の一例を示す図。
【図３９】大当たり遊技演出で視認阻害演出として実行される保留連荘確定演出の一例を示す図。
【図４０】大当たり遊技演出で視認阻害演出として実行される特定数出玉表示演出の一例を示す図。
【図４１】図１９の副タイマ割込処理で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４２】図１９の副タイマ割込処理で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４３】大当たり遊技演出で視認阻害演出として実行されるエラー表示の一例を示す図。
【図４４】図１９の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出処理の一例を示すフローチャート。
【図４５】図４４の大当たり遊技処理で実行される出玉表示演出処理の一例を示すフローチャート。
【図４６】図４４の大当たり遊技処理で実行されるラウンド遊技演出処理の一例を示すフローチャート。
【図４７】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理で参照される５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。
【図４８】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当

たり遊技演出決定処理で参照される１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。
【図４９】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される視認阻害演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５０】本発明の第３の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５１】図５０のエラー処理における図柄表示部でのエラー表示の一例を示す図。
【図５２】図５０のエラー処理における図柄表示部でのエラー表示の他の例を示す図。
【図５３】本発明の第４の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５４】本発明の第４の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５５】本発明の第５の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５６】図５５の大当たり遊技演出決定処理で参照される大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルの一例を示す図。
【図５７】図５５の大当たり遊技演出決定処理で参照される開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。
【図５８】本発明の第６の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理で参照される大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルの一例を示す図。
【図５９】本発明の第７の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理で参照される大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルの一例を示す図。
【図６０】本発明の第８の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される出玉表示演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６１】本発明の第９の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６２】図６１の大当たり遊技演出決定処理で参照される５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。
【図６３】図６１の大当たり遊技演出決定処理で参照される１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、添付図面を参照しながら、本発明の第１の実施形態～第６の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。
【００１０】
［第１の実施形態］
まず、図１～図４６を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。
【００１１】
［遊技機１０の概略構成］
ここに、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４及び図５は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。
【００１２】
図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠

１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じやん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【００１３】

［前面枠１１の構成］

前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。

【００１４】

前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【００１５】

操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図６参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、変動遊技演出における予め定められた特定期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出など、例えば後述の視認阻害演出としての昇格演出（図３８参照）などを実行させるために操作される。また、操作ボタン２０は、後述の図柄表示部３４１での表示画面を、変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）からトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）に移行させるために操作される。

【００１６】

なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよい。さらに、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、操作スイッチ２０ａは、接点式スイッチに限らず、例えば圧電素子などであってもよい。

【００１７】

また、操作ボタン２０に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが設けられることも考えられる。さらに、操作ボタン２０に代えて、パネル２５とパネル２５に対する遊技者のタッチ操作を検出するタッチセンサとが設けられることも考えられる。また、操作ボタン２０は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。これらの場合には、変動遊技演出においてタッチパネル又はパネル２５に対する遊技者の操作が操作ボタン演出などに反映されることになる。

【００１８】

選択決定部２１は、遊技者により操作されるものであり、後述の遊技設定処理（図２３参照）などにおいて、遊技者の押下操作を受け付ける押しボタンである。選択決定部２１は、複数の選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂを含む。

【００１９】

複数の選択ボタン２１Ａは、遊技設定処理において、トップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）などの選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４を含む。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、及び右選択操作スイッチ２１１ｄ（図６参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、各選択ボタン２１１～２１４の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。

【００２０】

一方、決定ボタン２１Ｂは、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、決定ボタン２１Ｂは、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える決定操作スイッチ２１Ｂａを備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、決定ボタン２１Ｂの操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。

【００２１】

また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが操作手段として設けられることも考えられる。さらに、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、パネル２５とパネル２５に対する遊技者のタッチ操作を検出するタッチセンサとが操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）に代えて、ジョグダイヤルを設けることも考えられる。

【００２２】

発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２が操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構３２が駆動制御される。

【００２３】

上皿２３は、パネル２５の下方に配置されており、後述の払出機構１３０の払出装置１３２から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を１列に整列させた状態で遊技球発射機構３２に導くために用いられる。また、下皿２４は、上皿２３のさらに下方に設けられており、上皿２３で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【００２４】

パネル２５は、遊技者が遊技機１０の前方から内枠１２の遊技盤３１を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ２６は、前面枠１１の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、変動遊技演出処理（図１９のステップＳ１９１１）、大当たり遊技演出処理（図１９のステップＳ１９１２、図４４参照）などにおける音声を出力する音声演出を実行する他、エラー発生時にエラーが発生していることを報知する音声出力を行う。なお、スピーカ２６の設置位置は、前面枠１１の上端部に限らない。また、電飾部２７は、表示ランプ、ＬＥＤなどの光源を内蔵しており、点灯又は点滅などの点灯態様によりランプ演出を実行する。

【００２５】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技盤３１、遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３を備える。なお、図２では図示の簡略化のために遊技盤３１の盤面上の記載を省略している。

【００２６】

制御ユニット３３は、メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２を有する。なお、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２の詳細については後段で詳述する。

【００２７】

図４及び図５に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１作動口３１４、第２作動口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７、アウト口３１８、可変表示ユニット３４、磁石センサ３５、電波センサ３６、メイン表示部３７、及び可動役物部材３９が設けられている。

【００２８】

内レール３１１及び外レール３１２は、遊技球発射機構３２から発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール３

１１及び外レール３１２から発射された後、一般入賞口３１３、第１作動口３１４、第２作動口３１５又は可変入賞口３１６に入球しなかった遊技球はアウト口３１８から排出される。

【００２９】

ここで、遊技球発射機構３２は、図２に示すように、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構３２から遊技盤３１に発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【００３０】

図４及び図５の説明に戻り、一般入賞口３１３、第１作動口３１４、第２作動口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１作動口３１４、第２作動口３１５、及び可変入賞口３１６各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図６参照）が設けられている。また、スルーゲート３１７は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート３１７を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ３１７ａ（図６参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１に送り出された遊技球が遊技盤３１の右側を通過する場合、即ち右打ちしている場合に遊技球がスルーゲート３１７を通過する可能性がある。

【００３１】

入球センサ３１３ａ～３１７ａ（図６参照）はメイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、入球センサ３１３ａ～３１７ａの検出結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。以下、入球センサ３１３ａ～３１７ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。なお、入球センサ３１３ａ～３１７ａは、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【００３２】

また、第２作動口３１５には、遊技球の第２作動口３１５への入球の制限の有無を切り換える電動役物３１５ｂが設けられている。電動役物３１５ｂは、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤３１では、電動役物３１５ｂが開くことにより第２作動口３１５への遊技球の入球が可能となり、電動役物３１５ｂが閉じることにより第２作動口３１５への遊技球の入球が制限される。

【００３３】

さらに、可変入賞口３１６には、遊技球の可変入賞口３１６への入球の制限の有無を切り換える開閉扉３１６ｂが設けられている。開閉扉３１６ｂは、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤３１では、開閉扉３１６ｂが開くことにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能となり、開閉扉３１６ｂが閉じることにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が制限される。

【００３４】

遊技機１０では、第１作動口３１４又は第２作動口３１５への遊技球の入球が入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部３７の表示を制御する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果は、サブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽

選結果に従って可変表示ユニット３４の表示などを制御する。

【００３５】

また、遊技機１０では、一般入賞口３１３、第１作動口３１４、第２作動口３１５、及び可変入賞口３１６への遊技球の入球が、入球センサ３１３ａ～３１６ａによって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１作動口３１４又は第２作動口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１３個である。特に、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態（特別遊技状態）に移行し、可変入賞口３１６が開放される後述のラウンド遊技（単位遊技）が所定回数（例えば５回、１６回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【００３６】

また、第１作動口３１４又は第２作動口３１５に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が実行される。そして、抽選結果が当選である場合は通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、５Ｒ大当たり遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態及び５Ｒ確変大当たり遊技状態）、及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態が含まれる。５Ｒ大当たり遊技状態は、所定時間が経過するまで、又は可変入賞口３１６に所定数以上の遊技球が入賞するまで可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技（単位遊技）が５回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。１６Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技（単位遊技）が１６回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、５Ｒ大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、５Ｒ大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

【００３７】

可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１作動口３１４又は第２作動口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄変動表示及び変動遊技演出表示のような種々の表示が行われる。なお、図柄表示部３４１は、本発明の画像表示手段の一例であり、本発明の演出手段を構成する。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクス、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。さらに、図柄表示部３４１とは別に、１又は複数のサブ表示部を設けることも考えられる。サブ表示部は、例えば図柄表示部３４１の上部や下部、又は左部や右部に配置される。サブ表示部は、図柄表示部３４１を覆う位置と図柄表示部３４１を覆わない位置との間を移動可能なものでもよい。また、サブ表示部は、上皿２３に配置してもよい。なお、サブ表示部は、単独で、又は図柄表示部３４１と共に本発明の画像表示手段を構成してもよい。

【００３８】

例えば、図柄表示部３４１における図柄変動表示は、例えば「１」～「９」の数字が付された複数種類の主図柄が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、主図柄の間には、他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、主図柄の種類が「１」～「９」の９種類であるとする。

【００３９】

遊技機１０では、変動遊技において、図柄表示部３４１における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての主図柄の変動が停止するように図柄変動表示が実行される。より具体的に、図柄変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って主図柄が全て変動し、複数の主図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける主図柄の変動が停止して所定時間が経過

すると、当該図柄変動表示が終了する。

【００４０】

図柄表示部３４１における図柄変動表示が終了すると、図柄表示部３４１では、１又は複数の有効ラインに主図柄が並んだ状態が表示されることになる。このとき、主図柄の停止状態が、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」である場合には、同じ図柄の主図柄が有効ラインで並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける主図柄の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合には、主図柄のうち１６Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「７７７」の図柄組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示されるか、「７７７」以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合には、主図柄のうち予め５Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「３３３」などの図柄組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示されるか、「７７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合には、主図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「２２２」や「４４４」などの確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる主図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態（例えば「３２３」又は「７２３」など）が表示される。

【００４１】

また、図柄表示部３４１には、変動遊技において図柄変動表示と共に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する変動遊技演出が表示される。なお、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合に１６Ｒ確変大当たりを示す主図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、変動遊技演出として、５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、変動遊技演出又は大当たり遊技演出において、当該変動遊技に対する抽選結果が１６Ｒ確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。同様に、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合に確変大当たりを示す主図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、変動遊技演出として、５Ｒ通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、変動遊技演出又は大当たり遊技演出において、当該変動遊技に対する抽選結果が５Ｒ確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。

【００４２】

さらに、図柄表示部３４１には、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。一方、変動遊技演出や大当たり遊技演出を表示していない場合（非遊技状態の場合）には、遊技者の操作ボタン２０に対する操作によって図柄表示部３４１の表示画面をトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）に移行させることが可能である。また、選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）や決定ボタン２１Ｂ）を操作することで、図柄表示部３４１での表示画面をトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）からキャラクタ選択画面７４（図２５（Ｄ）参照）などの遊技設定が可能な他の表示画面に移行させることができる。本実施形態では、選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）や決定ボタン２１Ｂ）に対する操作によって、変動遊技演出において図柄表示部３４１に表示されるキャラクタ（特定選択主体）を複数のキャラクタ（選択）から選択するキャラクタ設定を行うことが可能である。なお、キャラクタ設定の詳細は、図２９などを参照して後述する。

【００４３】

磁石センサ３５は、第１作動口３１４の周辺であって、遊技盤３１の背面側に設けられている。磁石センサ３５は、メイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、磁石センサ３５の検知結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。これにより、磁石を用いて不正に第１作動口３１４に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、磁石センサ３５は、可変入賞口３１６の周辺に設けてもよい。これにより、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて、可変入賞口３１６に上限数を大きく超える遊技球を入賞させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。

【００４４】

電波センサ３６は、第１作動口３１４及び第２作動口３１５の周辺であって、遊技盤３１の背面側に設けられている。電波センサ３６は、メイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、電波センサ３６の検知結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。これにより、不正に入球センサ３１４ａ，３１５ａに電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサ３６は、例えば５０ＭＨｚ～３ＧＨｚの電波を検知可能である。また、特殊入賞口３１９ｂの周辺にも同様に電波センサ３６が設けられてもよい。

【００４５】

メイン表示部３７では、遊技盤３１の右上部に配置されたＬＥＤ対３７１、２つの７セグメント表示器３７２，３７３及びＬＥＤ群３７４を備える。ＬＥＤ対３７１は、スルーゲート３１７への入賞をトリガとして、メイン制御ユニット３３１における電動役物３１５ｂを開放するか否かの抽選の結果が点灯及び消灯の組み合わせ（点灯パターン）によって表示される。７セグメント表示器３７２では、第１作動口３１４への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、メイン制御ユニット３３１における大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄が停止表示される。７セグメント表示器３７３では、第２作動口３１５への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、メイン制御ユニット３３１における大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄が停止表示される。ＬＥＤ群３７４では、第１作動口３１４及び第２作動口３１５への入賞により生じた変動表示の保留数Ｎ及び保留数Ｍが複数のＬＥＤの点灯パターンによって表示される。

【００４６】

可動役物部材３９は、遊技機１０において、予め定められた態様で動作可能であって、一般に「役物」とも称される装飾部材である。本実施形態において、可動役物部材３９は、図柄表示部３４１の上方に位置する予め定められた待機位置（図４参照）と、待機位置よりも下方に設定される作動位置（図５参照）との間で、図柄表示部３４１の表面に沿って移動可能である。図４に示す待機位置では、可動役物部材３９は、一部が開口３１Ａから露出し、大部分が開口３１Ａの周囲に隠れている。そのため、待機位置では、可動役物部材３９によって図柄表示部３４１において実行される画像演出の視認が殆ど阻害されない。一方で、図５に示す作動位置では、可動役物部材３９は、図柄表示部３４１の中央部を覆い、図柄表示部３４１において実行される画像演出の視認が阻害される。即ち、可動役物部材３９を待機位置から作動位置に移動させる可動役物作動演出は、本発明の視認阻害演出の一例である。また、可動役物部材３９は、本発明の可動部材の一例であり、本発明の演出手段を構成する。

【００４７】

なお、可動役物部材３９は、待機位置において開口３１Ａから露出することなく、全体が隠れたものであってもよい。また、遊技機１０は、可動役物部材３９を複数備えていてもよい。さらに、可動役物部材３９は、分離された複数の可動部材が組み合わされるもの、２以上の形態に変形可能なもの、液晶表示装置などのディスプレイを備えるものであってもよい。もちろん、可動役物部材３９は図柄表示部３４１の表示画面の一部を覆うものに限らず、表示画面の全体を覆うものであってもよい。

【００４８】

このような可動役物部材３９は、変動遊技における大当たり抽選での抽選結果を示すた

めの演出などにおいて動作するように制御される。特に、可動役物部材３９は、大当たり抽選での抽選結果が当選であることを示す確定演出として動作される他、抽選が大当たりであることの確率が高い場合などのチャンスアップ演出として動作されることが多い。また、本実施形態では、可動役物部材３９は、大当たり遊技において、後述の昇格演出、保留連荘確定演出において動作される。

【００４９】

図６に示すように、遊技機１０は、可動役物部材３９に駆動力を供給するモーター３９ａ、及び可動役物部材３９が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部３９ｂを有する。モーター３９ａは、ステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部３９ｂは、光学式センサ、接点式センサなどである。可動役物部材３９とモーター３９ａとは、不図示の駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して連結されており、モーター３９ａの回転方向に応じて可動役物部材３９を待機位置から作動位置に向けた下方向、又は作動位置から待機位置に向けた上方向に移動させる。

【００５０】

また、遊技機１０は、モーター３９ａ及び復帰検出部３９ｂが接続されるモータードライバ３９ｃを備える。モータードライバ３９ｃは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバ３９ｃは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従ってモーター３９ａを制御する。また、モータードライバ３９ｃは、復帰検出部３９ｂによる検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モーター３９ａ及び復帰検出部３９ｂが、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。

【００５１】

［裏パックユニット１３］

図３に示すように、裏パックユニット１３は、払出機構１３０及び周辺制御ユニット１４０を備える。

【００５２】

払出機構１３０は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク１３１と、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出す払出装置１３２とを備える。なお、上皿２３の遊技球が飽和している場合、払出装置１３２から払い出される遊技球は下皿２４に払い出される。

【００５３】

図６に示すように、周辺制御ユニット１４０は、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９を備える。払出制御装置７は、払出装置１３２による遊技球の払出数などを制御する。発射制御装置８は、発射ハンドル２２の操作に応じて遊技球発射機構３２を制御する。電源制御装置９は、遊技機１０が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機１０内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【００５４】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図６を参照しつつ、遊技機１０のシステム構成について説明する。

【００５５】

［メイン制御ユニット３３１］

メイン制御ユニット３３１は、遊技機１０における遊技の主たる制御を実行する主制御装置４を備える。主制御装置４は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置４には、ＭＰＵ４１及び入出力Ｉ／Ｆ４２などが搭載されている。ＭＰＵ４１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、本発明の主制御手段の一例である。また、ＭＰＵ４１には、ＲＯＭ４１１及びＲＡＭ４１２が内蔵されている。ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置４で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【００５６】
入出力Ｉ／Ｆ４２は、主制御装置４に信号を入力し、主制御装置４から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、入球センサ３１３ａ～３１７ａ、磁石センサ３５、電波センサ３６、及びメイン表示部３７などが接続されている。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１７ａからの検出信号に基づいて一般入賞口３１３、第１作動口３１４、第２作動口３１５、可変入賞口３１６、及びスルーゲート３１７への入球の有無を判断する。また、ＭＰＵ４１は、磁石センサ３５及び電波センサ３６からの検出信号に基づいて磁石又は電波を用いた不正行為の有無を判断する。さらに、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９などが接続されている。

【００５７】
そして、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に、変動パターンコマンド、第１保留コマンド、第２保留コマンド、シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、エンディング開始コマンド、可変入賞口入賞コマンド、エラー発生コマンド、エラー解消コマンドなどのコマンドを出力する。

【００５８】
変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、図柄表示部３４１及びメイン表示部３７による図柄変動表示を開始する際に、後述の保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて、図１５の変動開始処理でのステップＳ１６１２において設定される。なお、変動パターンコマンドは、変動表示時間のみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【００５９】
第１保留コマンド及び第２保留コマンドは、後述の保留格納エリア４１２ｂに記憶されている保留数Ｎ又は保留数Ｍが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数Ｎ又は保留数Ｍを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。第１保留コマンド及び第２保留コマンドは、保留数Ｎ又は保留数Ｍの増加があった場合に、後述の保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて設定される（図１１の第１保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はステップＳ１２０９）。

【００６０】
シフトコマンドは、保留数Ｎ又は保留数Ｍが減少する場合に、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４又は第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。シフトコマンドは、図１４のデータ設定処理でのステップＳ１５１２において設定される。

【００６１】
大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり遊技状態に移行する際に、図１６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ１７０２において設定される。また、大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであるため、音声ランプ制御装置５では大当たり遊技開始コマンドを受信することで、大当たり遊技が開始されることだけでなく、オープニングが開始されることも把握できる。但し、大当たり開始コマンドとは別にオープニング開始コマンドを設定し、オープニングコマンドによって音声ランプ制御装置５にオープニングが開始されることを把握させるようにしてもよい。

【００６２】

大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技が終了すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態から他の遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、図１６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ１７２３において設定される。

【００６３】

ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド情報を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、図１８の開閉実行モード制御処理でのステップＳ１８１３において設定される。なお、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技開始コマンドによってオープニングが終了し、開閉実行モードが開始されることを把握できるが、ラウンド遊技開始コマンドとは別にオープニングの終了時にオープニング終了コマンドを設定し、又は開閉実行モードが開始時に開閉実行モード開始コマンドを設定するようにしてもよい。また、ラウンド遊技開始コマンドとは別に、ラウンド遊技開始時に、これから開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドを設定し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。

【００６４】

エンディング開始コマンドは、エンディングが開始すること、即ち開閉実行モードが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、エンディングを開始する際に、図１６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ１７１８において設定される。

【００６５】

可変入賞口入賞コマンドは、可変入賞口３１６に遊技球が入賞したことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、可変入賞口３１６に遊技球が入賞した際に、賞球コマンド設定処理（図１２のステップＳ１３０３）において設定される。

【００６６】

エラー発生コマンドは、エラーが発生したことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、エラーが発生した際に、エラーの種別に応じたエラー発生コマンドとして、図９のエラー判定処理（ステップＳ１００７）において設定される。

【００６７】

エラー解消コマンドは、エラーが解消したことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、エラーが解消した際に、エラーの種別に応じたエラー解消コマンドとして、図９のエラー判定処理（ステップＳ１００７）において設定される。

【００６８】

なお、前述のコマンド以外のコマンドが主制御装置４から音声ランプ制御装置５に出力されることがあるがそれらの説明は省略する。

【００６９】

また、主制御装置４には、ＭＰＵ４１に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してＭＰＵ４１に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

【００７０】

本実施形態では、分周回路からＭＰＵ４１に、予め設定された間隔（例えば４ｍｓｅｃ）でクロック信号が供給され、ＭＰＵ４１が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にクロック信号が供給されてもよい。

【００７１】

ＲＯＭ４１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。ＲＡＭ４１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰ

Ｕ４１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、ＲＡＭ４１２は、音声ランプ制御装置５などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、ＲＡＭ４１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【００７２】

ここで、図７を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選などを行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ４１２ａ、保留格納エリア４１２ｂ及び電役保留エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などを実行する。

【００７３】

抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタＣ３とが含まれる。また、抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮ１と、メイン表示部３７及び図柄表示部３４１における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳ１とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ４１２ａには、第２作動口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普通当たり乱数カウンタＣ４と、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタＣＩＮ２とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

【００７４】

そして、カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１は、ＭＰＵ４１によって短時間間隔で前回値に１が加算され、予め設定された最大値に達した後に０に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１には更新後の値が記録され、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などの際にＭＰＵ４１によって参照される。

【００７５】

保留格納エリア４１２ｂは、第１保留格納エリアＲＥＡ、第２保留格納エリアＲＥＢ、及び実行エリアＡＥを備える。第１保留格納エリアＲＥＡは、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び保留数記憶エリアＮＡＡを含む。以下、第１保留格納エリアＲＥＡに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、７セグメント表示器３７２が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第１特別図柄遊技と称することがある。第２保留格納エリアＲＥＢは、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び保留数記憶エリアＮＡＢを含む。以下、第２保留格納エリアＲＥＢに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、７セグメント表示器３７３が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第２特別図柄遊技と称することがある。

【００７６】

そして、第１作動口３１４に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、第２作動口３１５に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。当否情報の取得処理は、制御プログラムに従った処理を実行することにより、本発明の判定手段として機能するＭＰＵ４１によって実行される。なお、第１保留格納エリアＲＥＡ及び第２保留格納エリアＲＥＢごとに対応して、抽選用カウンタ４１２ａ（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１など）が個別に設けられても

よい。

【００７７】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、変動種別カウンタＣＳ１が第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４及び第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。

【００７８】

そのため、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４及び第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に格納されている当否情報に基づいて実行される変動遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部３４１で表示される図柄変動表示の変動パターン（変動表示時間）を事前に判断することが可能である。

【００７９】

具体的に、第１作動口３１４に遊技球が入球した場合、当否情報は、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリアＮＡＡには、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち当否情報が記憶されている数が保留数Ｎとして格納される。

【００８０】

また、第２作動口３１５に遊技球が入球した場合、当否情報は、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリアＮＡＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち当否情報が記憶されている数が保留数Ｍとして格納される。

【００８１】

即ち、遊技機１０では、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の最大保留数に対応する合計８つの記憶領域により、第１作動口３１４及び第２作動口３１５への遊技球の入賞履歴としての当否情報をそれぞれ最大４つまで保留することが可能である。

【００８２】

なお、第１作動口３１４及び第２作動口３１５に共通して最大保留数が８つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大８つまで入賞履歴としての当否情報を保留することが可能である。当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりＭＰＵ４１によって実行される。

【００８３】

実行エリアＡＥは、メイン表示部３７及び図柄表示部３４１における図柄変動表示が開始される際に、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１又は第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に格納された当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の当否情報が優先して実行エリアＡＥに移動され、第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に当否情報が存在せず保留数記憶エリアＮＡＢが０である場合に、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１の当否情報が実行エリアＡＥに移動される。

【００８４】

なお、第１保留格納エリアＲＥＡの保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｍと第２保留格納エリアＲＥＢの保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されているにおける保留数Ｎとの差が２以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１及び第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の当否情報が交互に実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【００８５】

そして、ＭＰＵ４１は、１回の変動遊技の開始に際して、実行エリアＡＥに当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１が実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に格納された当否情報は第１保留エリアＲＥＡ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＡ３に格納された当否情報は第２保留エリアＲＥＡ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＡ４に格納された当否情報は第３保留エリアＲＥＡ３にシフトする。

【００８６】

同じく、第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１が実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＢ２に格納された当否情報は第１保留エリアＲＥＢ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＢ３に格納された当否情報は第２保留エリアＲＥＢ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＢ４に格納された当否情報は第３保留エリアＲＥＢ３にシフトする。

【００８７】

大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～７３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様の範囲内（０～７３８）で更新されるループカウンタである。大当たり乱数カウンタＣ１は、定期的に更新され、遊技球が第１作動口３１４又は第２作動口３１５に入賞したタイミングで保留格納エリア４１２ｂに格納される。

【００８８】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態である低確率モード（第１報知遊技状態）及び確変遊技状態である高確率モード（第２報知遊技状態）に対応して２種類設定されている。ここに、図８（Ａ）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図８（Ｂ）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。図８（Ａ）及び図８（Ｂ）に示す例では、低確率モードにおいて大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は２個（３７３、７２７）であり、高確率モードにおいて大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は１３個（５９、１０９、１６３、２１１、２６３、３１７、３７３、４２１、４７９、５２３、６３１、６８３、７２７）である。ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる２つの乱数（３７３、７２７）が共通するが、共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数が離散した値でなく、一部又は全部が連続した値であってもよい。なお、大当たり乱数カウンタＣ１の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【００８９】

大当たり種別カウンタＣ２は、０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３１４又は第２作動口３１５に入賞したタイミングで保留格納エリア４１２ｂに格納される。遊技機１０では、ＲＯＭ４１１における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの２種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタＣ２の値が設定されている。ここに、図８（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図８（Ｃ）に示す例では、変動遊技の種別が第１特別図柄遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、変動遊技の種別が第２特別図柄遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～４の５個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は５～１４の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。即ち、遊技機１０は、第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技における確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。また、遊技機１０では、第１特別図柄に比べて第

２特別図柄遊技における１６Ｒ確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変時短遊技状態では、通常時短遊技状態や通常非時短遊技状態などの通常遊技状態に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【００９０】

なお、本実施形態では、遊技球の入賞により第１特別図柄遊技を実行する契機となる第１作動口３１４、及び遊技球の入賞により第２特別図柄遊技を実行する契機となる第２作動口３１５ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第１作動口３１４及び第２作動口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、いわゆるＳＴ機、Ｖ－ＳＴ機、一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

【００９１】

そして、ＭＰＵ４１は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」、「５Ｒ通常大当たり」、及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【００９２】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、ラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。

【００９３】

５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モード（第２報知遊技状態）かつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変時短モードに移行する。そして、確変時短モードは、ＭＰＵ４１によって大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【００９４】

一方、５Ｒ通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モード（第１報知遊技状態）かつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである通常時短モードで実行される。そして、通常時短モードにおける高頻度サポートモードは、予め設定された回数、例えば５０回、１００回の大当たりの抽選が終了するまで継続する。

【００９５】

ところで、遊技機１０をループ確変機ではなく、ＳＴ機やＶ－ＳＴ機として構成する場合、確変大当たり時における大当たり遊技の終了後に、予め設定された回数（例えば５０回、１００回）の大当たり抽選が確変時短モード（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行され、その後、低確率モードに移行し、高頻度サポートモードが終了する。また、変動遊技において確変時短モードから通常時短モードや低確率モードへの転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、大当たり遊技状態及び高頻度サポートモードへは移行されない。本実施形態では、遊技機１０が５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりの３種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば２ラウンド確変大当たり、２ラウンド通常大当たり、１６Ｒ通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

【００９６】

また、リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。リーチ乱数カウンタＣ３は、定期的に更新され、遊技球が第１作動口３１４又は第２作動口３１５に入賞したタイミングで保留格納エリア４１

２ｂに格納される。
【００９７】
遊技機１０では、リーチ乱数カウンタＣ３によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部３４１で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ＲＯＭ４１１における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの３種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタＣ３の値が設定されている。ここに、図８（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図８（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する変動遊技、即ち開閉実行モードに移行する変動遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。
【００９８】
ここに、リーチとは、図柄表示部３４１における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す主図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０の操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。
【００９９】
電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３１７に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４１２における電役保留エリア４１２ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、電役保留エリア４１２ｃに格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって電動役物３１５ｂを所定時間だけ開放状態にするか否かの抽選が行われる。例えば、電動役物開放カウンタＣ４が０～１９９である場合に当選、電動役物開放カウンタＣ４が２００～２５０である場合に外れであることが考えられる。
【０１００】
変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、変動種別カウンタＣＳ１は、変動遊技演出として、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチなどの大まかな変動種別を決定するものである。変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述するメイン処理が１回実行されるごとに１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、変動種別カウンタＣＳ１の値は、遊技球が第１作動口３１４又は第２作動口３１５に入賞したタイミングで保留格納エリア４１２ｂに格納される。
【０１０１】
そして、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１と予め設定された変動テーブルとに基づいて変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル、又は外れ変動テーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モード及び高確率モードごとに個別に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【０１０２】
ここに、図８（Ｅ）、図８（Ｆ）及び図８（Ｇ）は、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルの一例を示す図である。図８（Ｅ）、図８（Ｆ）及び図８（Ｇ）に示すように、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルでは、変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、変動パターンの種別を特定する。
【０１０３】
より具体的に、図８（Ｅ）及び図８（Ｆ）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。ここに、変動パターン「０１」が選択された場合、図柄表示部３４１では、変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチの態様で変動表示が実行される。また、変動パターン「０２」が選択された場合、図柄表示部３４１では、変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチの態様で変動表示が実行される。さらに、変動パターン「０３」が選択された場合、図柄表示部３４１では、変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチの態様で変動表示が実行される。なお、変動パターンの種別はこれらに限られない。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。
【０１０４】
例えば、遊技機１０では、変動パターン「０１」に対応するノーマルリーチとして、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチが用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチが実行される。
【０１０５】
同じく、遊技機１０では、変動パターン「０２」に対応するスーパーリーチとして、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチが用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチが実行される。スーパーリーチは、ノーマルリーチよりも変動時間が長くスペシャルリーチよりも変動時間が短いリーチであり、ノーマルリーチよりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチよりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。
【０１０６】
さらに、遊技機１０では、変動パターン「０３」に対応するスペシャルリーチとして、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチが用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチが実行される。スペシャルリーチは、ノーマルリーチ及びスーパーリーチよりも変動時間が長いリーチであって、例えばノーマルリーチ又はスーパーリーチから発展する演出を含むリーチである。
【０１０７】
なお、変動パターンに対応するリーチには、遊技者による操作ボタン２０の単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン２０の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン２０の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。
【０１０８】
また、図８（Ｇ）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値によって決定される外れ時の停止種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）ごとに、変動種別カウンタＣＳ１と変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止種別が完全外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の

値に応じて変動パターン「０４」又は「０５」のいずれかが選択される。なお、変動パターン「０４」が選択された場合、図柄表示部３４１では、変動表示時間が７ｓであってリーチを伴わない変動表示が実行される。また、変動パターン「０５」が選択された場合、図柄表示部３４１では、変動表示時間が１０ｓであってリーチを伴わない変動表示が実行される。

【０１０９】

例えば、遊技機１０では、変動パターン「０４」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく変動表示が外れ図柄で停止する外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機１０では、変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って変動表示が外れ図柄で停止する外れパターンの変動表示が実行される。また、変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン２０の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

【０１１０】

そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３及び図柄表示部３４１による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると、その変動パターン及び大当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した変動パターンコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを出力する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合は、変動パターン「０１」～「０３」の前に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した変動パターンコマンド「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合は、変動パターン「０１」～「０５」の前に外れである旨を示す「Ｄ」を付した変動パターンコマンド「Ｄ０１」～「Ｄ０５」のいずれかを出力する。これにより、音声ランプ制御装置５は、変動パターンコマンドに基づいて、変動パターン（変動表示時間）及び抽選結果を判断することが可能であり、その変動パターン及び抽選結果に基づいて、図柄表示部３４１で表示される変動種別及び演出種別などの変動態様の詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動態様の詳細に基づいて図柄表示部３４１に変動表示を実行させ、スピーカ２６から変動表示に合わせて音声を再生し、電飾部２７を点灯、点滅、消灯させる。

【０１１１】

従って、遊技機１０では、主制御装置４のＭＰＵ４１は、図柄表示部３４１における変動表示について、変動種別カウンタＣＳ１及び変動テーブルに基づいて変動パターン（変動表示時間）を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機１０のＭＰＵ４１が８ビットマイコンで構成される場合であっても、そのＭＰＵ４１により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部３４１に表示される変動態様の詳細は音声ランプ制御装置５で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【０１１２】

［サブ制御ユニット３３２］

図６に示すように、サブ制御ユニット３３２は、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６を備えており、主制御ユニット３３１から入力される制御信号に基づいて図柄表示部３４１における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【０１１３】

［音声ランプ制御装置５］

音声ランプ制御装置５は、ＭＰＵ５１及び入出力Ｉ／Ｆ５２などを備える。ＭＰＵ５１

は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ５１には、ＲＯＭ５１１及びＲＡＭ５１２が内蔵されている。

【０１１４】

ＲＯＭ５１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＯＭ５１１には、変動遊技演出、大当たり遊技演出などで使用される音声、ランプ点滅パターンなどの情報も記憶されている。ＲＡＭ５１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ５１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ５１２は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１１５】

音声ランプ制御装置５は、ＲＯＭ５１１に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ５１によって実行することにより、主制御装置４から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置６にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部３４１の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置５は、図柄表示部３４１の表示に合わせてスピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様も制御する。例えば、ＭＰＵ５１は、後述の変動遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部３４１での画像表示、スピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様を制御する。

【０１１６】

入出力Ｉ／Ｆ５２は、音声ランプ制御装置５に信号を入力し、音声ランプ制御装置５から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ５２には、主制御装置４及び表示制御装置６が接続されている。そして、主制御装置４から音声ランプ制御装置５には、変動パターンコマンド、第１保留コマンド、第２保留コマンド、シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、大当たり遊技開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、エンディング開始コマンド、可変入賞口入賞コマンド、エラー発生コマンド、エラー解消コマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、表示制御装置６に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置６が、主制御装置４からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット３３２が、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【０１１７】

また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、スピーカ２６、電飾部２７、及びモータードライバ３９ｃが接続されている。そして、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、主制御装置４から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ２６から出力される音声、電飾部２７の点滅態様などを制御することが可能である。また、ＭＰＵ５１は、モータードライバ３９ｃを介してモーター３９ａを制御して可動役物部材３９（図４及び図５参照）を動作させることが可能であり、復帰検出部３９ｂによる検出結果を取得して可動役物部材３９が前記待機状態に復帰しているか否かを判断することが可能である。さらに、入出力Ｉ／Ｆ５２には、操作スイッチ２０ａ、上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、右選択操作スイッチ２１１ｄ、及び決定操作スイッチ２１Ｂａが接続されている。これにより、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部３４１で実行される遊技演出、スピーカ２６から出力される音声、電飾部２７の点滅態様などを制御することも可能である。

【０１１８】

ＭＰＵ５１は、主制御装置４から入力される変動パターンコマンド、第１保留コマンド、第２保留コマンド、シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、及び大当たり遊技終了コマンド、開閉実モード開始コマンド、開閉実モード終了コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、可変入賞口入賞コマンドなどのコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【０１１９】
具体的に、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドが入力された場合に、変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（主図柄の停止図柄組み合わせ、変動表示時間、変動種別（図３１（Ｂ）参照））、及び演出種別（図３２（Ａ）～図３２（Ｃ）参照）を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（図３０のコマンド判定処理でのステップＳ２７０３～Ｓ２７０５参照）、図柄表示部３４１における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部３４１では、変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する主図柄の組み合わせが表示される。一方、変動パターンコマンドが５Ｒ通常大当たりを示す場合には５Ｒ通常大当たりに対応する主図柄の組み合わせが表示され、５Ｒ確変大当たりを示す場合には５Ｒ通常大当たり又は５Ｒ確変大当たりに対応する主図柄の組み合わせが表示され、１６Ｒ確変大当たりを示す場合には５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりに対応する主図柄の組み合わせが表示される。なお、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドに大当たり種別に関する情報が含まれている場合、この大当たり種別に関する情報をＲＡＭ５１２に記憶し、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合に大当たり遊技演出を決定する際にＲＡＭ５１２に記憶された大当たり種別に関する情報を参照する（図３３の大当たり遊技演出決定処理でのステップＳ２８０４参照）。
【０１２０】
［表示制御装置６］
表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部３４１の表示を制御する。具体的に、表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部３４１の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。
【０１２１】
表示制御装置６は、ＭＰＵ６１及び入出力Ｉ／Ｆ６２などを備え、入出力Ｉ／Ｆ６２には音声ランプ制御装置５及び図柄表示部３４１が接続されている。なお、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の間は双方向通信可能であってよい。
【０１２２】
ＭＰＵ６１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、ＭＰＵ６１には、ＲＯＭ６１１及びＲＡＭ６１２が内蔵されている。また、表示制御装置６には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。ＭＰＵ６１は、ＲＯＭ６１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置６で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。
【０１２３】
ＲＯＭ６１１には、制御プログラムの他、図柄表示部３４１の図柄変動表示で用いられる主図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像、大当たり遊技演出で用いられるオープニング演出画像、開閉実行演出画像、エンディング演出画像、遊技設定で用いられるトップメニュー画像、トップメニュー画像から展開される遊技設定画像やキャラクタ設定画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部３４１に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。本実施形態では、少なくともリーチ演出画像、オープニング演出画像及び開閉実行演出画像として、予め準備された複数のキャラクタのうちの一部又は全部のキャラクタの画像が表示される複数のキャラクタ演出画像を含む。また、ＲＯＭ６１１には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部３４１に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。
【０１２４】

ＲＡＭ６１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ６１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ６１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１２５】

［払出制御装置７］

払出制御装置７には、ＭＰＵ７１及び入出力Ｉ／Ｆ７２などが搭載されている。ＭＰＵ７１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ７１には、ＲＯＭ７１１及びＲＡＭ７１２が内蔵されている。

【０１２６】

ＲＯＭ７１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＡＭ７１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ７１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ７１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１２７】

入出力Ｉ／Ｆ７２は、払出制御装置７に信号を入力し、払出制御装置７から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ７２には、払出装置１３２及び球貸装置１００が接続されている。

【０１２８】

払出装置１３２は、前述したように、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部１３２ａと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ１３２ｂとを備える。払出制御装置７は、払出センサ１３２ｂによる検出結果に基づいて駆動部１３２ａを制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置７には、状態復帰スイッチ７３が設けられている。状態復帰スイッチ７３は、例えば、払出装置１３２の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

【０１２９】

球貸装置１００は、遊技機１０と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置１００は、遊技機１０の前面枠１１に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球貸装置１００に挿入されているカードなどの記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置１００から払出制御装置７に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、ＭＰＵ７１により払出装置１３２が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えばＩＣチップを内蔵するコイン型、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置１００は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。

【０１３０】

［発射制御装置８］

発射制御装置８は、遊技球発射機構３２の駆動を制御する発射制御ＩＣ８１を備える。具体的に、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２が回転操作されている間、遊技球発射機構３２の球送り装置３２２を駆動させることにより、上皿２３に貯留されている遊技球を発射レール３２１上に供給させる。そして、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構３２のソレノイド３２３を駆動させることにより、発射レール３２１上の遊技球を遊技盤３１に向けて発射させる。このとき、発射制御ＩＣ８１は、予め設定された周期（例えば０．６ｓｅｃ）でＯＮ／ＯＦＦが切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置３２２及びソレノイド３２３を駆動させる。これにより、遊技機１０では、０．６ｓｅｃごとに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【０１３１】

また、発射ハンドル２２には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設

けられており、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて電圧が発射制御ＩＣ８１に入力される。これにより、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル２２の回転操作量が多いほど遊技球発射機構３２からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド３２３への印加電圧を調整する。

【０１３２】

さらに、発射ハンドル２２には、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることを検出するためのタッチセンサ２１ａ、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ２１ｂが設けられている。発射制御ＩＣ８１は、タッチセンサ２１ａ及び球止めスイッチ２１ｂを用いて、タッチセンサ２１ａにより遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ２１ｂが遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構３２による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル２２が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル２２に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル２２を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ２１ｂを任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【０１３３】

［電源制御装置９］

電源制御装置９は、種々のセンサ、駆動部などを駆動するための＋１２Ｖ電圧、制御装置で使用されるロジック用の＋５Ｖ電圧などを生成する。そして、電源制御装置９は、生成した＋１２Ｖ又は＋５Ｖの電圧を、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、表示制御装置６、払出制御装置７、発射制御装置８などに供給する。

【０１３４】

なお、電源制御装置９には、遊技機１０の電源をＯＮ／ＯＦＦするための電源スイッチ９０、遊技機１０を初期状態に戻す際に操作されるＲＡＭ消去スイッチ９１が設けられている。遊技機１０は、ＲＡＭ消去スイッチ９１がＯＮの状態で電源スイッチ９０が操作されて電源が投入された場合に初期化される。

【０１３５】

また、電源制御装置９には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機１０では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置に設けられたＲＡＭの情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機１０では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置が、二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

【０１３６】

さらに、電源制御装置９は、電力供給が遮断されたと判断した場合に、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７などに停電信号を入力する。例えば、電源制御装置９は、電源設備から供給される電力に基づいて予め設定された２４Ｖの直流電圧を出力する場合、その直流電圧が予め設定された２２Ｖ未満に達した場合に停電状態であると判断する。なお、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７などは、電源制御装置９から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定のＮＭＩ割込処理を実行する。

【０１３７】

［主制御装置４の処理］

次に、図９～図１８を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、ＮＭＩ割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。

【０１３８】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］
ここに、図９は、主制御装置４のＭＰＵ４１により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば２ｍｓｅｃごとに実行される。
【０１３９】
＜ステップＳ１００１＞
まず、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１は、主制御装置４に接続されているセンサ又はスイッチの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ３１３ａ～３１７ａ、磁石センサ３５、及び電波センサ３６などの検出状態を判断する。このとき、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１７ａのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてＲＡＭ４１２に保存する。
【０１４０】
＜ステップＳ１００２＞
次に、ステップＳ１００２では、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。
【０１４１】
＜ステップＳ１００３＞
続いて、ステップＳ１００３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び普通当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び普通当たり乱数カウンタＣ４でのカウンタ値にそれぞれ１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。
【０１４２】
＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞
その後、ＭＰＵ４１は、第１作動口３１４又は第２作動口３１５への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップＳ１００４）、発射制御処理を実行する（ステップＳ１００５）。なお、始動入賞処理の詳細は、図１０を参照して後述する。
【０１４３】
一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることがタッチセンサ２１ａにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ２１ｂが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことがタッチセンサ２１ａにより検出されている場合、又は球止めスイッチ２１ｂが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。ＭＰＵ４１は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置８に対して遊技球の発射指示をする。
【０１４４】
＜ステップＳ１００６＞
ステップＳ１００６では、ＭＰＵ４１は、電役保留エリア４１２ｃに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４に基づいて第２作動口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かを抽選するスルーゲート処理を実行する。具体的に、スルーゲート処理では、まずＭＰＵ４１が、高頻度モードフラグに基づいて現在の遊技モードが高頻度サポートモードであるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードでない場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４が０～２９である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタＣ４が３０～２４９である場合に外れであると判断する。また、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードの場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４が０～１９９である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタＣ４が２００～２４９である場合に外れであると判断する。そして、ＭＰＵ４１は、スルーゲート

処理において普通図柄当選であると判断した場合には、電動役物３１５ｂが予め定められた所定時間だけ開放状態にする。これにより、電動役物３１５ｂが並設された遊技盤３１の右上方の第２作動口３１５への遊技球の入賞が可能になる。

【０１４５】

＜ステップＳ１００７＞

ステップＳ１００７では、ＭＰＵ４１は、エラーが発生したか否かを判断し、エラーが発生している場合にエラーが解消したか否かを判断するエラー処理を実行する。ＭＰＵ４１は、エラーが発生した場合、エラー種別に応じてＲＡＭ４１２に記憶されたエラー発生フラグをオンに設定すると共に、エラー発生コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。一方、ＭＰＵ４１は、エラーが解消した場合には、解消したエラー種別に応じたエラーフラグをオフに設定すると共に、エラー解消コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。なお、エラーとしては、例えば球詰まりエラー、皿満タンエラー、磁石検知エラー、電波検知エラー、振動検知エラー、異常入賞エラー、扉開放エラーなどが挙げられる。球詰まりエラー、皿満タンエラーなどは、通常エラーとして分類され、磁石検知エラー、電波検知エラー、振動検知エラー、異常入賞エラー、扉開放エラーなどは、不正検知エラーとして分類される。また、不正検知エラーは、エラー発生後に即座に報知することが必要なエラーとして位置付けられ、通常エラーは、エラー発生後に即座に報知する必要のないエラーとして位置付けられる。

【０１４６】

［始動入賞処理］

ここで、図１０を参照しつつ、図９のステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理を説明する。

【０１４７】

＜ステップＳ１１０１＞

まず、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、第１作動口３１４に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、遊技球が第１作動口３１４に入賞したと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、遊技球が第１作動口３１４に入賞していないと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。

【０１４８】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、保留数Ｎに１を加算する（ステップＳ１１０３）。

【０１４９】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図９のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタＣＳ１（図１２のステップＳ１３０２及びＳ１３１０）とのカウンタ値を取得し、そのカウント値をＲＡＭ４１２における保留格納エリア４１２ｂの第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【０１５０】

＜ステップＳ１１０５＞

ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された第１保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図１３のＳ１４０８、図１５）における大当たりの当否の判定対象となる前に当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第１保留コマンド設定処理を実行する。なお、第１保

留コマンド設定処理の詳細は、図１１を参照して後述する。
【０１５１】
＜ステップＳ１１０６＞
ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２作動口３１５に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、遊技球が第２作動口３１５に入賞したと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、遊技球が第２作動口３１５に入賞していないと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図９のステップＳ１００５に移行する。
【０１５２】
＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞
ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている保留数Ｍが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図９のステップＳ１００５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、保留数Ｍに１を加算する（ステップＳ１１０８）。
【０１５３】
＜ステップＳ１１０９＞
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図９のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における保留格納エリア４１２ｂの第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【０１５４】
＜ステップＳ１１１０＞
ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９で取得された第２保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図１３のＳ１４０８、図１５）における大当たりの当否の判定対象となる前に、前記当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第２保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第２保留コマンド設定処理は、図１１を参照して後述する第１保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第２保留コマンド設定処理は、図１１の第１保留コマンド設定処理において、「第１保留コマンド」を「第２保留コマンド」、「保留数Ｎ」を「保留数Ｍ」と読み替えればよい。
【０１５５】
［第１保留コマンド設定処理］
ここで、図１１を参照しつつ、図１０のステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１保留コマンド設定処理を説明する。なお、第１保留コマンドには、当該コマンドが第１保留コマンドである旨を示す情報と、第１保留コマンドの種別（大当たり種別又は外れ）、変動パターン及び保留数Ｎなどの情報とが含まれる。
【０１５６】
＜ステップＳ１２０１＞
ステップＳ１２０１では、ＭＰＵ４１は、第１保留格納エリアＲＥＡの保留数記憶エリアＮＡＡから保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す。
【０１５７】
＜ステップＳ１２０２＞
ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合は（ステップＳ１２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０３に移行し、高確率モードでない場合は（ステップＳ１２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０４に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを、後述の遊技状態移

行処理（図１２のメイン処理でのステップＳ１３０６）でオンに設定され得る高確率モードフラグに基づいて判断する。高確率モードフラグは、ＭＰＵ４１によって高確率モードへの移行時にオンに設定され、低確率モードへの移行時にオフに設定される。

【０１５８】

＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、高確率モード当否テーブル（図８（Ｂ）参照）に基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、低確率モード当否テーブル（図８（Ａ）参照）に基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【０１５９】

＜ステップＳ１２０５＞

ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウント値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０６に移行し、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウント値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０８に移行する。

【０１６０】

＜ステップＳ１２０６＞

ステップＳ１２０６では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１のカウント値を読み出す。例えば、図１０のステップＳ１１０４で当否情報が第３保留格納エリアＲＥ３に格納された場合には、その第３保留格納エリアＲＥ３に格納された当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１のカウント値が読み出される。なお、第１保留格納エリアＲＥ１～第４保留格納エリアＲＥ４のうち図１０のステップＳ１１０４で当否情報が格納された保留エリアは、保留数記憶エリアＮＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

【０１６１】

＜ステップＳ１２０７＞

ステップＳ１２０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１及び保留数Ｎを第１保留コマンドに設定する。このように、第１保留コマンドに、ステップＳ１２０１で読み出された保留数Ｎが含まれるため、第１保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１保留コマンドに含まれる保留数Ｎを参照することにより、当該第１保留コマンドが第１保留格納エリアＲＥ１～第４保留格納エリアＲＥ４のいずれに格納された当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【０１６２】

＜ステップＳ１２０８及びＳ１２０９＞

ステップＳ１２０８では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から変動種別カウンタＣＳ１のカウント値を読み出す。次いで、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、変動種別カウンタＣＳ１及び保留数Ｎを第１保留コマンドに設定する（ステップＳ１２０９）。

【０１６３】

なお、当該第１保留コマンド設定処理でオンに設定される第１保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図１２のメイン処理のステップＳ１３０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１保留コマンドの一部又は全部の

情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。
【０１６４】
［主制御装置４のメイン処理］
次に、図１２を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では変動遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップＳ１３０１～Ｓ１３０７の処理が、例えば４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、ステップＳ１３０８～Ｓ１３１０のカウンタ更新処理がステップＳ１３０１～Ｓ１３０７の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。
【０１６５】
＜ステップＳ１３０１＞
まず、ステップＳ１３０１では、ＭＰＵ４１は、図９の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において変動パターンコマンド、第１保留コマンド、第２保留コマンド、シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、可変入賞口入賞コマンド、エラー発生コマンド、エラー解消コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１３０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。
【０１６６】
＜ステップＳ１３０２＞
ステップＳ１３０２では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。
【０１６７】
＜ステップＳ１３０３＞
ステップＳ１３０３では、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７及びサブ制御ユニット３３２に出力する賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３、可変入賞口３１６などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、可変入賞口３１６に入賞が発生していると判断した場合、可変入賞口入賞コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この可変入賞口入賞コマンドは、当該メイン処理のステップＳ１３０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、大当たり遊技において、図柄表示部３４１に遊技球の払い出し数の表示（出玉表示）を行わせることができる。
【０１６８】
＜ステップＳ１３０４＞
ステップＳ１３０４では、ＭＰＵ４１は、変動遊技における遊技を制御するための変動遊技制御処理を実行する。なお、変動遊技制御処理の詳細については後述するが、変動遊技制御処理では、前述の大当たり抽選が実行され、図柄表示部３４１による図柄変動表示に必要な変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図９の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、並びにステップＳ１３０２及びステップＳ１３１０で更新される変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。
【０１６９】
＜ステップＳ１３０５＞

ステップＳ１３０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技における遊技の進行を制御するための大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細については後述するが、大当たり遊技制御処理では、開閉扉３１６ｂの開閉を制御することで、可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能なラウンド遊技を複数回実行する。これにより、遊技者は、大当たり遊技において多くの遊技球の獲得が可能になる。

【０１７０】

＜ステップＳ１３０６＞

ステップＳ１３０６では、ＭＰＵ４１は、図１５の変動開始処理におけるステップＳ１６０４での大当たり抽選の抽選結果に基づいて、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４１は、所定の条件を満たす場合に遊技状態を、開閉実行モードを有する大当たり遊技状態、高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変時短遊技状態、低確率モードかつ高頻度サポートモードである通常時短遊技状態、低確率モードで高頻度サポートモードでもない通常非時短遊技状態などに移行させる。

【０１７１】

例えば、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大当たりに対する変動遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態に移行させ、開閉実行モードを有する大当たり遊技を実行させる。このとき、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶された大当たり遊技開始フラグをオンに設定する。一方、ＭＰＵ４１は、後述の図１６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ１７２２でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かに基づいて、大当たり遊技が終了したか否かを判断し、大当たり遊技が終了したと判断した場合、遊技状態を大当たり遊技状態から所定の遊技状態に移行させる。

【０１７２】

具体的には、後述の図１５の変動開始処理でのステップＳ１６０７、Ｓ１６０８又はＳ１６０９でオンに設定される５Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグ又は５Ｒ通常大当たりフラグが大当たりに対する変動遊技の終了時にオンである場合に、大当たり遊技開始フラグをオンに設定することで、大当たりに対する変動遊技の終了後の遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる。

【０１７３】

また、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の終了後に、前述の５Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグ及び５Ｒ通常大当たりフラグのいずれがオンに設定されているかに基づいて、遊技状態を大当たり遊技状態から所定の遊技状態に移行させる。例えば、５Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されている場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態から確変時短遊技状態に移行させる。また、５Ｒ通常大当たりフラグがオンに設定されている場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態から通常時短遊技状態に移行させる。

【０１７４】

さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態の移行を移行させた場合、移行後の遊技状態に対する遊技状態フラグをオンに設定する。例えば、ＭＰＵ４１は、遊技状態を確変時短遊技状態に移行させた場合には高確率モードフラグをオンに設定し、遊技状態を通常時短遊技状態に移行させた場合には時短モードフラグをオンに設定する。また、ＭＰＵ４１は、時短モードフラグをオンに設定した場合、時短モードによる変動遊技の実行回数として予め設定された時短回数（５０回又は１００回など）を時短カウンタに設定する。一方、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態から他の遊技状態に移行させた場合には、５Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグ及び５Ｒ通常大当たりフラグのうちのオンに設定されている大当たりフラグをオフに設定する。

【０１７５】

＜ステップＳ１３０７＞

ステップＳ１３０７では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の表示制御処理を実行する。この表示制御処理により、メイン表示部３７における７セグメント表示器３７２，３７

３で、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間の間だけ図柄変動表示が実行され、その図柄変動表示は抽選結果を示す図柄で停止表示されることになる。また、表示制御処理により、メイン表示部３７におけるＬＥＤ対３７１で、予め定められた普通図柄変動表示時間の間だけ各ＬＥＤランプが点滅され、普通図柄当選の有無を一対のＬＥＤランプの点灯及び消灯の組み合わせである点灯パターンによって示すことになる。なお、普通図柄当選の場合には第２作動口３１５に付随する電動役物３１５ｂが所定時間だけ開放される。

【０１７６】

＜ステップＳ１３０８＞

ステップＳ１３０８では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップＳ１３０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０１に移行させ、前述したＳ１３０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップＳ１３０８：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップＳ１３０８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１３０８、ステップＳ１３０９及びステップＳ１３１０を繰り返し実行する。

【０１７７】

＜ステップＳ１３０９＞

ステップＳ１３０９では、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。

【０１７８】

＜ステップＳ１３１０＞

ステップＳ１３１０では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新する。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新した後、処理をステップＳ１３０８に戻す。

【０１７９】

［変動遊技制御処理］

ここで、図１３を参照しつつ、図１２のメイン処理でのステップＳ１３０４でＭＰＵ４１により実行される変動遊技制御処理について説明する。

【０１８０】

＜ステップＳ１４０１＞

ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、遊技機１０が大当り遊技中であるか否かを判断し、大当り遊技中である場合は（ステップＳ１４０１：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理を終了し、大当り遊技中でない場合は（ステップＳ１４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０２に移行する。例えば、大当り遊技の実行の有無は、ＭＰＵ４１が大当り遊技の開始時にオンに設定し、大当り遊技の終了時にオフに設定する大当り遊技実行フラグに基づいて判断される。また、ＭＰＵ４１は、大当り遊技の開始時に大当り遊技実行フラグをオンに設定した場合、大当たり遊技開始コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、この大当たり遊技開始コマンドを音声ランプ制御装置５に送信する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の終了時に大当たり遊技開始フラグをオフに設定した場合、大当たり遊技終了コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、この大当たり遊技終了コマンドを音声ランプ制御装置５に送信する。

【０１８１】

＜ステップＳ１４０２＞

ステップＳ１４０２では、ＭＰＵ４１は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄

変動表示中である場合は（ステップＳ１４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０３に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０６に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、後述の図１５の変動開始処理でのステップＳ１６１４においてオンに設定され、変動表示時間が経過した場合に（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、当該変動遊技処理のステップＳ１４０５でオフに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。

【０１８２】

＜ステップＳ１４０３＞

ステップＳ１４０３では、ＭＰＵ４１は、図柄変動表示の開始から変動表示時間が経過したか否かを判断し、変動表示時間が経過したと判断した場合は（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０４に移行し、変動表示時間が経過していないと判断した場合は（ステップＳ１４０３：Ｎｏ）、当該変動遊技制御処理を終了する。

【０１８３】

＜ステップＳ１４０４及びＳ１４０５＞

変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３において、当該変動遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた図柄を停止表示させ（ステップＳ１４０４）、変動表示中フラグがオフに設定する（ステップＳ１４０５）。

【０１８４】

＜ステップＳ１４０６＞

図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１４０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、保留格納エリア４１２ｂの保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎ、保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１４０６）。ここで、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎ及び保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１４０６：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎ及び保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０７に移行する。

【０１８５】

＜ステップＳ１４０７＞

ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４１は、保留格納エリア４１２ｂに記憶されている当否情報のデータについてデータ設定処理を実行する。ＭＰＵ４１は、ステップＳ１４０７の処理を終了した場合、処理をステップＳ１４０８に移行する。なお、データ設定処理の詳細は図１４を参照して後述する。

【０１８６】

＜ステップＳ１４０８＞

ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、実行エリアＡＥに格納された当否情報に基づく変動表示を図柄表示部３４１に実行させるための変動開始処理を実行し、当該変動遊技制御処理を終了する。なお、変動開始処理の詳細は、図１５を参照して後述する。

【０１８７】

［データ設定処理］

ここで、図１４を参照しつつ、図１３のステップＳ１４０７においてＭＰＵ４１によって実行されるデータ設定処理の一例について説明する。

【０１８８】

＜ステップＳ１５０１＞

ステップＳ１５０１では、ＭＰＵ４１は、第２特別図柄遊技に対応する保留数Ｍが０であるか否かを判断し、保留数Ｍが０である場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１５０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０５に移行する。

【０１８９】

＜ステップＳ１５０２～Ｓ１５０４＞

保留数Mが０である場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎを１減算し（ステップＳ１５０２）、第１保留エリアＲＥＡ１から実行エリアＡＥに当否情報を移動させる（ステップＳ１５０３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１５０４）。具体的に、ステップＳ１５０４では、第２保留エリアＲＥＡ２の当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ１５０４の処理が終了した場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。

【０１９０】

＜ステップＳ１５０５～Ｓ１５０７＞

ステップＳ１５０５は、保留数Mが０である場合に移行するが（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、ステップＳ１５０１は、図１３のステップＳ１４０６において保留数M及び保留数Ｎの両方又は一方が０でない場合に移行する（ステップＳ１４０６：Ｙｅｓ）。そのため、ＭＰＵ４１は、保留数Mが０である場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、保留数Ｎが０でないと判断できるため、ステップＳ１５０５～Ｓ１５０７の処理を実行する。

【０１９１】

具体的には、ＭＰＵ４１は、保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている保留数Mを１減算し（ステップＳ１５０５）、第１保留エリアＲＥＢ１から実行エリアＡＥに当否情報を移動させる（ステップＳ１５０６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１５０７）。具体的に、ステップＳ１５０７では、第２保留エリアＲＥＢ２の当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ１５０７の処理が終了した場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。

【０１９２】

＜ステップＳ１５０８及びステップＳ１５０９＞

ステップＳ１５０８では、ＭＰＵ４１は、図１２のメイン処理でのステップＳ１３０６の遊技状態移行処理でオンに設定される時短モードフラグがオンに設定されているか否かを判断し、時短モードフラグがオンに設定されている場合には（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、時短カウンタのカウンタ値を１減算する（ステップＳ１５０９）。一方、ＭＰＵ４１は、時短モードフラグがオフに設定されている場合には（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５１２に移行する。

【０１９３】

＜ステップＳ１５１０及びＳ１５１１＞

ステップＳ１５１０では、ＭＰＵ４１は、時短カウンタのカウンタ値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１５１０）。ここで、ＭＰＵ４１は、時短カウンタのカウンタ値が０である場合（ステップＳ１５１０：Ｙｅｓ）、時短モードフラグをオフに設定し（ステップＳ１５１１）、処理をステップＳ１５１２に移行する。時短カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１５１０：Ｎｏ）、時短モードフラグをオフに設定することなく、処理をステップＳ１５１２に移行する。

【０１９４】

＜ステップＳ１５１２＞

ステップＳ１５１２では、ＭＰＵ４１は、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４又は第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。そして、このステップＳ１５１２で設定されたシフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２参照）のステップＳ１３０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、図柄表示部３４１に表示される保留図柄の表示数などが変更されることになる。ステ

ップＳ１５１２の処理が終了した場合、ＭＰＵ４１は、当該データ設定処理を終了し、処理を図１３のステップＳ１４０８に移行する。

【０１９５】

［変動開始処理］

ここで、図１５を参照しつつ、図１３のステップＳ１４０８においてＭＰＵ４１によって実行される変動開始処理の一例について説明する。

【０１９６】

＜ステップＳ１６０１＞

ＭＰＵ４１は、図１２のメイン処理でのステップＳ１３０６の遊技状態移行処理でオンに設定される高確率モードフラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップＳ１６０１）、高確率モードフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１６０２に移行し、高確率モードフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１６０３に移行する。

【０１９７】

＜ステップＳ１６０２及びＳ１６０３＞

高確率モードフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、高確率モード当否テーブル（図８（Ｂ）参照）に基づいて、実行エリアＡＥに現在記憶されている当否情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する（ステップＳ１６０２）。一方、高確率モードフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１６０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、低確率モード当否テーブル（図８（Ａ）参照）に基づいて、実行エリアＡＥに現在記憶されている当否情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する（ステップＳ１６０３）。

【０１９８】

＜ステップＳ１６０４～Ｓ１６１０＞

ステップＳ１６０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０２又はＳ１６０３の当否判定の結果が大当たりであるか否かを判断する。そして、当否判定の結果が大当たりである場合（ステップＳ１６０４：Ｙｅｓ）、大当たり種別を判断する（ステップＳ１６０５及びＳ１６０６）。具体的には、ＭＰＵ４１は、実行エリアＡＥに現在記憶されている当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２と、振分テーブル（図８（Ｃ）参照）とに基づいて、大当たり種別が５Ｒ確変大当たりであるか否か（ステップＳ１６０５）、１６Ｒ確変大当たりであるか否かを判定する（ステップＳ１６０６）。

【０１９９】

ＭＰＵ４１は、大当たり種別が５Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ１６０５：Ｙｅｓ）、５Ｒ確変大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ１６０７）。５Ｒ確変大当たりフラグは、実行エリアＡＥに現在記憶されている当否情報の大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たりであるか否かを示すものである。また、ステップＳ１６０７では、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりである当該変動遊技におけるメイン表示部３７の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、５Ｒ確変大当たりフラグは、当該変動開始処理の終了時にオフに設定される。また、ステップＳ１６０７の処理が終了した場合、ＭＰＵ４１は、処理をステップＳ１６１１に移行する。

【０２００】

ＭＰＵ４１は、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ１６０５：Ｎｏ、ステップＳ１６０６：Ｙｅｓ）、１６Ｒ確変大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ１６０８）。１６Ｒ確変大当たりフラグは、実行エリアＡＥに現在記憶されている当否情報の大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであるか否かを示すものである。また、ステップＳ１６０８では、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりである当該変動遊技におけるメイン表示部３７の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、１６Ｒ確変大当たりフラグは、当該変動開始処理の終了時にオフに設定される。また、ステップＳ１６０８の処理が終了した場合、ＭＰＵ４１は、処理をステップＳ１６

１１に移行する。
【０２０１】
ＭＰＵ４１は、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合（ステップＳ１６０５：Ｎｏ、ステップＳ１６０６：Ｎｏ）、ＲＡＭ４１２に設けられた５Ｒ通常大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ１６０９）。５Ｒ通常大当たりフラグは、実行エリアＡＥに現在記憶されている当否情報の大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たりであるか否かを示すものである。また、ステップＳ１６０９では、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ通常大当たりである当該変動遊技におけるメイン表示部３７の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、ステップＳ１６０９の処理が終了した場合、ＭＰＵ４１は、処理をステップＳ１６１１に移行する。
【０２０２】
なお、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０７～Ｓ１６０９のいずれかでオンに設定される大当たりフラグに基づいて、大当たり種別を判断することができ、また開閉実行モードで実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）を判断することができる。
【０２０３】
一方、当否判定の結果が大当たりでない場合（ステップＳ１６０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外れフラグをオンに設定する（ステップＳ１６１０）。外れフラグは、実行エリアＡＥに現在記憶されている当否情報の大当たり抽選の結果が外れであるか否かを示すものである。また、ステップＳ１６１０では、大当たり抽選での抽選結果が外れである当該変動遊技におけるメイン表示部３７の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、外れフラグは、当該変動開始処理の終了時にオフに設定される。また、ステップＳ１６１０の処理が終了した場合、ＭＰＵ４１は、処理をステップＳ１６１１に移行する。
【０２０４】
＜ステップＳ１６１１＞
ステップＳ１６１１では、ＭＰＵ４１は、当該変動遊技の変動パターンに対応するメイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３の変動表示時間を変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、通常大当たりフラグがオンに設定されている場合には、変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図８（Ｅ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。また、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されている場合、変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図８（Ｆ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。さらに、ＭＰＵ４１は、外れフラグがオンに設定されている場合には、変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図８（Ｇ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。
【０２０５】
＜ステップＳ１６１２＞
ステップＳ１６１２では、ＭＰＵ４１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果とステップＳ１６１１で特定された変動パターンとを含む変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。これにより、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２参照）のステップＳ１３０１では、変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置５に送信され、音声ランプ制御装置５は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部３４１による図柄変動表示などを実行する。
【０２０６】
なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「通常大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを変動

パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合、変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れのいずれであるかの情報を変動パターンコマンドに含ませる。

【０２０７】

＜ステップＳ１６１３及びＳ１６１４＞

ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の図柄変動表示を開始させ（ステップＳ１６１３）、変動表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ１６１４）。ここで開始された図柄変動表示は、ステップＳ１６１１で設定された変動表示時間の経過後に、ステップＳ１６０７～Ｓ１６１０のいずれかで設定された停止結果の状態で停止する。

【０２０８】

＜ステップＳ１６１５及びＳ１６１６＞

ステップＳ１６１５では、ＭＰＵ４１は、外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、外れフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１６１５：Ｙｅｓ）、外れフラグをオフに設定し（ステップＳ１６１６）、当該変動開始処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、外れフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１６１５：Ｎｏ）、当該変動開始処理を終了する。

【０２０９】

なお、当該変動開始処理では、ステップＳ１６０７～Ｓ１６０９においてオンに設定される大当たりフラグがオフに設定されることはなく、これらの大当たりフラグは、図１２のメイン処理における大当たり遊技制御処理（ステップＳ１３０５）において参照され、この大当たり遊技制御処理でのステップＳ１７０３において大当たり種別に対応したラウンド遊技数Ｒをセットした際にオフに設定される。

【０２１０】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図１６を参照しつつ、図１２のステップＳ１３０５においてＭＰＵ４１によって実行される大当たり遊技制御処理の一例について説明する。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能なラウンド遊技を複数回実行するための制御を実行する。また、図１７（Ａ）は５Ｒ大当たり遊技の一例を示すタイムチャートであり、図１７（Ｂ）は１６Ｒ大当たり遊技の一例を示すタイムチャートである。以下において、図１７（Ａ）及び図１７（Ｂ）を参照して５Ｒ大当たり遊技及び１６Ｒ大当たり遊技の一例を説明し、次いで図１６を参照して大当たり遊技制御処理を説明する。

【０２１１】

図１７（Ａ）及び図１７（Ｂ）に示すように、５Ｒ大当たり遊技及び１６Ｒ大当たり遊技は、オープニング、開閉実行モード及びエンディングからなる。

【０２１２】

オープニングは、大当たり遊技状態に移行してから開閉実行モードが開始されるまでの期間である。また、オープニングでは、図柄表示部３４１において、例えば大当たりの種別（ラウンド数、確変であるか否か）が示唆又は明示される共に連荘回数が表示され、大当たり遊技での発射ハンドル２２の操作方法が指示される。

【０２１３】

開閉実行モードは、大当たり種別に応じた回数のラウンド遊技を実行する。本実施形態では、図１７（Ａ）に示すように、５Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりの場合にラウンド遊技を５回実行する５Ｒ大当たり遊技が行われ、図１７（Ｂ）に示すように、１６Ｒ確変大当たりの場合にラウンド遊技を１６回実行する１６Ｒ大当たり遊技が行われる。

【０２１４】

ここで、ラウンド遊技は、可変入賞口３１６が開放される遊技である。ラウンド遊技では、可変入賞口３１６は、所定時間（例えば３０秒）が経過するか、可変入賞口３１６に所定数以上（例えば９個以上）の遊技球が入賞することで閉鎖される。また、本実施形態

では、開閉実行モードのラウンド遊技間に、可変入賞口３１６の閉鎖状態が所定時間維持されるインターバル（例えば１．５秒）が設けられている。即ち、開閉実行モードは、ラウンド遊技→インターバル→ラウンド遊技→インターバル→ラウンド遊技・・・→ラウンド遊技という順序で実行される。但し、開閉実行モードにおいて、インターバルを必ずしも設定する必要はない。例えば、可変入賞口３１６の閉鎖直後に即座に可変入賞口３１６を開放することで実質的にインターバルを無くすようにしてもよいし、可変入賞口３１６を複数設け、これらの可変入賞口３１６を交互に開放することでインターバルを実質的に無くすようにしてもよい。

【０２１５】

エンディングは、開閉実行モードが終了してから大当たり遊技が終了するまでの期間である。エンディングでは、図柄表示部３４１において大当たり遊技終了後に移行する遊技状態が示唆又は明示される。但し、本実施形態では、エンディングにおいて、大当たり遊技終了後に移行する遊技状態が示唆されることなく、移行先の遊技状態、即ち高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変時短遊技状態、及び低確率モードかつ高頻度サポートモードである通常時短遊技状態のいずれに移行するかが明示される。また、エンディングでは、一般に図柄表示部３４１において、大当たりの連荘回数、大当たり遊技での出玉数や連荘中の総出玉数などの出玉に関する情報も表示される。

【０２１６】

＜ステップＳ１７０１＞

図１６の説明に戻り、ステップＳ１７０１において、ＭＰＵ４１は、図１２のメイン処理でのステップＳ１３０６の遊技状態移行処理でオンに設定される大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか、即ち大当たり遊技を開始するか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７０２に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０６に移行する。

【０２１７】

＜ステップＳ１７０２＞

大当たり遊技を開始する場合に（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ１７０２）。この大当たり遊技開始コマンドは、図１２のメイン処理でのステップＳ１３０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、図柄表示部３４１やスピーカ２６に実行させる大当たり遊技演出を決定し（図３０のステップＳ２７０７、図３３）、大当たり遊技演出を開始させることができる（図４４のステップＳ３２０１～Ｓ３２０６）。

【０２１８】

＜ステップＳ１７０３＞

ステップＳ１７０３において、ＭＰＵ４１は、図１５の変動開始処理におけるステップＳ１６０７～Ｓ１６０９のいずれかでオンに設定される大当たりフラグに基づいて、開閉実行モードにおいて実行するラウンド遊技数Ｒをセットする。例えば、ＭＰＵ４１は、大当たりフラグが５Ｒ確変大当たりフラグ（図１５のステップＳ１６０７）又は５Ｒ通常大当たりフラグ（図１５のステップＳ１６０９）である場合に、ラウンド遊技数Ｒを「５」としてＲＡＭ４１２に記憶させる。一方、ＭＰＵ４１は、大当たりフラグが１６Ｒ確変大当たりフラグ（図１５のステップＳ１６０８）である場合に、ラウンド遊技数Ｒを「１６」としてＲＡＭ４１２に記憶させる。これにより、ＭＰＵ４１は、後述のステップＳ１７１４の開閉実行モード制御処理において、大当たり種別に応じたラウンド遊技数Ｒのラウンド遊技が実行される。なお、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードのラウンド遊技数Ｒをセットした場合、オンに設定されていた大当たりフラグをオフに設定する。

【０２１９】

＜ステップＳ１７０４及びステップＳ１７０５＞

ステップＳ１７０４において、ＭＰＵ４１は、大当たり開始フラグをオフに設定し、さ

らにオープニングフラグをオンに設定する（ステップＳ１７０５）。オープニングフラグは後述のステップＳ１７０６においてＭＰＵ４１によって参照され、ＭＰＵ４１は、オープニングフラグに基づいて、開閉実行モードを開始するタイミングを把握する。

【０２２０】

＜ステップＳ１７０６＞

ステップＳ１７０６において、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０５においてオンに設定されるオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングが開始されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７０７に移行し、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７１３に移行する。

【０２２１】

＜ステップＳ１７０７＞

オープニングフラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニングを開始する際に、後述のステップＳ１７０８で計時が開始されるオープニング時間の計時中であるか否かを判断する（ステップＳ１７０７）。ＭＰＵ４１は、オープニング時間の計時中である場合（ステップＳ１７０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７０９に移行し、オープニング時間の計時中でない場合（ステップＳ１７０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【０２２２】

＜ステップＳ１７０８＞

ステップＳ１７０８において、ＭＰＵ４１は、オープニングを開始してからのオープニング時間の計時を開始し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。このステップＳ１７０８において計時されるオープニング時間は、後述のステップＳ１７０９においてオープニングを終了して開閉実行モードに移行させるか否かを判断する際にＭＰＵ４１によって参照される。

【０２２３】

＜ステップＳ１７０９＞

ステップＳ１７０９において、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０８において計時が開始されるオープニング時間がオープニングの実行に必要な予め定められる所定時間に達したか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、オープニング時間が所定時間に達している場合（ステップＳ１７０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７１０に移行し、オープニング時間が所定時間に達していない場合（ステップＳ１７０９：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０２２４】

＜ステップＳ１７１０～Ｓ１７１２＞

ＭＰＵ４１は、オープニング時間が所定時間に達している場合（ステップＳ１７０９：Ｙｅｓ）、オープニングフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ１７１０）、オープニング時間の計時を終了し（ステップＳ１７１１）、開閉実行モードフラグをオンに設定する（ステップＳ１７１２）。これにより、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了して開閉実行モードに移行させることができる。なお、開閉実行モードフラグは後述のステップＳ１７１３においてＭＰＵ４１によって参照され、ＭＰＵ４１は開閉実行モードフラグがオンに設定されている場合に後述の開閉実行処理（ステップＳ１７１４）を実行する。

【０２２５】

＜ステップＳ１７１３＞

ステップＳ１７１３において、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７１２でオンに設定される開閉実行モードフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、開閉実行モードフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１７１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７１４に移行し、開閉実行モードフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１７１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７１５に移行する。

【０２２６】
＜ステップＳ１７１４＞
ステップＳ１７１４において、ＭＰＵ４１は、開閉実行モード制御処理を実行する。開閉実行モード制御処理では、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６の開放するラウンド遊技を大当たり種別に応じて複数回実行する。なお、開閉実行モード制御処理の詳細は、図１８を参照して後述する。
【０２２７】
＜ステップＳ１７１５＞
ステップＳ１７１５において、ＭＰＵ４１は、後述の図１８の開閉実行モード制御処理でのステップＳ１８０９でオンに設定されるエンディングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、エンディングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１７１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７１６に移行し、エンディングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１７１５：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０２２８】
＜ステップＳ１７１６＞
エンディングフラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ１７１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、エンディングを開始する際に、後述のステップＳ１７１７で計時が開始されるエンディング時間の計時中であるか否かを判断する（ステップＳ１７１６）。ＭＰＵ４１は、エンディング時間の計時中である場合（ステップＳ１７１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７１９に移行し、エンディング時間の計時中でない場合（ステップＳ１７１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７１７に移行する。
【０２２９】
＜ステップＳ１７１７及びＳ１７１８＞
ステップＳ１７１７において、ＭＰＵ４１は、エンディングを開始してからのエンディング時間の計時を開始し、さらにエンディング開始コマンドをＲＡＭ４１２に設定し（ステップＳ１７１８）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。このステップＳ１７１７において計時されるエンディング時間は、後述のステップＳ１７１９においてエンディング（大当たり遊技）を終了するか否かを判断する際にＭＰＵ４１によって参照される。
【０２３０】
＜ステップＳ１７１９＞
ステップＳ１７１９において、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７１７で計時が開始されるエンディング時間がエンディングの実行に必要な予め定められる所定時間に達したか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、エンディング時間が所定時間に達している場合（ステップＳ１７１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７２０に移行し、エンディング時間が所定時間に達していない場合（ステップＳ１７１９：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０２３１】
＜ステップＳ１７２０～Ｓ１７２２＞
ＭＰＵ４１は、エンディング時間が所定時間に達している場合（ステップＳ１７１９：Ｙｅｓ）、後述の図１８の開閉実行モード制御処理でのステップＳ１８０９でオンに設定されるエンディングフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ１７２０）、エンディング時間の計時を終了し（ステップＳ１７２１）、大当たり遊技終了フラグをオンに設定する（ステップＳ１７２２）。これにより、ＭＰＵ４１は、エンディング、即ち大当たり遊技を終了させることができる。なお、大当たり終了フラグは、図１２のメイン処理でのステップＳ１３０６の遊技状態移行処理でＭＰＵ４１によって参照され、ＭＰＵ４１は、大当たり終了フラグがオンに設定されている場合に、大当たり種別に応じて遊技状態を大当たり遊技状態から他の遊技状態（本実施形態では確変時短遊技状態又は通常時短遊技状態に）に移行させる。
【０２３２】

＜ステップＳ１７２３＞
ステップＳ１７２３において、ＭＰＵ４１は、大当たり終了コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。なお、大当たり終了コマンドは、図１２のメイン処理でのステップＳ１３０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、図柄表示部３４１やスピーカ２６での大当たり遊技演出を終了させることができる（図３０のステップＳ２７１５、Ｓ２７１６、及び図４４のステップＳ３２１５～Ｓ３２１７参照）。

【０２３３】
［開閉実行モード制御処理］
ここで、図１８を参照しつつ、図１６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ１７１４においてＭＰＵ４１によって実行される開閉実行モード制御処理の一例について説明する。開閉実行モード制御処理では、上述のように可変入賞口３１６の開放するラウンド遊技を大当たり種別に応じて複数回実行する。

【０２３４】
＜ステップＳ１８０１＞
ステップＳ１８０１において、ＭＰＵ４１は、当該開閉実行モード制御処理のステップＳ１８０４においてオンに設定される可変入賞口開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６が開放中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可変入賞口開放フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０２に移行し、可変入賞口開放フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８１０に移行する。

【０２３５】
＜ステップＳ１８０２＞
ステップＳ１８０２において、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を閉鎖するための条件が成立しているか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６が開放されてから所定時間（例えば３０秒）が経過したか、可変入賞口３１６に入賞した遊技球数が所定数（例えば９個）を超えたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を閉鎖するための条件が成立している場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０３に移行し、可変入賞口３１６を閉鎖するための条件が成立していない場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。

【０２３６】
＜ステップＳ１８０３及びＳ１８０４＞
可変入賞口３１６を閉鎖するための条件が成立している場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を閉鎖し（ステップＳ１８０３）、さらに可変入賞口開放フラグをオフに設定する（ステップＳ１８０４）。

【０２３７】
＜ステップＳ１８０５及びＳ１８０６＞
ステップＳ１８０５において、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されたラウンド遊技数Ｒを１だけ減算した後、減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」であるか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」である場合（ステップＳ１８０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０８に移行し、減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」でない場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０７に移行する。

【０２３８】
＜ステップＳ１８０７＞
減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」でない場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、次のラウンド遊技を実行するまでのインターバル時間の計時を開始し（ステップＳ１８０７）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。このステップＳ１８０７において計時が開始されるインターバル時間は、可変入賞口３１６を開放するか否かを判断するために後述のステップＳ１８１０においてＭＰＵ４１によって参照される。

【０２３９】
＜ステップＳ１８０８及びＳ１８０９＞
減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」である場合（ステップＳ１８０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、さらにエンディングフラグをオンに設定し（ステップＳ１８０９）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。このエンディングフラグは、エンディングを開始するかを判断するために図１６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ１７１５においてＭＰＵ４１によって参照される。
【０２４０】
＜ステップＳ１８１０＞
可変入賞口開放フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１８０７で計時が開始されるインターバル時間が予め定められた所定時間を超えたか否か、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始させるか否かを判断する（ステップＳ１８１０）。ＭＰＵ４１は、インターバル時間が所定時間を超えた場合（ステップＳ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８１１に移行し、インターバル時間が所定時間を超えていない場合（ステップＳ１８１０：Ｎｏ）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。
【０２４１】
＜ステップＳ１８１１～Ｓ１８１３＞
インターバル時間が所定時間を超えた場合（ステップＳ１８１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を開放し（ステップＳ１８１１）、可変入賞口３１６が開放しているかを示す可変入賞口開放フラグをオンに設定する（ステップＳ１８１２）。なお、可変入賞口開放フラグは、上述のステップＳ１８０１においてＭＰＵ４１によって参照される。このとき、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技開始コマンドをＲＡＭ４１２に設定し（ステップＳ１８１３）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。このラウンド遊技開始コマンドは、ラウンド遊技を開始すること（可変入賞口３１６を開放すること）、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるかを音声ランプ制御装置５に通知するものであり、図１２のメイン処理でのステップＳ１３０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。
【０２４２】
［音声ランプ制御装置５の処理］
次に、図１９～図４６を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。
【０２４３】
なお、本実施形態で音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置６のＭＰＵ６１によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、スピーカ２６及び電飾部２７の制御処理、音声ランプ制御装置５の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時のＮＭＩ割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。
【０２４４】
［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］
ここに、図１９は、ＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。
【０２４５】
図１９に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ１９０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ１９０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ１９０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ１９０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ１９０５）、決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ１９０６）、カウンタ更新処理（ステップＳ１９０７）、遊技設定

処理（ステップＳ１９０８）、コマンド判定処理（ステップＳ１９０９）、エラー処理（ステップＳ１９１０）、変動遊技演出処理（ステップＳ１９１１）、及び大当たり遊技演出処理（ステップＳ１９１２）を実行する。

【０２４６】

［操作ボタン操作検出処理］

ここに、図２０は、図１９の副タイマ割込処理における操作ボタン操作検出処理（ステップＳ１９０１）の手順の一例を示すフローチャートである。操作検出処理では、操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ５１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。

【０２４７】

＜ステップＳ２００１～Ｓ２００３＞

図２０に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ５１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる。また、ステップＳ２００２では、ＭＰＵ５１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる。その後、ステップＳ２００３では、ＭＰＵ５１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し、当該操作検出処理は終了する。

【０２４８】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ２００１～Ｓ２００３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ間隔の直近の３回分の操作状態が第１検出フラグ～第３検出フラグとしてＲＡＭ５１２に記憶される。具体的に、第３検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第２検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第１検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【０２４９】

［操作検出パターン判定処理］

ここに、図２１は、図１９の副タイマ割込処理における操作検出パターン判定処理（ステップＳ１９０２）の手順の一例を示すフローチャートである。操作検出パターン判定処理では、第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、図２２（Ａ）に示すように、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる。

【０２５０】

＜ステップＳ２１０１＞

図２１に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ５１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１０５に移行する。

【０２５１】

＜ステップＳ２１０２＞

ステップＳ２１０２では、ＭＰＵ５１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、第

２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０３に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２１０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１０８に移行する。

【０２５２】

＜ステップＳ２１０３＞

ステップＳ２１０３では、ＭＰＵ５１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２１０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２１０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１０に移行する。

【０２５３】

＜ステップＳ２１０４＞

ステップＳ２１０４では、ＭＰＵ５１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン２０の操作状態が継続していると判断できるため、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図２２（Ａ）参照）。そして、第１操作パターンフラグは、操作ボタン２０の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

【０２５４】

＜ステップＳ２１０５＞

ＭＰＵ５１は、ステップＳ２１０１において第１操作検出フラグがオフであると判断した場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２１０５）。ここで、ＭＰＵ５１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２１０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２１０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１０に移行する。

【０２５５】

＜ステップＳ２１０６＞

ステップＳ２１０６では、ＭＰＵ５１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０７に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２１０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１０に移行する。

【０２５６】

＜ステップＳ２１０７＞

ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ５１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化した（操作が開始された）と判断できるため、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図２２（Ａ）参照）。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

【０２５７】
＜ステップＳ２１０８＞
ＭＰＵ５１は、ステップＳ２１０２において第２操作検出フラグがオフであると判断した場合（ステップＳ２１０２：Ｎｏ）、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２１０８）。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２１０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２１０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１０９に移行する。
【０２５８】
＜ステップＳ２１０９＞
ステップＳ２１０９では、ＭＰＵ５１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化した（操作が終了した）と判断できるため、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図２２（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第３操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作終了が演出表示に反映されることが防止される。
【０２５９】
＜ステップＳ２１１０＞
ステップＳ２１１０では、ＭＰＵ５１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図２２（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。
【０２６０】
［選択ボタン操作検出処理］
選択ボタン操作検出処理（図１９のステップＳ１９０３）では、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。
【０２６１】
＜上選択ボタン操作処理＞
上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０２６２】
＜下選択ボタン操作処理＞
下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ５１は、下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、

「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０２６３】
＜左選択ボタン操作処理＞
左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ５１は、左選択ボタン２１３の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０２６４】
＜右選択ボタン操作処理＞
右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ５１は、右選択ボタン２１４の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０２６５】
［選択操作検出パターン判定処理］
選択操作検出パターン判定処理（図１９のステップＳ１９０４）では、ＭＰＵ５１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【０２６６】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【０２６７】
ここで、図２２（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、上選択ボタン２１１の操作状態が継続していると判断できるため、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。
【０２６８】
また、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化した（操作が開始された）と判断できるため、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【０２６９】
さらに、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化した（操作が終了した）と判断できるため、第３上選択操作パターン

フラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２７０】

また、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。

【０２７１】

＜下選択操作検出パターン判定処理＞

下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０２７２】

ここで、図２２（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、下選択ボタン２１２の操作状態が継続していると判断できるため、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

【０２７３】

また、ＭＰＵ５１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化した（操作が開始された）と判断できるため、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２７４】

さらに、ＭＰＵ５１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化した（操作が終了した）と判断できるため、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２７５】

また、ＭＰＵ５１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。

【０２７６】

＜左選択操作検出パターン判定処理＞
左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０２７７】
ここで、図２２（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、左選択ボタン２１３の操作状態が継続していると判断できるため、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

【０２７８】
また、ＭＰＵ５１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、左選択ボタン２１３が非操作状態から操作状態に変化した（操作が開始された）と判断できるため、第２左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２７９】
さらに、ＭＰＵ５１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、左選択ボタン２１３が操作状態から非操作状態に変化した（操作が終了した）と判断できるため、第３左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第２左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２８０】
また、ＭＰＵ５１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン２１３が非操作状態であると判定する。

【０２８１】
＜右選択操作検出パターン判定処理＞
右選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、第１右選択操作検出フラグ、第２右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン２１４の操作履歴から右選択ボタン２１４に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０２８２】

ここで、図２２（Ｅ）に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、右選択ボタン２１４の操作状態が継続していると判断できるため、第１右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

【０２８３】

また、ＭＰＵ５１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、右選択ボタン２１４が非操作状態から操作状態に変化した（操作が開始された）と判断できるため、第２右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２８４】

さらに、ＭＰＵ５１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、右選択ボタン２１４が操作状態から非操作状態に変化した（操作が終了した）と判断できるため、第３右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第２右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２８５】

また、ＭＰＵ５１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン２１４が非操作状態であると判定する。

【０２８６】

［決定ボタン操作検出処理］

決定ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂの操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図２０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０２８７】

［決定操作検出パターン判定処理］

決定操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、第１決定操作検出フラグ、第２決定操作検出フラグ及び第３決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン２１Ｂの操作履歴から決定ボタン２１Ｂに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図２１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０２８８】

ここで、図２２（Ｆ）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続していると判断できるため、第１決定操作パターンフラグをオンに設定し、第２決定操作パターンフラグ及び第３

決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

【０２８９】

また、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、決定ボタン２１Ｂが非操作状態から操作状態に変化した（操作が開始された）と判断できるため、第２決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２９０】

さらに、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、決定ボタン２１Ｂが操作状態から非操作状態に変化した（操作が終了した）と判断できるため、第３決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第２決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０２９１】

また、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン２１Ｂが非操作状態であると判定する。

【０２９２】

［カウンタ更新処理］

ここで、図１９の説明に戻り、カウンタ更新処理（ステップＳ１９０７）では、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタ、変動表示カウンタ、シナリオ種別カウンタの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新される演出種別カウンタは、主制御装置４から受信する変動パターンコマンドに基づいて変動種別及び演出種別を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部３４１の変動表示が終了したことなどを把握できる。本実施形態では、例えば変動表示カウンタは、図２６のステップＳ２３０１、図２７のステップＳ２４０１、図２８のステップＳ２５０１、図２９のステップＳ２６０１で図柄表示部３４１において主図柄の変動表示が開始されたか否かを判断する場合に参照される。また、ＭＰＵ５１は、シナリオ種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるシナリオ種別カウンタは、大当たり遊技演出における開閉実行モード演出の演出シナリオ種別を決定するために使用される（図３３のステップＳ２８０５参照）。例えば、シナリオ種別カウンタは０～１９９の間でループするループカウンタである。

【０２９３】

［遊技設定処理］

ここに、図２３は、遊技設定処理（図１９のステップＳ１９０８）の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定処理では、変動遊技演出及び大当たり遊技演出が実行されていない期間において、遊技者による選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１

１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作に応じて、大当たり遊技演出及び変動遊技演出に対する遊技設定を行う。本実施形態では、遊技設定として、変動遊技演出でのキャラクタを複数のキャラクタ（選択主体）から選択するためのキャラクタ設定について説明する。以下、キャラクタ設定によって選択されたキャラクタを「選択キャラクタ」（特定選択主体）という。この選択キャラクタに対する選択キャラクタ画像（選択主体画像）７１４は、例えばスーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出を含む特定の演出が実行される場合を除いて、変動遊技演出及び変動停止状態（後述の変動停止画面７２（図２５（Ａ）参照））において、図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示される。また、選択キャラクタ画像７１４は、所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクタよりも優先して表示され、又は他のキャラクタよりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度が高い演出として表示されることも考えられる。

【０２９４】

なお、図２３に示す遊技設定処理を説明する前に、図２４及び図２５を参照して遊技設定処理における表示画面の移行例を先に説明する。また、以下の説明では、説明の簡便のため、主図柄７１５の停止表示から所定時間経過しても後述のトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）、デモ画面、節電画面には移行せず、後述の変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）が維持され、変動停止画面７１となってから予め定められた所定時間の経過後に遊技設定が可能になるものとして説明する。もちろん、変動停止画面７１となってから即座に遊技設定が可能になるようにしてもよく、変動停止画面７１になってから所定時間が経過した場合に、遊技者の操作に依らず自動的に表示画面が変動停止画面７１からトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）に移行するようにしてもよい。

【０２９５】

図２４に示すように、表示画面は、遊技者による選択決定部２１に対する操作に応じて、少なくとも変動停止画面７１、トップメニュー画面７２、遊技設定画面７３及びキャラクタ選択画面７４に移行し、第１作動口３１４又は第２作動口３１５への遊技球の入賞によって主図柄７１５が変動表示される変動表示画面７５に移行する。

【０２９６】

図２４及び図２５（Ａ）に示すように、変動停止画面７１は、主図柄７１５の変動表示が停止された場合に保留数Ｎ及び保留数Ｍが「０」であり、かつ大当たり遊技状態に移行しない場合に主図柄７１５の変動が停止した状態が維持される画面でである。本実施形態では、変動停止画面７１において、選択キャラクタ画像７１４が変動停止画面７１の右下隅部に表示される。また、変動停止画面７１は、トップメニュー画面７２、遊技設定画面７３及びキャラクタ選択画面７４において遊技者によって「終了」が選択された場合にも移行する。

【０２９７】

図２４及び図２５（Ｂ）に示すように、トップメニュー画面７２は、変動停止画面７１、遊技設定画面７３及びキャラクタ選択画面７４のいずれからも移行する画面である。具体的には、トップメニュー画面７２は、例えば変動停止画面７１が表示されてから所定時間経過以降に遊技者によって操作ボタン２０が操作された場合、遊技設定画面７３において遊技者によって「一つ戻る」が選択された場合、及びキャラクタ選択画面７４において遊技者によって「トップメニューに戻る」が選択された場合に移行する。なお、選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂなどの操作ボタン２０以外の操作部が操作された場合に表示画面が変動停止画面７１からトップメニュー画面７２に移行するようにしてもよい。

【０２９８】

ここで、図２５（Ｂ）に示すように、トップメニュー画面７２は、複数の選択画像７２１～７２５、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。

【０２９９】

複数の選択画像７２１～７２５は、選択可能な複数の項目を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。また、複数の選択画

像７２１～７２５は、移行先の表示画面を選択するための画像でもある。複数の選択画像７２１～７２５は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３、及び「終了」の選択画像７２５などを含む。「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３は、トップメニュー画面７２から、変動遊技及び大当たり遊技における遊技設定を行うための遊技設定画面７３（図２５（Ｃ）参照）に移行させるためのものである（図２４参照）。「終了」の選択画像７２５は、表示画面をトップメニュー画面７２から変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）に移行させるためのものである（図２４参照）。

【０３００】

カーソル画像７２６は、仮選択されている項目を示す画像である。また、仮選択されている選択画像（図２５（Ｂ）では「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３）は、仮選択されていることを強調するために、他の選択画像７２１，７２２，７２４，７２５と区別可能な態様で表示される。

【０３０１】

選択決定部画像７２７は、選択決定部２１（図１参照）を模した画像であり、選択決定部２１に対する操作によって複数の項目のうちからの所望とする項目を選択できることを示す画像である。選択決定部画像７２７では、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像に「選択」との文字が付されていると共に、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像が強調して表示されている。また、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像は点滅表示などにより強調してもよい。また、選択決定部画像７２７では、決定ボタン２１Ｂに対応する画像に「決定」の文字が付され、仮選択された項目を選択する際に決定ボタン２１Ｂを操作すべきことを示している。選択決定部画像７２７の表示例は、図２５（Ｂ）に示す態様に限らず、適宜変更可能である。

【０３０２】

図２４及び図２５（Ｃ）に示すように、遊技設定画面７３は、トップメニュー画面７２は又はキャラクタ選択画面７４から移行する画面である。具体的には、遊技設定画面７３は、トップメニュー画面７２において遊技者によって「遊技設定カスタマイズ」が選択された場合、及びキャラクタ選択画面７４において遊技者によって「一つ戻る」が選択された場合に移行する。

【０３０３】

ここで、図２５（Ｃ）に示すように、遊技設定画面７３は、複数の選択画像７３１～７３５、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。なお、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７は、トップメニュー画面７２の場合と同様であるため説明を省略する。以下においても、トップメニュー画面７２のカーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７と同様である場合には、同一の符号を付して説明を省略する。複数の選択画像７３１～７３５は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７３１～７３５は、「キャラクタ選択」の選択画像７３３、「一つ戻る」の選択画像７３４、及び「終了」の選択画像７３５を含む。

【０３０４】

「キャラクタ選択」の選択画像７３３は、表示画面を遊技設定画面７３から、変動遊技演出での選択キャラクタ画像７１４（図２５（Ａ）参照）を選択するためのキャラクタ選択画面７４（図２５（Ｄ）参照）に移行させるものである（図２４参照）。「一つ戻る」の選択画像７３４は、表示画面を遊技設定画面７３からトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）に移行させるものである（図２４参照）。「終了」の選択画像７３５は、表示画面を遊技設定画面７３から変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）に移行させるためのものである（図２４参照）。

【０３０５】

図２４及び図２５（Ｄ）に示すように、キャラクタ選択画面７４は、遊技設定画面７３から移行する画面である。具体的には、遊技設定画面７３は、遊技設定画面７３において遊技者によって「キャラクタ選択」が選択された場合に移行する。

【０３０６】
ここで、図２５（Ｄ）に示すように、キャラクタ選択画面７４は、複数の選択画像７４１～７４８、仮選択フレーム画像７４９、及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７４１～７４８は、複数のキャラクタ選択画像７４１～７４５、「一つ戻る」の選択画像７４６、「トップメニューに戻る」の選択画像７４７、及び「終了」の選択画像７４８を含む。
【０３０７】
複数のキャラクタ選択画像７４１～７４５は、選択キャラクタ画像７１４（図２５（Ａ）参照）として表示させる選択キャラクタを、遊技者によって選択可能にする画像である。本実施形態では、変動遊技演出及び大当たり遊技演出のために２０人のキャラクタ（キャラクタ１～キャラクタ２０）が準備されており、そのうちの９人のキャラクタ（キャラクタ１～キャラクタ９）が遊技者の選択により選択キャラクタ画像７１４（図２５（Ａ）参照）として表示させることが可能である。もちろん、変動遊技演出及び大当たり遊技演出のために準備された全てのキャラクタの中から選択キャラクタ画像７１４（図２５（Ａ）参照）として表示させる選択キャラクタを選択できるようにしてもよい。
【０３０８】
また、キャラクタ選択画面７４には、選択可能な９人のキャラクタのうちの５人のキャラクタが同時に表示され、中央に配置されるキャラクタが最も大きく表示され、中央から離れるに従いキャラクタが小さく表示される。これらの５人のキャラクタは、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作によって、キャラクタ１からキャラクタ９が左右にスクロールされることで変更される。もちろん、キャラクタ選択画面７４に同時に表示されるキャラクタの数は、５人に限らず、１人以上であれば何人でもよく、選択可能なキャラクタの全員を同時に表示してもよい。また、キャラクタ選択画面７４に複数のキャラクタを同時に表示する場合などには、全てのキャラクタを同じサイズで表示してもよい。
【０３０９】
仮選択フレーム画像７４９は、決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択可能なキャラクタであることを示す画像であり、当該キャラクタ選択画像の周囲を囲むように表示される。図２５（Ｄ）では、中央に表示されたキャラクタ１が仮選択されたキャラクタである。なお、仮選択フレーム画像７４９は、表示位置が固定されており、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作によっても位置が変更されることはない。なお、キャラクタ選択画面７４に複数のキャラクタを同じサイズで同時に表示する場合などには、選択ボタン２１３、右選択ボタン２１４などに対する操作によって仮選択フレーム画像７４９が移動するようにしてもよい。
【０３１０】
「一つ戻る」の選択画像７４６は、表示画面をキャラクタ選択画面７４から遊技設定画面７３（図２５（Ｃ）参照）に移行させるものである（図２４参照）。「トップメニューに戻る」の選択画像７４７は、表示画面をキャラクタ選択画面７４からトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）に移行させるものである（図２４参照）。「終了」の選択画像７４８は、表示画面をキャラクタ選択画面７４から変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）に移行させるためのものである（図２４参照）。
【０３１１】
＜ステップＳ２２０１＞
図２３の説明に戻り、遊技設定処理におけるステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、図１９の副タイマ割込処理でのステップＳ１９０７のカウンタ更新処理で更新される変動表示カウンタの値が０である場合にオンに設定され、また後述の図２７のトップメニュー画面処理でのステップＳ２４０７、後述の図２８の遊技設定画面処理のステップＳ２５１１、又は後述の図２９のキャラクタ選択画面処理のステップＳ２６１２の変動停止画面移行処理でオンに設定される変動停止画面表示フラグがオンであるか否か

によって表示画面が変動停止画面７１であるか否かを判断する。
【０３１２】
ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１である場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０２に移行し、表示画面が変動停止画面９２でない場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２０３に移行する。
【０３１３】
＜ステップＳ２２０２＞
ステップＳ２２０２では、ＭＰＵ５１は、遊技開始待機処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技開始待機処理の詳細は、図２６を参照して後述する。
【０３１４】
＜ステップＳ２２０３＞
ステップＳ２２０３では、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図２６の遊技開始待機処理のステップＳ２３０４、後述の図２８の遊技設定画面処理のステップＳ２５０９、又は後述の図２９のキャラクタ選択画面処理のステップＳ２６１１のトップメニュー画面移行処理においてオンに設定されるトップメニュー画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面がトップメニュー画面７２であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２である場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４に移行し、表示画面がトップメニュー画面７２でない場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２０５に移行する。
【０３１５】
＜ステップＳ２２０４＞
ステップＳ２２０４では、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、トップメニュー画面処理は図２７を参照して後述する。
【０３１６】
＜ステップＳ２２０５＞
ステップＳ２２０５では、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技設定画面９４（図２５（Ｃ）参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図２７のトップメニュー画面処理のステップＳ２４０９、又は後述の図２９のキャラクタ選択画面処理のステップＳ２６０９の遊技設定画面移行処理においてオンに設定される遊技設定画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が遊技設定画面７３であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技設定画面７３である場合（ステップＳ２２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０６に移行し、表示画面が遊技設定画面７３でない場合（ステップＳ２２０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２０７に移行する。
【０３１７】
＜ステップＳ２２０６＞
ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５１は、遊技設定画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技設定画面処理の詳細は、図２８を参照して後述する。
【０３１８】
＜ステップＳ２２０７＞
ステップＳ２２０７では、ＭＰＵ５１は、表示画面がキャラクタ選択画面７４（図２５（Ｄ）参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図２８の遊技設定処理のステップＳ２５０７のキャラクタ選択画面移行処理においてオンに設定されるキャラクタ選択画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面がキャラクタ選択画面７４であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、表示画面がキャラクタ選択画面７４である場合（ステップＳ２２０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０８に移行し、表示画面がキャラクタ選択画面７４でない場合（ステップＳ２２０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２０９に移行する。
【０３１９】
＜ステップＳ２２０８＞

ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、キャラクタ選択画面処理の詳細は、図２９を参照して後述する。

【０３２０】

＜ステップＳ２２０９＞

ステップＳ２２０９では、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１、トップメニュー画面７２、遊技設定画面７３及びキャラクタ選択画面７４のいずれでもない場合、現在の表示画面に対応した他の処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。

【０３２１】

［遊技開始待機処理］

ここに、図２６は、図２３の遊技設定処理のステップＳ２２０２で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技開始待機処理では、遊技者の操作ボタン２０に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）からトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）に移行させる処理が実行される。

【０３２２】

＜ステップＳ２３０１＞

ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１において主図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、主図柄の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に主図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【０３２３】

ＭＰＵ５１は、主図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ２３０１：Ｙｅｓ）、当該遊技開始待機処理を終了し、主図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ２３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２３０２に移行する。

【０３２４】

＜ステップＳ２３０２＞

ステップＳ２３０２では、ＭＰＵ５１は、第１～第３操作パターンフラグ（図２２（Ａ）参照）に基づいて、遊技者によって操作ボタン２０が操作されたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０が操作されたと判断した場合（ステップＳ２３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０３に移行し、操作ボタン２０が操作されていないと判断した場合（ステップＳ２３０２：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【０３２５】

＜ステップＳ２３０３＞

ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１に移行してから予め定められた所定時間（例えば３０秒～６０秒）が経過したか否かを判断する。例えば、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１が表示された場合（変動表示カウンタのカウンタ値が０になった場合）、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで変動停止画面７１が表示されてからの時間を把握することができる。

【０３２６】

ＭＰＵ５１は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ２３０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０４に移行し、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップＳ２３０３：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【０３２７】

＜ステップＳ２３０４＞

ステップＳ２３０４では、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１に移行してから所定時間以降に操作ボタン２０が操作されたと判断できるため（ステップＳ２３０２及びステップＳ２３０３でＹｅｓ）、遊技者による操作ボタン２０に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面７１からトップメニュー画面７２に移行させる。このとき、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定する。

【０３２８】
［トップメニュー画面処理］
ここに、図２７は、図２３の遊技設定処理のステップＳ２２０４で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。トップメニュー画面処理では、トップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）に表示された複数の選択画像７２１～７２５から、遊技者による選択決定部２１に対する操作によって選択された項目に対応する画面、例えば遊技設定画面７３（図２５（Ｃ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。
【０３２９】
＜ステップＳ２４０１＞
ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０であるか否かに基づいて、図柄表示部３４１において主図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、主図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ２４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０２に移行し、主図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ２４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０３に移行する。
【０３３０】
＜ステップＳ２４０２＞
主図柄７１５の変動が開始された場合（ステップＳ２４０１：Ｙｅｓ）、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ２４０２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【０３３１】
＜ステップＳ２４０３＞
ステップＳ２４０３では、ＭＰＵ５１は、遊技者によって選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図２２（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図２２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【０３３２】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ２４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ２４０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０５に移行する。
【０３３３】
＜ステップＳ２４０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ２４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）において仮選択表示を変更する仮選択表示変更処理を実行する（ステップＳ２４０４）。例えば、ＭＰＵ５１は、図２５（Ｂ）に示す「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３が仮選択された状態で上選択ボタン２１１が操作された場合、カーソル画像７２６を選択画像７２３よりも１つ上の選択画像７２２のサイドに移動させる。このとき、選択画像７２３を仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、選択画像７２２を通常表示がから仮選択表示に変更する。一方、ＭＰＵ５１は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３が仮選択された状態で下選択ボタン２１２が操作された場合、カーソル画像７２６を選択画像７２３よりも１つ下の選択画像７２４のサイドに移動させ、選択画像７２３を仮選択表示から通常表示に変更する一方で、選択画像７２４を通常表示がから仮選択表示に変更する。ステップＳ２４０４の処理が終了した場合、ＭＰＵ５１は、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【０３３４】
なお、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）で場合に左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作がなされても、カーソル画像

７２６や選択画像７２１～７２５の仮選択表示の移動などの処理は実行しない。
【０３３５】
＜ステップＳ２４０５＞
ステップＳ２４０５では、ＭＰＵ５１は、遊技者によって決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図２２（Ｆ）参照）に基づいて、決定ボタン２１Ｂが遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【０３３６】
ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ２４０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０６に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ２４０５：Ｎｏ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【０３３７】
＜ステップＳ２４０６＞
ステップＳ２４０６では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「終了」の選択画像７２５（図２５（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されたと判断した場合（ステップＳ２４０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０７に移行し、「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０８に移行する。
【０３３８】
＜ステップＳ２４０７＞
「終了」の選択画像７２５が選択されたと判断した場合（ステップＳ２４０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）から変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）に移行させる変動停止画面移行処理を実行する（ステップＳ２４０７）。このとき、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定し、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【０３３９】
＜ステップＳ２４０８＞
ステップＳ２４０８では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３（図２５（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技設定カスタマイズ」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３が選択されたと判断した場合（ステップＳ２４０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０９に移行し、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ２４０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４１０に移行する。
【０３４０】
＜ステップＳ２４０９＞
「遊技設定カスタマイズ」の選択画像７２３が選択されたと判断した場合（ステップＳ２４０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）から遊技設定画面７３（図２５（Ｃ）参照）に移行させる遊技設定画面移行処理を実行する（ステップＳ２４０９）。このとき、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技設定画面表示フラグをオンに設定し、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【０３４１】
＜ステップＳ２４１０＞
ステップＳ２４１０では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作

によって選択された項目が「終了」及び「遊技設定カスタマイズ」以外である場合、遊技者によって選択された項目に対応する表示画面に移行させる。このとき、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する。

【０３４２】

［遊技設定画面処理］

ここに、図２８は、図２３の遊技設定処理のステップＳ２２０６で実行される遊技設定画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定画面処理では、図２４に示すように、遊技者による選択決定部２１に対する操作に応じて、遊技設定画面７３（図２５（Ｃ）参照）から、キャラクタ選択画面７４（図２５（Ｄ）参照）、トップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）などに表示画面を移行させる処理が実行される。

【０３４３】

＜ステップＳ２５０１＞

図２８のステップＳ２５０１では、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、図柄表示部３４１において主図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、主図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０２に移行し、主図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ２５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０３に移行する。

【０３４４】

＜ステップＳ２５０２＞

主図柄７１５の変動が開始された場合（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）、遊技設定画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ２５０２）、当該遊技設定画面処理を終了する。

【０３４５】

＜ステップＳ２５０３＞

ステップＳ２５０３では、ＭＰＵ５１は、遊技者によって選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図２２（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図２２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【０３４６】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ２５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ２５０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０５に移行する。

【０３４７】

＜ステップＳ２５０４＞

ステップＳ２５０４では、ＭＰＵ５１は、図２７のトップメニュー画面処理におけるステップＳ２４０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、遊技設定画面９４においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップＳ２５０４の処理が終了した場合、ＭＰＵ５１は、当該遊技設定画面処理を終了する。

【０３４８】

＜ステップＳ２５０５＞

ステップＳ２５０５では、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図２２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ２５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０６に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ２５０５：Ｎｏ）、当該遊技設定画面処理を終了する。

【０３４９】
＜ステップＳ２５０６＞
ステップＳ２５０６では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技設定画面７３における「キャラクタ選択」の選択画像７３３（図２５（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「キャラクタ選択」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「キャラクタ選択」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ２５０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０７に移行し、「キャラクタ選択」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ２５０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０８に移行する。
【０３５０】
＜ステップＳ２５０７＞
「キャラクタ選択」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ２５０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技設定画面７３（図２５（Ｃ）参照）からキャラクタ選択画面７４（図２５（Ｄ））に移行させるキャラクタ選択画面移行処理を実行する（ステップＳ２５０７）。このとき、ＭＰＵ５１は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定項目選択画面表示フラグをオンに設定し、当該遊技設定画面処理を終了する。
【０３５１】
＜ステップＳ２５０８＞
ステップＳ２５０８では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技設定画面７３における「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ２５０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０９に移行し、「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ２５０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５１０に移行する。
【０３５２】
＜ステップＳ２５０９＞
「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ２５０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技設定画面７３（図２５（Ｃ）参照）からトップメニュー画面７２（図２５（Ｂ）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップＳ２５０９）。このとき、ＭＰＵ５１は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該遊技設定画面処理を終了する。
【０３５３】
＜ステップＳ２５１０＞
ステップＳ２５１０では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技設定画面７３における「終了」の選択画像７３５が選択されたか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７３５が選択されたと判断した場合（ステップＳ２５１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５１１に移行し、「終了」の選択画像７３５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ２５１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５１２に移行する。
【０３５４】
＜ステップＳ２５１１＞
「終了」の選択画像７３５が選択されたと判断した場合（ステップＳ２５１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技設定画面７３（図２５（Ｃ）参照）から変動停止画面７１（図２５（Ａ）参照）に移行させる変動停止画面移行処理を実行する（ステップＳ２５１１）。このとき、ＭＰＵ５１は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、

変動停止画面表示フラグをオンに設定し、当該遊技設定画面処理を終了する。
【０３５５】
＜ステップＳ２５１２＞
ステップＳ２５１２では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択された項目が「キャラクタ選択」、「一つ戻る」及び「終了」以外である場合、遊技者によって選択された項目に対応する表示画面に移行させる。このとき、ＭＰＵ５１は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する。
【０３５６】
［キャラクタ選択処理］
ここに、図２９は、図２３の遊技設定処理のステップＳ２２０８で実行されるキャラクタ選択処理の手順の一例を示すフローチャートである。キャラクタ選択処理では、複数のキャラクタから、遊技者による選択決定部２１に対する操作によって選択された選択キャラクタ（選択キャラクタ画像７１４（図２５（Ａ）参照）として表示させる選択キャラクタ）を決定する処理を実行し、また遊技者によって選択された項目に応じて、表示画面をキャラクタ選択画面７４から変動停止画面７１又はトップメニュー画面７２へ移行させる処理が実行される。
【０３５７】
＜ステップＳ２６０１＞
ステップＳ２６０１では、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、図柄表示部３４１において主図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、主図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０２に移行し、主図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ２６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２６０３に移行する。
【０３５８】
＜ステップＳ２６０２＞
主図柄７１５の変動が開始された場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ２６０２）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。
【０３５９】
＜ステップＳ２６０３＞
ステップＳ２６０３では、ＭＰＵ５１は、遊技者によって選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ、第１～第３下選択操作パターンフラグ、第１～第３左選択操作パターンフラグ、第１～第３右選択操作パターンフラグ（図２２（Ｂ）～図２２（Ｅ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【０３６０】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ２６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ２６０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２６０５に移行する。
【０３６１】
＜ステップＳ２６０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ２６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４のうちのいずれかであるかに応じて、仮選択表示を移動させる仮選択表示変更処理を実行する（ステップＳ２６０４）。例えば、キャラクタ選択画像７４１が仮選択されている状態において、上選択ボタン２１１が操作された場合、「終了」の選択画像７４８を仮選択表示に変更する。下選択ボタン２１

２が操作された場合は、「一つ戻る」の選択画像７４６を仮選択表示に変更する。左選択ボタン２１３が操作された場合は、キャラクタ選択画像７４１～７４５を全体にひとつずつ右側にスクロールし、キャラクタ９の選択画像７４３を中央に移動させることで仮選択表示を変更する。これとは逆に、右選択ボタン２１４が操作された場合、キャラクタ選択画像７４１～７４５を全体にひとつずつ左側にスクロールし、キャラクタ２の選択画像７４２を中央に移動させることで仮選択表示を変更する。ステップＳ２６０４の処理が終了した場合、ＭＰＵ５１は、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【０３６２】

＜ステップＳ２６０５＞

ステップＳ２６０５では、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図２２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ２６０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０６に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ２６０５：Ｎｏ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【０３６３】

＜ステップＳ２６０６＞

ステップＳ２６０６では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画像７４１が選択されたか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合にキャラクタ選択画像７４１が仮選択されていたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画像７４１が選択されたと判断した場合（ステップＳ２６０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０７に移行し、キャラクタ選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ２６０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２６０８に移行する。

【０３６４】

＜ステップＳ２６０７＞

キャラクタ選択画像７４１が選択されたと判断した場合（ステップＳ２６０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていたキャラクタ選択画像７４１に対応するキャラクタを選択キャラクタ画像７１４（図２５（Ａ）参照）として表示させる選択キャラクタとして決定するキャラクタ決定処理を実行し（ステップＳ２６０７）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【０３６５】

具体的には、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶されている選択キャラクタに関する情報を更新する。例えば、ＲＡＭ５１２に選択キャラクタがキャラクタ２であることが記憶されている場合に、当該ステップＳ２６０７において選択キャラクタとしてキャラクタ１が決定された場合、選択キャラクタがキャラクタ１であることを示す情報にＲＡＭ５１２に記憶された内容を書き換える。

【０３６６】

なお、実施形態では、キャラクタ決定処理を行った場合でもキャラクタ選択画面７４からトップメニュー画面７２などの他の画面への表示画面の移行を行わないが、キャラクタ決定処理を行った場合に表示画面をキャラクタ選択画面７４からトップメニュー画面７２などの他の画面へ移行させるようにしてもよい。

【０３６７】

＜ステップＳ２６０８＞

ステップＳ２６０８では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、「１つ戻る」の選択画像７４６が選択されたか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「１つ戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「１つ戻る」の選択画像７４６が選択されたと判断した場合（ステップＳ２６０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０９に移行し、「１つ戻る」の選択画像７４６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ２６０８：Ｎｏ

）、処理をステップＳ２６１０に移行する。
【０３６８】
＜ステップＳ２６０９＞
「１つ戻る」の選択画像７４６が選択されたと判断した場合（ステップＳ２６０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をキャラクタ選択画面７４から遊技設定画面７３に移行させる遊技設定画面移行処理を実行する（ステップＳ２６０９）。このとき、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技設定画面表示フラグをオンに設定し、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。
【０３６９】
＜ステップＳ２６１０＞
ステップＳ２６１０では、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、「トップメニューに戻る」の選択画像７４７が選択されたか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップメニューに戻る」の選択画像７４７が選択されたと判断した場合（ステップＳ２６１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６１１に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像７４７が選択されていないと判断した場合（ステップＳ２６１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２６１２に移行する。
【０３７０】
＜ステップＳ２６１１＞
「トップメニューに戻る」の選択画像７４７が選択されたと判断した場合（ステップＳ２６１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をキャラクタ選択画面７４からトップメニュー画面７２に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップＳ２６１１）。このとき、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。
【０３７１】
＜ステップＳ２６１２＞
ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画像が選択されず、かつ選択された項目が「１つ戻る」及び「トップメニューに戻る」以外である場合、「終了」が選択されたと判断できるため、表示画面をキャラクタ選択画面７４から変動停止画面７１に移行させる変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ２６１２）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。このとき、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。
【０３７２】
［コマンド判定処理］
ここに、図３０は、図１９の副タイマ割込処理でのステップＳ１９０９で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。コマンド判定処理では、主制御装置４から受信するコマンドを判定し、そのコマンドに対応する処理を実行する。
【０３７３】
＜ステップＳ２７０１＞
図３０に示すように、ステップＳ２７０１では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ２７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ２７０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。なお、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、ステップＳ２７０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶さ

れる。
【０３７４】
＜ステップＳ２７０２＞
ステップＳ２７０２では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドである場合（ステップＳ２７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７０３に移行し、コマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ２７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７０６に移行する。
【０３７５】
＜ステップＳ２７０３＞
ステップＳ２７０３では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信した変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別）を決定する。具体的に、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドと、予めＲＯＭ５１１に記憶されている第１停止図柄選択テーブル（図３１（Ａ）参照）、変動種別テーブル（図３１（Ｂ）参照）及び演出種別テーブル（図３２（Ａ）～図３２（Ｃ）参照）と、ＲＡＭ５１２に記憶されている演出種別カウンタのカウンタ値とに基づいて変動パターンを決定する。また、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドに大当たり種別に関する情報が含まれている場合、大当たり種別に応じた大当たりフラグをオンに設定する。具体的には、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合に５Ｒ通常大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が５Ｒ確変大当たりである場合に５Ｒ確変大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合に１６Ｒ確変大当たりフラグをオンに設定する。
【０３７６】
主図柄の停止図柄組み合わせは、第１停止図柄、第２停止図柄及び最終停止図柄からなる。第１停止図柄は、図柄表示部３４１において最初に停止表示される主図柄であり、第２停止図柄は、２番目に停止表示される主図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。演出種別テーブルには、ノーマルリーチに対応するノーマルリーチ演出テーブル（図３２（Ａ）参照）、スーパーリーチに対応するスーパーリーチ演出テーブル（図３２（Ｂ）参照）、スペシャルリーチに対応するスペシャルリーチ演出テーブル（図３２（Ｃ）参照）が含まれる。
【０３７７】
ここに、図３１（Ａ）は、第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図３１（Ａ）に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部３４１において最初に停止表示させる主図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図３１（Ａ）は、主図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。
【０３７８】
主制御装置４のＭＰＵ４１による大当たり抽選の抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」には、第１停止図柄として「3」及び「7」の振り分けはなく、「3」及び「7」以外の主図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「３３３」又は「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。
【０３７９】
また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「7」の振り分けはなく、「7」以外の主図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」

の場合であっても、５Ｒ確変大当たりであることを示す「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、主図柄の停止表示結果が５Ｒ通常大当たりを示唆する「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」を除く「３」以外の主図柄が決定された場合、ＭＰＵ５１は第１昇格演出フラグをオンに設定する。第１昇格演出フラグは、５Ｒ通常大当たりであることを示唆した状態で５Ｒ確変大当たりであることを明示する確変昇格演出を実行するか否かを判断する場合に参照される（図３６の視認阻害演出決定処理におけるステップＳ２９０１）。

【０３８０】

さらに、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」には、「１」～「９」の全ての主図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の主図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、主図柄の停止表示結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりを示唆する「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「３」が決定された場合、ＭＰＵ５１は第２昇格演出フラグをオンに設定し、第１停止図柄として「３」及び「７」以外の主図柄が決定された場合、ＭＰＵ５１は第３昇格演出フラグをオンに設定する。第２昇格演出フラグは、５Ｒ確変大当たりであることを示唆した状態で１６Ｒ確変大当たりであることを明示する１６Ｒ昇格演出を実行するか否かを判断する場合に参照される（図３６の視認阻害演出決定処理におけるステップＳ２９０１）。第３昇格演出フラグは、５Ｒ通常大当たりであることを示唆した状態で１６Ｒ確変大当たりであることを明示する確変昇格演出を実行するか否かを判断する場合に参照される（図３６の視認阻害演出決定処理でのステップＳ２９０１）。

【０３８１】

そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が大当たりである場合に第１停止図柄を決定すると、第２停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第１停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該変動遊技に図柄表示部３４１の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

【０３８２】

一方、抽選結果が「外れ」には、「１」～「９」の全ての主図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の主図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図８（Ｄ）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、主図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。

【０３８３】

また、図３１（Ｂ）は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図３１（Ｂ）に示すように、変動種別テーブルでは、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり変動パターンが「０１」である変動パターンコマンド「Ａ０１」には、変動表示時間「３０ｓ」及び変

動種別「ノーマルリーチ」が対応付けられている。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」であり変動パターンが「０２」である変動パターンコマンド「Ｂ０２」には、変動表示時間「６０ｓ」及び変動種別「スーパーリーチ」が対応付けられており、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」であり変動パターンが「０３」である変動パターンコマンド「Ｃ０３」には変動表示時間「９０ｓ」及び変動種別「スペシャルリーチ」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「０４」である変動パターンコマンド「Ｄ０４」には、変動表示時間「７ｓ」及び変動種別「リーチなし」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「０５」である変動パターンコマンド「Ｄ０５」には、変動表示時間「１０ｓ」及び変動種別「リーチなし」が対応付けられている。

【０３８４】

さらに、図３２（Ａ）～図３２（Ｃ）は、演出種別テーブルの一例を示す図である。演出種別テーブルは、変動種別ごとに定められている。図３２（Ａ）は、変動種別がノーマルリーチである場合のノーマルリーチ演出テーブルであり、図３２（Ｂ）は、変動種別がスーパーリーチである場合のスーパーリーチ演出テーブルであり、図３２（Ｃ）は変動種別がスペシャルリーチである場合のスペシャルリーチ演出テーブルである。なお、本実施の形態では、変動種別各々に対応する演出種別が５種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は６種類以上であってよい。また、図３２では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【０３８５】

図３２（Ａ）に示すノーマルリーチ演出テーブルでは、抽選結果（５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出種別カウンタのカウンタ値に対応する演出種別として「演出Ｘ１」～「演出Ｘ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別がノーマルリーチであると判断した場合には、演出種別カウンタのカウンタ値に対応する演出種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出テーブルから選択する。

【０３８６】

また、図３２（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出テーブルでは、抽選結果に応じて演出種別カウンタのカウンタ値に対応する演出種別として「演出Ｙ１」～「演出Ｙ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別がスーパーリーチであると判断した場合には、演出種別カウンタのカウンタ値に対応する演出種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出テーブルから選択する。

【０３８７】

さらに、図３２（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出テーブルでは、抽選結果に応じて演出種別カウンタのカウンタ値に対応する演出種別として「演出Ｚ１」～「演出Ｚ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別がスペシャルリーチであると判断した場合には、演出種別カウンタのカウンタ値に対応する演出種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出テーブルから選択する。

【０３８８】

そして、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンド、変動種別テーブル、演出種別テーブル及び演出種別カウンタに基づいて決定される主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別を示す表示変動パターンコマンドをＲＡＭ５１２に設定する。この表示変動パターンコマンドは、後述のステップＳ２７０５において表示制御装置６に送信される。一方、表示変動パターンコマンドを受信した表示制御装置６は、表示変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部３４１を用いた図柄変動表示及び演出表示を実行する。なお、表示変動パターンコマンドに大当たり当選の有無の情報が含まれていてもよい。

【０３８９】

＜ステップＳ２７０４＞

図３０の説明に戻り、ステップＳ２７０４では、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、変動パターン

コマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図１９の副タイマ割込処理におけるステップＳ１９０７のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウント値が０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【０３９０】

＜ステップＳ２７０５＞

ステップＳ２７０５では、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別の内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了させる。表示変動パターンコマンドは、ステップＳ２７０３で決定された主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別を識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する主図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。

【０３９１】

具体的に、図柄表示部３４１では、表示制御装置６のＭＰＵ６１は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の主図柄（本実施形態では３つ）の変動表示を実行し、複数の主図柄の変動が順に停止表示させる。そして、全ての主図柄が停止表示して大当たり抽選の結果が表示されると、次の変動遊技の図柄変動表示又は大当たり遊技に対応する処理などが実行される。ここで、主図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別及び演出種別の内容に対応する演出が実行される。

【０３９２】

＜ステップＳ２７０６＞

ステップＳ２７０６では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技開始コマンドは、大当り遊技を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置４のＭＰＵ４１によって大当り遊技の開始時に大当り遊技実行フラグをオンに設定した場合に設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ２７０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７０７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ２７０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７０９に移行する。

【０３９３】

＜ステップＳ２７０７＞

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ２７０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出決定処理を実行する（ステップＳ２７０７）。大当たり遊技演出決定処理は、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合に図柄表示部３４１などで実行される演出を決定する処理である。なお、大当たり遊技演出決定処理の詳細は図３３を参照して後述する。

【０３９４】

＜ステップＳ２７０８＞

ステップＳ２７０８では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出決定処理が終了した場合に大当たり遊技演出開始フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。大当たり遊技演出開始フラグは、後述の図４４の大当たり遊技演出処理のステップＳ３２０２において、オープニング演出開始処理を実行するか否かを判断する場合に参照される。

【０３９５】

＜ステップＳ２７０９＞

ステップＳ２７０９では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する。ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実

行モードにおいて、ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるかを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、図１８の開閉実行モード制御処理のステップＳ１８１３において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ２７０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７１０に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ２７０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７１１に移行する。

【０３９６】

＜ステップＳ２７１０＞

ステップＳ２７１０では、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定する。このとき、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技開始コマンドに含まれる当該ラウンド遊技のラウンド数に関する情報から、開始されるラウンド遊技のラウンド数を特定し、そのラウンド数をＲＡＭ５１２に記憶させ、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図４４の大当たり遊技演出処理におけるステップＳ３２０９でラウンド遊技演出処理を実行するか否かを判断する場合に参照される。また、このステップＳ２７１０でＲＡＭ５１２に記憶されるラウンド遊技のラウンド数は、後述の図４２のエラー処理におけるステップＳ３０１６で、未消化のラウンド遊技が存在するか否かを判断する場合に参照される。

【０３９７】

＜ステップＳ２７１１＞

ステップＳ２７１１では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが可変入賞口入賞コマンドであるか否かを判断する。可変入賞口入賞コマンドは、可変入賞口３１６に遊技球が入賞したことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、可変入賞口３１６に遊技球が入賞した際に、賞球コマンド設定処理（図１２のステップＳ１３０３）において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが可変入賞口入賞コマンドである場合（ステップＳ２７１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７１２に移行し、受信したコマンドが可変入賞口入賞コマンドでない場合（ステップＳ２７１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７１３に移行する。

【０３９８】

＜ステップＳ２７１２＞

ステップＳ２７１２では、ＭＰＵ５１は、出玉計数処理を実行する。この出玉計数処理では、大当たり連荘中での可変入賞口３１６に対する入賞の累積出玉数を計数し、記憶する。具体的には、ＭＰＵ５１は、可変入賞口入賞コマンドを受信するたびに可変入賞口３１６への入賞に対する賞球数（例えば１３個）を加算した値をカウントし、ＲＡＭ５１２に累積出玉記憶数として記憶させる。なお、ＲＡＭ５１２に記憶された累積出玉記憶数は、大当たり連荘の終了後にクリアされる。また、出玉計数処理は、累積出玉数を直接計数することなく、可変入賞口３１６への遊技球の入賞数の累積値をカウントし、ＲＡＭ５１２に記憶させる処理であってもよい。さらに、出玉計数処理は、大当たり時の累積出玉数から大当たり遊技時の打ち出し遊技球数（アウト玉数）を差分した、いわゆる差球数を計数する処理であってもよい。差玉数は、大当たり遊技時の打ち出し遊技球数だけでなく、大当たり遊技後に移行する確変時短モードでの打ち出し遊技球数をさらに差分した遊技球であってもよい。また、出玉計数処理は、可変入賞口３１６の賞球数に対する累積出玉数だけでなく、一般入賞口３１３などの他の入賞口からの賞球数を加算した累積出玉数を計数する処理であってもよい。

【０３９９】

ここで、大当たり連荘中とは、例えば通常非時短遊技状態（低確率モードで高頻度サポートモードではない状態）で変動遊技に対する大当たり抽選の抽選結果が大当たりになる、いわゆる初当たりから、遊技状態が通常非時短遊技状態に転落するまでの間での全ての大当たりを含み、初当たりも大当たり連荘に含まれる。また、大当たり連荘は、遊技状態が通常時短遊技状態に転落するまでの全ての大当たりとして定義することもできる。

【０４００】

なお、ステップＳ２７１２の出玉計数処理では、一般入賞口３１３、第１作動口３１４及び第２作動口３１５への入賞に対する出玉を合算したものとして累積出玉数を計数してもよい。この場合の累積出玉数は、大当たり遊技中の出玉のみを計数してもよいし、大当たり遊技に加えて、確変遊技状態及び通常時短遊技状態での出玉も計数してもよい。

【０４０１】

＜ステップＳ２７１３＞

ステップＳ２７１３では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する。エンディング開始コマンドは、エンディングが開始すること、即ち開閉実行モードが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、エンディングを開始する際に、図１６の大当たり遊技制御処理のステップＳ１７１８において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ２７１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７１４に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ２７１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７１５に移行する。

【０４０２】

＜ステップＳ２７１４＞

ステップＳ２７１４では、ＭＰＵ５１は、エンディング開始フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング開始フラグは、後述の図４４の大当たり遊技演出処理におけるステップＳ３２１２でエンディング演出開始処理を実行するか否かを判断する場合に参照される。

【０４０３】

＜ステップＳ２７１５＞

ステップＳ２７１５では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技終了コマンドは、大当り遊技を終了することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置４のＭＰＵ４１によって大当り遊技の終了時に大当り遊技実行フラグをオフに設定した場合に設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ２７１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７１６に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ２７１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７１７に移行する。

【０４０４】

＜ステップＳ２７１６＞

ステップＳ２７１６では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。大当たり遊技演出終了フラグは、後述の図４４の大当たり遊技演出処理における大当たり遊技演出のステップＳ３３１５でエンディング演出終了処理を実行するか否かを判断する場合に参照される。

【０４０５】

＜ステップＳ２７１７＞

ステップＳ２７１７では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが保留コマンドであるか否かを判断する。保留コマンドは、上述のように第１保留コマンド及び第２保留コマンドを含む。第１保留コマンドは、大当り種別又は外れ、変動パターン、及び第１作動口３１４への入賞により生じた変動表示の保留数Ｎを特定する情報を含む。第２保留コマンドは、大当り種別又は外れ、変動パターン、及び第２作動口３１５への入賞により生じた変動表示の保留数Ｍを特定する情報を含む。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが保留コマンドである場合（ステップＳ２７１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７１８に移行し、受信したコマンドが保留コマンドでない場合（ステップＳ２７１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７１９に移行する。

【０４０６】

＜ステップＳ２７１８＞

ステップＳ２７１８では、ＭＰＵ５１は、受信した保留コマンドが第１保留コマンドである場合、当該第１保留コマンドによって特定される大当たり種別又は外れ、変動パター

ン、保留数ＮなどをＲＡＭ５１２の変動種別エリアに記憶させる。同様に、ＭＰＵ５１は、受信した保留コマンドが第２保留コマンドである場合、当該第２保留コマンドによって特定される大当たり種別又は外れ、変動パターン、保留数ＭなどをＲＡＭ５１２の変動種別エリアに記憶させる。このステップＳ２７１８の実行後、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理を終了する。

【０４０７】

＜ステップＳ２７１９＞

ステップＳ２７１９では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエラー発生コマンドであるか否かを判断する。エラー発生コマンドは、エラーが発生したことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、エラーが発生した際に、エラーの種別に応じたエラー発生コマンドとして、図９のエラー判定処理（ステップＳ１００７）において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエラー発生コマンドである場合（ステップＳ２７１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７２０に移行し、受信したコマンドがエラー発生コマンドでない場合（ステップＳ２７１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７２１に移行する。

【０４０８】

＜ステップＳ２７２０＞

ステップＳ２７２０では、ＭＰＵ５１は、エラー発生フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。エラー発生フラグは、後述の図４１のエラー処理におけるステップＳ３００１でエラー表示を行うか否かを判断する場合に参照される。

【０４０９】

＜ステップＳ２７２１＞

ステップＳ２７２１では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエラー解消コマンドであるか否かを判断する。エラー解消コマンドは、エラーが解消したことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、エラーが解消した際に、エラーの種別に応じたエラー解消コマンドとして、図９のエラー判定処理（ステップＳ１００７）において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエラー解消コマンドである場合（ステップＳ２７２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７２２に移行し、受信したコマンドがエラー解消コマンドでない場合（ステップＳ２７２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７２３に移行する。

【０４１０】

＜ステップＳ２７２２＞

ステップＳ２７２２では、ＭＰＵ５１は、エラー解消フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。エラー解消フラグは、後述の図４１のエラー処理におけるステップＳ３００７でエラー表示を解除するか否かを判断する場合に参照される。

【０４１１】

＜ステップＳ２７２３＞

ステップＳ２７２３では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行した後、当該コマンド判定処理を終了させる。

【０４１２】

［大当たり遊技演出決定処理］

ここに、図３３は、図３０のコマンド判定処理のステップＳ２７０７で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技演出決定処理では、大当たり遊技において実行するオープニング演出、開閉実行モード演出、エンディング演出などの大当たり遊技において実行される演出を決定する。

【０４１３】

＜ステップＳ２８０１＞

ステップＳ２８０１では、ＭＰＵ５１は、当該大当たり遊技の終了後に、いわゆる保留連荘が実行されるか否かを判断する。保留連荘は、大当たり遊技が終了して遊技状態が時短モードに移行した場合の第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保

留エリアＲＥＢ４のいずれかに当否情報として、大当たり（５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たり）であることを示す情報が含まれている場合に実行される。即ち、保留連荘は、大当たり遊技の終了時の保留数Ｍを上限とする変動遊技で大当たり遊技が発生することをいう。例えば、大当たり遊技の終了時の保留数Ｍが４である場合、時短モード移行後の４回以内の変動遊技で大当たりが発生する場合を保留連荘という。保留連荘が実行されるか否かは、例えばＲＡＭ５１２の変動種別エリアを参照し、第２保留コマンドによって特定された大当たり種別が記憶されているか否かにより判断できる。

【０４１４】

但し、ステップＳ２８０１では、オープニング演出を開始する段階で変動種別エリアを参照し、保留連荘が実行されるか否かを判断する。即ち、大当たり遊技演出の開始後から開閉実行モード演出終了までの大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものは、ステップＳ２８０１での保留連荘の判断対象とはならない。なお、大当たり遊技演出の開始後から開閉実行モード演出終了までの第１作動口３１４又は第２作動口３１５への遊技球の始動入賞に対して、例えばエンディングにおいて保留連荘確定演出を実行してもよく、その場合、保留連荘が実行されるか否かは、後述の図４４の大当たり遊技演出処理におけるステップＳ３２１４のエンディング演出開始処理において、保留連荘が行われることを明示する保留連荘確定演出の実行の有無が判断される。

【０４１５】

＜ステップＳ２８０２＞

保留連荘が実行される場合（ステップＳ２８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、保留連荘フラグをオンに設定する（ステップＳ２８０２）。保留連荘フラグは、後述の図３６の視認阻害演出決定処理のステップＳ２９０７において、視認阻害演出として保留連荘確定演出を実行するか否かを判断する場合に参照される。

【０４１６】

＜ステップＳ２８０３＞

ステップＳ２８０３では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技に移行してから開閉実行モードを開始するまでのオープニングにおいて実行するオープニング演出を決定する処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、例えばＲＯＭ５１１に記憶されたオープニング演出テーブルに基づいて、停止表示された主図柄の図柄組み合わせに応じてオープニング演出を決定する。また、ＭＰＵ５１は、決定したオープニング演出種別の情報をオープニング演出コマンドとして表示制御装置６に送信する。ここで、ＭＰＵ５１は、オープニング演出として、図柄組み合わせが「７７７」である場合には１６Ｒ確変大当たりであることを明示する演出、図柄組み合わせが「３３３」である場合には５Ｒ確変大当たりであることを示唆する演出、図柄組み合わせが「７７７」及び「３３３」以外のゾロ目である場合には５Ｒ通常大当たりであることを示唆する演出を決定する。即ち、オープニング演出は、大当たり種別ではなく、停止表示された主図柄の図柄組み合わせに応じて決定される。

【０４１７】

また、オープニング演出では、大当たりの連荘回数を示す画像などの特定の画像を表示するようにしてもよい。ここで、大当たり連荘回数については、上述のステップＳ２７１２で説明した通りであり、例えば初当たりから、遊技状態が通常非時短遊技状態に転落するまでの間の大当たり回数である。一方、オープニング演出において表示される特定の画像としては、例えば選択キャラクタを含むキャラクタの画像が挙げられる。

【０４１８】

＜ステップＳ２８０４＞

ステップＳ２８０４では、ＭＰＵ５１は、大当たり種別及び選択キャラクタを特定する。ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理のステップＳ２７０３でオンに設定される大当たりフラグの種別（５Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグ）に基づいて大当たり種別を特定する。一方、ＭＰＵ５１は、ＲＭＡ５１２を参照することで、選択キャラクタが、例えばキャラクタ１～キャラクタ９のうちのいずれのキャラクタであるかを特定する。

【０４１９】
＜ステップＳ２８０５及びＳ２８０６＞
ステップＳ２８０５では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２８０４において特定された大当たり種別及び選択キャラクタに応じて開閉実行モード演出決定テーブルを決定し、さらに開閉実行モード演出決定テーブルに基づいて開閉実行モード演出を決定する処理を実行する（ステップＳ２８０６）。
【０４２０】
ここで、図３４は５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示し、図３５は１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す。
【０４２１】
図３４に示す５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、５Ｒ大当たり時の開閉実行モード演出を決定する場合にＭＰＵ５１によって参照されるテーブルである。即ち、ＭＰＵ５１は、５Ｒ通常大当たりと、５Ｒ確変大当たりとで区別なく同じ５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルを用いて５Ｒ大当たり時の開閉実行モード演出を決定する。もちろん、５Ｒ通常大当たりと、５Ｒ確変大当たりとで異なる５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルを準備し、それらに基づいて５Ｒ開閉実行モード演出を決定してもよい。
【０４２２】
この５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、選択キャラクタに対応する演出シナリオテーブルを含む。本実施形態では、選択キャラクタとしてキャラクタ１～キャラクタ９のいずれかを選択可能であるため、５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、キャラクタ１～キャラクタ９のそれぞれに対応する９個の演出シナリオテーブルを含む。なお、図３４においては、各演出シナリオテーブルは、「５ＲキャラクタＮ用演出シナリオテーブル」（Ｎは１～９の整数）として表記している。各演出シナリオテーブルは、演出シナリオ種別、ラウンド遊技演出キャラクタ種別及びシナリオ種別カウンタからなる。
【０４２３】
演出シナリオ種別は、１Ｒ～５Ｒのラウンド遊技において実行されるラウンド遊技演出の組み合わせを特定するものである。本実施形態では、選択キャラクタのそれぞれについて、５つの演出シナリオが設定されており、いずれのシナリオについても選択キャラクタを主体キャラクタとするキャラクタ演出（以下、「特定キャラクタ演出」という）が実行される。ここで、ラウンド遊技でのキャラクタ演出としては、例えばキャラクタのプロモーションビデオ（ＰＶ）の再生、キャラクタの紹介動画又は静止画の表示などが考えられる。
【０４２４】
なお、選択キャラクタに対する演出シナリオの数は、５つに限らず、他の数であってもよく、選択キャラクタのそれぞれで同数のシナリオを設定する必要もない。また、各シナリオでは、全てのラウンド遊技でキャラクタ演出が実行されるが、一部のラウンド遊技でキャラクタ演出が実行し、他のラウンド遊技でキャラクタ演出以外のラウンド遊技演出を実行するようにしてもよい。
【０４２５】
ラウンド遊技演出キャラクタ種別は、１Ｒ～５Ｒの各ラウンド遊技で実行されるラウンド遊技演出を特定するものである。なお、図３４においては、キャラクタＮ（Ｎは１～９の整数）を主体とするキャラクタ演出を「キャラＮ」（Ｎは１～９の整数）として表記している。そして、いずれのシナリオについても、特定キャラクタ演出が規定されており、この特定キャラクタ演出は、いずれのシナリオが選択されても同じラウンド（特定の単位遊技）で実行されることが決定される。本実施形態では、特定キャラクタ演出は、各シナリオの１Ｒで実行されることが決定される。即ち、５Ｒ大当たりの遊技では、１Ｒ目のラウンド遊技において、必ず選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出が実行される。そのため、遊技者は、特定キャラクタ演出が実行されるラウンド遊技を事前に把握できるため、例えば可変入賞口３１６に注目して選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を見逃してもしまうことを防止できる。なお、特定キャラクタ演出は、必ずしも１Ｒで実行す

る必要はなく、２Ｒ以降のラウンドであってもよい。

【０４２６】

シナリオ種別カウンタは、演出シナリオを選択するためのカウンタであり、このシナリオ種別カウンタの所定範囲のカウント値ごとに演出シナリオが対応付けられている。例えば、５Ｒキャラクタ１用演出シナリオテーブルでは、シナリオ種別カウンタのカウンタ値が「０～３９」が「キャラ１シナリオＡ」に、カウンタ値が「４０～７９」が「キャラ１シナリオＢ」に、カウンタ値が「８０～１１９」が「キャラ１シナリオＣ」に、カウンタ値が「１２０～１５９」が「キャラ１シナリオＤ」に、カウンタ値が「１６０～１９９」が「キャラ１シナリオＥ」にそれぞれ対応付けられている。また、シナリオ種別カウンタは、０～１９９の間でループするループカウンタであり、図１９の副タイマ割込処理におけるステップＳ１９０７のカウンタ更新処理で１ずつ加算され、ＭＰＵ５１は、開閉実行モード演出の決定時に取得されるシナリオ種別カウンタのカウント値に基づいて、演出シナリオを決定することが可能である。例えば、選択キャラクタが「キャラクタ１」の場合にシナリオ種別カウンタのカウンタ値が「８８」である場合、演出シナリオとして「キャラ１シナリオＣ」が決定される。

【０４２７】

図３５に示す１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、１６Ｒ大当たり時の開閉実行モード演出を決定する場合にＭＰＵ５１によって参照されるテーブルである。この１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルと同様に、演出シナリオ種別、ラウンド遊技演出キャラクタ種別及びシナリオ種別カウンタからなる選択キャラクタに対応する演出シナリオテーブルを含む。演出シナリオ種別、ラウンド遊技演出キャラクタ種別及びシナリオ種別カウンタについては、５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルにおいて既に説明しているため、ここでの説明は省略する。なお、１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルでも、いずれのシナリオが選択されても同じラウンドで特定キャラクタ演出が実行されることが決定される。

【０４２８】

本実施形態では、１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルに比べて、それぞれのシナリオテーブルでのシナリオ数が多く、１２個のシナリオが設定されている。もちろん、１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、それぞれのシナリオテーブルでのシナリオ数が５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルと同数であってもよく、５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルよりも少なくてもよい。また、開閉実行モード演出決定テーブルとしては、ラウンド遊技ごとにキャラクタ種別の異なる演出を実行するものに限らず、一定時間ごと（例えば可変入賞口３１６の最大開放時間）にキャラクタ種別の異なる演出を実行するものであってもよい。

【０４２９】

さらに、本実施形態の開閉実行モード演出決定テーブルでは、ラウンド遊技の１ラウンド（特定ラウンド）に固定して選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出が決定されるが、遊技者にとって有利な遊技状況である場合、例えば保留連荘が確定している場合、確変大当たりである場合のように次回の大当たりが比較的に実行されることが予定されている場合などに、そのような遊技者にとって有利な遊技状況である大当たり遊技では特定キャラクタ演出を実行しないようにしてもよい。これにより、遊技者は、ラウンド遊技の１ラウンドで特定キャラクタ演出が実行されるかに着目して大当たり遊技を楽しむことができる。なお、遊技者にとって有利な遊技状況であるために大当たり遊技において特定キャラクタ演出を実行しなかった場合、次回の大当たり遊技において、特定キャラクタ演出を複数回行うようにしてもよい。例えば、開閉実行モードの全てのラウンド遊技において特定キャラクタ演出を実行するようにしてもよいし、開閉実行モードの全てのラウンド遊技に加えて、オープニング及びエンディングのうちの少なくも一方において特定キャラクタ演出を実行するようにしてもよい。これにより、遊技者は、前回の大当たりで特定キャラクタ演出が実行されなかった場合に、前回の大当たり遊技の分まで今回の大当たり遊技で特定キャラクタ演出を楽しむことができる。また、開閉実行モードの全てのラウンド遊技

において特定キャラクタ演出を実行することについて、確変大当たりである場合、保留連荘が確定して場合ように、遊技者にとって有利な遊技状況であることを条件としてもよい。

【０４３０】

＜ステップＳ２８０７＞

図３３の説明に戻り、ステップＳ２８０７では、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードを終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディングにおいて実行するエンディング演出を決定する処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、例えばＲＯＭ５１１に記憶されたエンディング演出テーブルに基づいて、大当たり種別に応じてエンディング演出を決定する。また、ＭＰＵ５１は、決定したエンディング演出種別の情報をエンディング演出コマンドとして表示制御装置６に送信する。

【０４３１】

ここで、エンディング演出は、開閉実行モードが終了した後に大当たり遊技が終了することを遊技者に知らせるものである。また、エンディング演出では、例えば大当たり遊技を実行する契機となった変動遊技での大当たり抽選での抽選結果（大当たり遊技の終了後に移行する遊技状態の明示）などの情報が図柄表示部３４１に表示される。具体的には、エンディング演出では、通常時短遊技状態（低確率モードで高頻度サポートモードである状態）、又は通常非時短遊技状態（低確率モードで高頻度サポートモードではない状態）で抽選結果が大当たりになる、いわゆる初当たりが５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりである場合、高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変時短遊技状態に移行することを明示する画像が図柄表示部３４１に表示され、初当たりが５Ｒ通常大当たりである場合に通常非時短遊技状態に移行することを明示する画像が図柄表示部３４１に表示される。確変時短遊技状態に移行することを明示する画像は、例えば「○○ＲＵＳＨ突入」などである。一方、通常非時短遊技状態に移行することを明示する画像は、例えば「チャンスゾーン突入」などであり、時短回数が併せて表示される。また、確変時短遊技状態で抽選結果が大当たりになった場合のエンディング演出では、再び確変時短遊技状態に移行することを明示する画像が図柄表示部３４１に表示される。再び確変時短遊技状態に移行することを明示する画像は、例えば「○○ＲＵＳＨ継続」などである。また、エンディング演出は、１回の初当たりに対する確変時短遊技状態への移行回数（例えばＲＵＳＨの継続回数）を示す画像や大当たり遊技に至った変動遊技での大当たり演出で登場したキャラクタの画像を図柄表示部３４１に表示するものであってもよい。確変時短遊技状態への移行回数を示す画像やキャラクタの画像は、本ステップＳ２８０７において決定される。

【０４３２】

さらに、エンディング演出では、大当たり遊技での出玉数や連荘中の総出玉数などの出玉に関する画像が図柄表示部３４１に表示される。また、エンディング演出は、後述の保留連荘が実行されることを明示する確定画像などを表示するものであってもよい。これらの画像は、例えば図４４を参照して後述する大当たり遊技演出処理におけるステップＳ３２１４のエンディング演出開始処理において決定される。

【０４３３】

＜ステップＳ２８０８＞

ステップＳ２８０８では、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１で実行される画像遊技演出の視認を阻害する視認阻害演出決定処理を実行し、当該大当たり遊技演出処理を終了する。なお、視認阻害演出決定処理の詳細は、図３６～図４０を参照して以下に説明する。

【０４３４】

図３３に示す大当たり遊技演出決定処理では、オープニング演出、開閉実行モード演出、エンディング演出及び視認阻害演出が、この順序で決定されるが、各演出を決定する順序は図３３に示す順序には限定されない。例えば、エンディング演出を開閉実行モード演出よりも先に決定してもよいし、視認阻害演出を開閉実行モード演出及びエンディング演出うちの少なくとも一方よりも先に決定してもよい。また、開閉実行モード演出又は視認阻害演出は、大当たり遊技開始コマンドを受信時（大当たり遊技の開始時）に限定されず

、開閉実行モードの開始時に決定してもよい。また、視認阻害演出を開閉実行モード演出よりも先に決定する場合、視認阻害演出が実行されないラウンド遊技で選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出が実行されるように開閉実行モード演出が決定される。この点については、図６１～図６３を参照して第９の実施形態として後述する。

【０４３５】

［視認阻害演出決定処理］

ここに、図３６は、図３３の大当たり遊技演出決定処理のステップＳ２８０８で実行される視認阻害演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。視認阻害演出決定処理では、視認阻害演出を実行するか否かを決定し、また視認阻害演出を実行する場合には視認阻害演出を実行するタイミングを決定する。

【０４３６】

ここで、視認阻害演出とは、図柄表示部３４１で実行される画像遊技演出の視認を阻害する演出であり、遊技画像演出の一部の視認を阻害し、遊技画像演出の一部が視認きる演出、及び遊技画像演出の全部又は略全部の視認を阻害し、遊技画像演出が全く又は殆ど視認できない演出を含む。また、視認阻害演出は、例えば図柄表示部３４１の表示画面において視認可能なレイヤーに画像が表示されるレイヤー画像演出のような図柄表示部３４１で実行される演出に限らず、図柄表示部３４１の前面に図柄表示部３４１を覆うように配置される透光性を有する前面ディスプレイにおいて実行される前面ディスプレイ画像演出や、可動役物部材３９が図柄表示部３４１の表示画面を覆う位置に移動する可動役物遊技演出を含む。さらに、レイヤー画像演出は、例えば図柄表示部３４１において遊技画像演出に重ね合わせてレイヤー画像が表示されることで遊技画像の一部又は全部の視認が阻害される演出の他、遊技画像演出の実行を中止し、遊技画像演出に代えて図柄表示部３４１の表示画面の全体にレイヤー画像が表示される演出を含む。また、遊技画像演出に重ね合わせて表示されるレイヤー画像は、下層レイヤーの画像を視認できない非透過性レイヤー画像だけでなく、下層レイヤー画像を視認可能な、例えば薄っすらと、又はぼんやりと下層レイヤー画像を確認できる透過性レイヤー画像を含む。

【０４３７】

以下では、図３６に示す視認阻害演出決定処理を説明する前に、図３７～図４０を参照して、開閉実行モード演出及び視認阻害演出を先に説明する。

【０４３８】

図３７（Ａ）は、図３３の大当たり遊技演出決定処理で決定される開閉実行モード演出のシナリオ、及び視認阻害演出を実行するラウンド遊技の一例を示す図である。なお、図３７（Ａ）では、開閉実行モード演出は、選択キャラクタがキャラクタ１である場合の１６Ｒ確変大当たり遊技において、演出シナリオとして「キャラ１シナリオＡ」が決定された場合の例である。１６Ｒ大当たりの「キャラ１シナリオＡ」の開閉実行モード演出は、ラウンド遊技演出として、キャラクタ１、キャラクタ２、キャラクタ１４、キャラクタ７・・・及びキャラクタ１０を主体とするキャラクタ演出が、この順序で実行される。ここで、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出は、後述のように１ラウンド（第１単位遊技）に固定して実行される（図３４及び図３５参照）。図３７（Ａ）の例では、選択キャラクタがキャラクタ１であり、このキャラクタ１に対する特定キャラクタ演出が１ラウンドで実行される。

【０４３９】

また、図３７（Ａ）の例では、視認阻害演出として、２ラウンドで特定数出玉表示演出が、３ラウンドで保留連荘確定演出が、４ラウンドで昇格演出がそれぞれ実行される。そして、特定数出玉表示演出が実行されるラウンドについて、ＲＡＭ５１２に記憶される特定数出玉表示フラグがオンに設定され、特定数出玉表示演出が実行されないラウンドについて、特定数出玉表示フラグがオフに設定される。図３７（Ａ）の例では、特定数出玉表示演出が実行される２ラウンドについて特定数出玉表示フラグがオンに設定され、その他のラウンドでは特定数出玉表示フラグがオフに設定される（図３６のステップＳ２９１５及びＳ２９１６参照）。

【０４４０】
そして、遊技機１０では、上述のように選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出が１ラウンドで実行されることが決定されるのに対して（図３３のステップＳ２８０４～Ｓ２８０６、図３４及び図３５参照）、視認阻害演出である保留連荘確定演出及び昇格演出のそれぞれが、２ラウンド以降に実行することが決定される（図３６のステップＳ２９０６、Ｓ２９１１）。
【０４４１】
また、遊技機１０では、図３３の大当たり遊技演出決定処理において決定された大当たり遊技演出（オープニング演出、開閉実行モード演出、エンディング演出及び視認阻害演出）が、後述の図４４の大当たり遊技演出処理において実行される。
【０４４２】
ところで、従来の遊技機としては、大当たり遊技でのラウンド遊技において、変動遊技での演出に登場するキャラクタのＰＶ（プロモーションビデオ）などの動画の他、キャラクタ紹介画像などの静止画を表示するものがある。また、大当たり遊技において、通常大当たりから確変大当たりなどへの昇格を示唆又は明示する昇格演出や、大当たり遊技後に保留連荘となる大当たりに当選していることを明示する保留連荘確定演出などを実行する遊技機もある。
【０４４３】
しかしながら、昇格演出や保留連荘確定演出は、一般にキャラクタに対する演出の視認を阻害して実行される。例えば、可動役物部材が図柄表示部を覆うように作動し、また昇格演出の結果や保留連荘が確定していることを報知するオーバーレイ画像が図柄表示部に表示されることで、キャラクタに対する演出の視認が阻害される。そのため、遊技者のお気に入りのキャラクタの演出が実行されているタイミングで可動役物やオーバーレイ画像によってお気に入りのキャラクタの演出の視認が阻害されることがある。このような事態が発生した場合、遊技者は、お気に入りのキャラクタの演出を十分に楽しむことができない。
【０４４４】
これに対して、本実施形態に係る遊技機１０では、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を、この特定キャラクタ演出の視認を阻害する視認阻害演出とは異なるタイミングで実行する。即ち、遊技機１０では、個々の大当たり遊技において、特定キャラクタ演出を複数のラウンド遊技のうちの特定のラウンド遊技に固定して実行し、この特定のラウンドとは異なるラウンド遊技において視認阻害演出を実行する。具体的には、遊技機１０では、昇格演出や保留連荘確定演出などのキャラクタ演出の視認を阻害する視認阻害演出が、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出の実行ラウンドである１ラウンド（特定ラウンド）を避けた２ラウンド以降に実行される。そのため、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出の視認が、視認阻害演出によって阻害されることなく、遊技者は大当たり遊技において特定キャラクタ演出において選択キャラクタを十分楽しむことができる。
【０４４５】
また、図３７（Ｂ）は、ラウンド遊技演出画面８１の一例を示す図である。図３７（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技演出画面８１は、ラウンド数表示画像８１１、大当たりラウンド数表示画像８１２、及びキャラクタ紹介画像８１３を有する。
【０４４６】
ラウンド数表示画像８１１は、実行中のラウンド数を表示する画像である。図３７（Ｂ）に示すラウンド数表示画像８１１では、実行中のラウンドが４ラウンドであることを示している。
【０４４７】
大当たりラウンド数表示画像８１２は、大当たり遊技で実行される最大ラウンド遊技数を示唆する画像である。図３７（Ｂ）に示す大当たりラウンド数表示画像８１２では、大当たり遊技で実行される最大ラウンド遊技数が５ラウンドであること、即ち大当たり種別が５Ｒ通常大当たり又は５Ｒ確変大当たりであることを示唆している。

【０４４８】
キャラクタ紹介画像８１３は、キャラクタ演出において表示される静止画像であり、変動遊技演出で表示されるキャラクタの特徴を表示するものである。図３７（Ｂ）に示すキャラクタ紹介画像８１３では、キャラクタ７の画像と共に、キャラクタ７の特徴が表示されている。なお、図３７（Ｂ）では、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出として、選択キャラクタの紹介画像を静止画で表示する例を説明したが、特定キャラクタ演出は選択キャラクタを動画で紹介するものであってもよく、動画と静止画を組み合わせたものであってもよい。また、特定キャラクタ演出は、選択キャラクタの紹介画像する画像を表示するものに限らず、プロモーションビデオのような動画の他、選択キャラクタを主体とする画像であれば特に制限はない。

【０４４９】
また、図３８（Ａ）～図３８（Ｆ）は、大当たり遊技演出で視認阻害演出として実行される昇格演出の一例を示す図である。昇格演出は、図３８（Ａ）～図３８（Ｃ）に示す昇格成功演出と、図３８（Ａ）、図３８（Ｅ）及び図３８（Ｆ）に示す昇格失敗演出とを有する。図３７（Ａ）に示す開閉実行モード演出では、昇格演出は、開閉実行モードでのラウンド遊技の４ラウンドに実行される。

【０４５０】
図３８（Ａ）に示すように、昇格演出では、昇格成功演出及び昇格失敗演出のいずれにおいても、まずラウンド遊技演出画面８１（図３７（Ｂ）参照）からボタン操作要求画面８２に移行する。ボタン操作要求画面８２は、ラウンド遊技演出画面８１に操作ボタン２０を模した操作ボタン画像８２１をオーバーレイ画像として重ね合わせ表示した画面であり、遊技者に対して操作ボタン２０に対する操作を促す画面である。このボタン操作要求画面８２では、操作ボタン画像８２１によってキャラクタ演出として表示されるキャラクタ紹介画像の視認が阻害されるため、操作ボタン画像８２１を表示する演出は、本発明の視認阻害演出に該当する。

【０４５１】
図３８（Ｂ）に示すように、昇格成功演出では、操作ボタン画像８２１の表示中に遊技者によって操作ボタン２０が操作されることを条件に、操作ボタン画像８２１の表示が解除されたラウンド遊技演出画面８１に移行すると共に、可動役物部材３９が待機位置から作動位置に移動する可動役物作動演出が実行される。可動役物部材３９が作動位置に移動した状態では、可動役物部材３９によってラウンド遊技演出画面８１が覆われ、ラウンド遊技演出画面８１の視認が阻害される。即ち、昇格成功演出での可動役物作動演出は、キャラクタ演出として表示されるキャラクタ紹介画像の視認が阻害される演出して実行される。なお、昇格演出では、操作ボタン画像８２１の表示中に操作ボタン２０が操作されなかった場合、操作ボタン画像８２１の表示が解除された直後に可動役物作動演出を実行してもよいし、復活演出として、当該ラウンド遊技の終了直後やエンディングなどに可動役物作動演出を実行してもよく、また当該大当たり遊技での昇格演出の実行を見送るようにしてもよい。

【０４５２】
図３８（Ｃ）及び図３８（Ｄ）に示すように、昇格成功演出では、可動役物作動演出の実行後、可動役物部材３９が作動位置から待機位置に復帰すると共に、表示画面がラウンド遊技演出画面８１から昇格成功演出画面８３に移行し、一定時間経過後にラウンド遊技演出画面８１に復帰する。図３８（Ｃ）に示す昇格成功演出画面８３は、昇格成功演出が実行されたことを明示する画面であり、「昇格おめでとう！！」との昇格成功を明示する文字画像８３１を含む。この文字画像８３１は、ラウンド遊技演出画面８１のオーバーレイ画像としてラウンド遊技演出画面８１の全体に重ね合わせ表示され、キャラクタ演出として表示されるキャラクタ紹介画像の視認を完全に阻害する。そのため、昇格成功演出として文字画像８３１を表示する演出は、本発明の視認阻害演出に該当する。

【０４５３】
また、図３８（Ｄ）に示すラウンド遊技演出画面８１では、ラウンド数表示画像が、大

当たり種別が５Ｒであることを示唆するものから、大当たり種別が１６Ｒであることを明示する大当たりラウンド数表示画像８１２に変更される。即ち、本実施形態では、ラウンド遊技演出画面８１の大当たりラウンド数表示画像８１２として、昇格成功演出の実行前には大当たり種別が５Ｒであることを示唆する画像が表示され、昇格成功演出の実行後には大当たり種別が１６Ｒであることを明示する画像が表示される。

【０４５４】

なお、本実施形態では、昇格成功演出が５Ｒ通常大当たり又は５Ｒ確変大当りから１６Ｒ大当たりであることの昇格を明示するものとして説明したが、昇格演出は５Ｒ通常大当たりから５Ｒ確変大当たりへの昇格を明示するものとして実行してもよい。また、昇格成功演出は、可動役物作動演出を実行することなく、昇格成功を明示する昇格確定画像、例えば図３８（Ｃ）に示す画像を表示する演出として実行してもよい。これとは逆に、昇格成功演出は、昇格成功を明示する昇格確定画像を表示することなく、可動役物作動演出を実行する演出としてもよい。また、昇格確定画像は、図３８（Ｃ）に示すようにラウンド遊技演出画面８１の全体に、下層レイヤー画像が全く確認できない非透過性画像として表示する必要はなく、ラウンド遊技演出画面８１の一部を覆うように表示してもよく、またラウンド遊技演出画面８１の一部及び全部を覆う場合のいずれにおいても、下層レイヤー画像が薄っすらと、又はぼんやりと確認できる透過性画像として表示してもよい。さらに、昇格演出は、遊技者に対して操作ボタン２０に対する操作を促す操作ボタン画像８２１を表示するボタン操作要求画面８２に移行することなく、可動役物作動演出が実行される演出であってもよい。また、昇格成功演出は、可動役物部材３９を液晶表示装置などのディスプレイを備えたものとして構成し、このディスプレイに大当たり種別が１６Ｒであることを明示する昇格確定画像を表示するようにしてもよい。

【０４５５】

図３８（Ｅ）及び図３８（Ｆ）に示すように、昇格失敗演出では、表示画面がラウンド遊技演出画面８１から昇格失敗演出画面８４に移行し、一定時間（例えば１秒～５秒）が経過した後にラウンド遊技演出画面８１に復帰する。図３８（Ｅ）に示す昇格失敗演出画面８４は、昇格失敗演出が実行されたことを明示する画面であり、「ざんねん」との昇格失敗を明示する文字画像８４１を含む。この文字画像８４１は、ラウンド遊技演出画面８１のオーバーレイ画像としてラウンド遊技演出画面８１の全体に重ね合わせ表示され、キャラクタ演出として表示されるキャラクタ紹介画像の視認を阻害する。そのため、文字画像８４１を表示する演出は、本発明の視認阻害演出に該当する。

【０４５６】

なお、昇格失敗演出は、昇格失敗を明示する文字画像８４１を表示することなく、可動役物部材３９が作動しない演出として実行してもよい。また、昇格確定画像は、昇格確定画像の場合と同様の変更が可能である。即ち、昇格確定画像は、図３８（Ｅ）に示すようにラウンド遊技演出画面８１の全体に、下層レイヤー画像が全く確認できない非透過性画像として表示する必要はなく、ラウンド遊技演出画面８１の一部を覆うように表示してもよく、またラウンド遊技演出画面８１の一部及び全部を覆う場合のいずれにおいても、下層レイヤー画像が薄っすらと、又はぼんやりと確認できる透過性画像として表示してもよい。

【０４５７】

また、図３８（Ｆ）に示すラウンド遊技演出画面８１では、大当たり種別が５Ｒであることを明示する大当たりラウンド数表示画像８１２が表示される。即ち、本実施形態では、ラウンド遊技演出画面８１の大当たりラウンド数表示画像８１２は、昇格失敗演出の実行前後で変化しない。

【０４５８】

図３９（Ａ）～図３９（Ｃ）は、大当たり遊技演出で視認阻害演出として実行される保留連荘確定演出の一例を示す図である。図３９（Ａ）に示すように、保留連荘確定演出では、まずラウンド遊技演出画面８１において、可動役物部材３９が待機位置から作動位置に移動する可動役物作動演出が実行される。可動役物部材３９が作動位置に移動した状態

では、可動役物部材３９によってラウンド遊技演出画面８１が覆われ、ラウンド遊技演出画面８１の視認が阻害される。即ち、保留連荘確定演出での可動役物作動演出は、キャラクタ演出として表示されるキャラクタ紹介画像の視認が阻害される演出して実行される。

【０４５９】

図３９（Ｂ）に示すように、保留連荘確定演出では、可動役物作動演出の実行後、可動役物部材３９が作動位置から待機位置に復帰すると共に、表示画面がラウンド遊技演出画面８１から保留連荘確定表示画面８５に移行し、一定時間（例えば１秒～５秒）が経過した後にラウンド遊技演出画面８１に復帰する。図３９（Ｂ）に示す保留連荘確定表示画面８５は、保留連荘が実行されることを明示する画面であり、「保留連荘確定」との保留連荘が実行されることを明示する文字画像８５１を含む。この文字画像８５１は、ラウンド遊技演出画面８１のオーバーレイ画像としてラウンド遊技演出画面８１の全体に重ね合わせ表示され、キャラクタ演出として表示されるキャラクタ紹介画像の視認を阻害する。そのため、文字画像８５１を表示する演出は、本発明の視認阻害演出に該当する。

【０４６０】

なお、保留連荘確定演出は、可動役物作動演出を実行することなく、保留連荘が実行されることを明示す保留連荘確定画像、例えば図３９（Ｂ）に示す保留連荘確定画像を表示する演出として実行してもよい。また、保留連荘確定演出は、遊技者に対して操作ボタン２０に対する操作を促す操作ボタン画像８２１を表示するボタン操作要求画面８２に移行した後に可動役物作動演出を実行するものであってもよい。さらに、保留連荘確定演出は、可動役物部材３９を液晶表示装置などのディスプレイを備えたものとして構成し、この保留連荘確定画像を表示するようにしてもよい。

【０４６１】

図４０（Ａ）～図４０（Ｃ）は、大当たり遊技演出で視認阻害演出として実行される特定数出玉表示演出の一例を示す図である。図４０（Ａ）～図４０（Ｃ）に示すように、特定数出玉表示演出では、表示画面がラウンド遊技演出画面８１から特定数出玉表示画像表示画面８６に移行し、一定時間（例えば１秒～５秒）が経過後に表示画面が特定数出玉表示画像表示画面８６からラウンド遊技演出画面８１に復帰する。特定数出玉表示画像表示画面８６は、出玉数が特定数に達したことを遊技者に報知する画像を含むものである。

【０４６２】

ここで、特定数出玉表示は、例えば初当たりからの一連の大当たり（連荘大当たり）での可変入賞口３１６への入賞に対する賞球数を加算した累積出玉数に対する表示として、前記累積出玉数から大当たり時の打ち出し遊技球数（アウト玉数）（又は大当たり遊技時の打ち出し遊技球数だけでなく、大当たり遊技後に移行する確変時短モードでの打ち出し遊技球数）を差分した、いわゆる差球数に対する表示として、又は可変入賞口３１６の賞球数に対する累積出玉数だけでなく、一般入賞口３１３などの他の入賞口からの賞球数を加算した累積出玉数に対する表示として実行される。

【０４６３】

図４０（Ｂ）の特定数出玉表示画像表示画面８６では、出玉数が３０００個に達したことを報知する「３０００発　ＯＶＥＲ」の文字画像８６１を含む。この文字画像８６１は、ラウンド遊技演出画面８１のオーバーレイ画像としてラウンド遊技演出画面８１の全体に重ね合わせ表示され、キャラクタ演出として表示されるキャラクタ紹介画像の視認を阻害する。そのため、文字画像８６１を表示する演出は、本発明の視認阻害演出に該当する。また、特定数出玉表示画像表示画面８６は、必ずしもラウンド遊技演出画面８１のオーバーレイ画像とする必要はない。即ち、特定数出玉表示画像表示画面８６では、その下層レイヤーにおいてラウンド遊技演出を実行することなく、文字画像８６１を表示するものであってもよい。

【０４６４】

ここで、特定数は、例えば最小特定数の正の整数倍に設定される。最小特定数は、例えば１０００に設定される。もちろん、特定数は、１０００に限らず、５００、２０００のなどの他の数値であってもよい。

【０４６５】
＜ステップＳ２９０１及びＳ２９０２＞
図３６の説明に戻り、ステップＳ２９０１では、ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７０３でオンに設定される第１～第３昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されているか、即ち開閉実行モードのラウンド遊技演出として昇格演出を実行するか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、第１～第３昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されている場合（ステップＳ２９０１：Ｙｅｓ）、オンに設定されている昇格演出フラグをオフに設定し（ステップＳ２９０２）、処理をステップＳ２９０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第１～第３昇格演出フラグのいずれもオフに設定されている場合（ステップＳ２９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２９０３に移行する。

【０４６６】
＜ステップＳ２９０３＞
ステップＳ２９０３では、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ大当たりであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、昇格演出が実行される得る５Ｒ大当たりであるか、昇格演出が実行されることのない１６Ｒ大当たりであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ大当たりである場合（ステップＳ２９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０４に移行し、大当たり種別が５Ｒ大当たりでない場合（ステップＳ２９０３：Ｎｏ）、即ち１６Ｒ大当たりである場合、処理をステップＳ２９０７に移行する。

【０４６７】
＜ステップＳ２９０４及びステップＳ２９０５＞
大当たり種別が５Ｒ大当たりでない場合（ステップＳ２９０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、昇格失敗演出を実行するかの抽選を行い（ステップＳ２９０４）、その結果が昇格失敗演出を実行するものであるか否かを判断する（ステップＳ２９０５）。即ち、本実施形態では、５Ｒ大当たりにおいて抽選に当選した場合に昇格失敗演出を実行する。もちろん、抽選を行うことなく、大当たり種別が５Ｒ大当たりであることを条件に昇格演出フラグがオフに設定されている場合に常に昇格失敗演出を実行するようにしてもよい。

【０４６８】
＜ステップＳ２９０６＞
ステップＳ２９０６では、ＭＰＵ５１は、昇格演出を実行するラウンド遊技のラウンド数を２ラウンド目以降に設定する。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されていることを条件に（ステップＳ２９０１：Ｙｅｓ）、昇格成功演出を実行するラウンド遊技のラウンド数を２ラウンド目以降に設定する。一方、ＭＰＵ５１は、第１～第３昇格演出フラグのいずれもオフに設定されていることを条件に（ステップＳ２９０１：Ｎｏ）、昇格失敗演出を実行することの抽選に当選した場合（ステップＳ２９０５：Ｙｅｓ）、昇格失敗演出を実行するラウンド遊技のラウンド数を２ラウンド目以降に設定する。例えば、ＭＰＵ５１は、昇格演出を２ラウンド以降に決定するための抽選テーブル（例えば１ラウンドに昇格演出を実行することの当選値が存在しない抽選テーブル）に基づいて、昇格演出を実行するラウンドを決定する。なお、図３７（Ａ）に示す例では、昇格演出が４ラウンドで実行されることが設定されている。

【０４６９】
このステップＳ２９０６により、視認阻害演出である昇格演出を実行する場合に、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出の実行ラウンドである１ラウンド（特定ラウンド）を避けた２ラウンド以降に昇格演出を実行することが決定され、特定ラウンドを避けて決定された昇格演出が後述の図４６のラウンド遊技演出処理におけるステップＳ３４０４によって実行される。

【０４７０】
＜ステップＳ２９０７及びＳ２９０８＞
ステップＳ２９０７では、ＭＰＵ５１は、図３３の大当たり演出決定処理におけるステップＳ２８０２でオンに設定される保留連荘フラグがオンに設定されているか、即ち開閉実行モードのラウンド遊技演出として保留連荘確定演出を実行するか否かを判断する。Ｍ

ＰＵ５１は、保留連荘フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９０７：Ｙｅｓ）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップＳ２９０８）、処理をステップＳ２９０９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、保留連荘フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９０６：Ｎｏ）、当該視認阻害演出決定処理を終了する。

【０４７１】

＜ステップＳ２９０９及びＳ２９１０＞

ステップＳ２９０９では、ＭＰＵ５１は、保留連荘フラグがオンに設定されていることを条件に（ステップＳ２９０７：Ｙｅｓ）、保留連荘確定演出を実行するラウンド遊技のラウンド数を２ラウンド目以降に仮設定し、さらに仮設定された保留連荘確定演出を実行するラウンドが、昇格演出が実行されるラウンドと一致するか否かを判断する（ステップＳ２９１０）。例えば、ＭＰＵ５１は、保留連荘確定演出を２ラウンド以降に決定するための抽選テーブル（例えば１ラウンドに保留連荘確定演出を実行することの当選値が存在しない抽選テーブル）に基づいて、保留連荘確定演出を実行するラウンドを決定する。

【０４７２】

ここで、ＭＰＵ５１は、仮設定された保留連荘確定演出の実行ラウンドが昇格演出の実行ラウンドと一致する場合（ステップＳ２９１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０９に移行する。即ち、ＭＰＵ５１は、仮設定された保留連荘確定演出の実行ラウンドが昇格演出の実行ラウンドと一致しないと判断するまで（ステップＳ２９１０：Ｎｏ）、ステップＳ２９０９の保留連荘確定演出の実行ラウンドの仮設定と、ステップＳ２９１０の仮設定された保留連荘確定演出の実行ラウンドが昇格演出の実行ラウンドと一致するかの判断を繰り返し行う。一方、ＭＰＵ５１は、仮設定された保留連荘確定演出の実行ラウンドが昇格演出の実行ラウンドと一致しない場合（ステップＳ２９１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２９１１に移行する。

【０４７３】

＜ステップＳ２９１１＞

ステップＳ２９１１では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２９０９で２ラウンド以降に仮設定された保留連荘確定演出の実行ラウンドを、保留連荘確定演出を実行するラウンドとして設定する。なお、図３７（Ａ）に示す例では、保留連荘確定演出が３ラウンドで実行されることが設定されている。

【０４７４】

これらのステップＳ２９０９～Ｓ２９１１により、視認阻害演出である保留連荘確定演出を実行する場合に、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出の実行ラウンドである１ラウンド（特定ラウンド）を避けた２ラウンド以降に保留連荘確定演出を実行することが決定され、特定ラウンドを避けて決定された保留連荘確定演出が後述の図４６のラウンド遊技演出処理におけるステップＳ３４０６によって実行される。また、ステップＳ２９１０によって、保留連荘確定演出の実行ラウンドが、特定キャラクタ演出の実行ラウンドだけでなく、昇格演出の実行ラウンドと同じなることが回避される。一方、視認阻害演出である昇格（成功）演出及び保留連荘確定演出は、遊技者にとって有利な遊技状況であることを遊技者に明示する演出であるため、昇格（成功）演出及び保留連荘確定演出といった視認阻害演出が、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出とは異なるラウンド遊技で実行されるだけでなく、それらの視認阻害演出どうしが同時又は同一のラウンド遊技で実行されることが回避される。そのため、遊技者は、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出によって選択キャラクタを十分に楽しみつつも、遊技者にとって有利な遊技状況であることを明示する視認阻害演出が複数回実行される機会が付与される。これにより、遊技者は、大当たり遊技において、特定キャラクタ演出だけでなく、視認阻害演出についても十分に楽しむことができる。

【０４７５】

＜ステップＳ２９１２＞

ステップＳ２９１２では、ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理のステップＳ２７１２で実行される出玉計数処理においてＲＡＭ５１２に記憶されている累積出玉記憶数に

対して、当該大当たり遊技での推定出玉数を加算することで、当該大当たり遊技の終了時での累積出玉数の推定を行う。推定出玉数は、大当たり種別に応じたラウンド数に対して、可変入賞口３１６の最大開放時間（例えば３０秒）の経過前に、可変入賞口３１６が閉鎖される入賞数（カウント数）、及び可変入賞口３１６への入賞に対する払い出し遊技球数（賞球数）を乗じた値として推定する。例えば、５Ｒ大当たりでカウント数が９、可変入賞口３１６に対する賞球数が１３個の場合、推定出玉数は、５Ｒ×９Ｃ×１３個＝５８５個となる。

【０４７６】

上述のように、特定数出玉表示は、例えば初当たりからの一連の大当たり（連荘大当たり）での可変入賞口３１６への入賞に対する賞球数を加算した累積出玉数に対する表示として、前記累積出玉数から打ち出し遊技球数（アウト玉数）（又は大当たり遊技時の打ち出し遊技球数だけでなく、大当たり遊技後に移行する確変時短モードでの打ち出し遊技球数）を差分した、いわゆる差球数に対する表示として、又は可変入賞口３１６の賞球数に対する累積出玉数だけでなく、一般入賞口３１３などの他の入賞口からの賞球数を加算した累積出玉数に対する表示として実行することが考えられる。

【０４７７】

一方、本実施形態では、大当たり遊技のラウンド遊技演出として、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出の１ラウンドに固定して先に決定し（図３３のステップＳ２８０４～Ｓ２８０６）、その後に累積出玉数が特定数移行になるラウンド遊技を推定することで、特定キャラクタ演出の実行ラウンドを避けた２ラウンド以降に視認阻害演出としての特定数出玉表示演出の実行ラウンドを決定する（後述のステップＳ２９１３～Ｓ２９１６）。

【０４７８】

しかし、打ち出し遊技球数（アウト玉数）や他の入賞口からの賞球数は、バラツキが発生し易く、それらを事前に推定することは困難であるため、打ち出し遊技球数（アウト玉数）や他の入賞口からの賞球数を考慮して出玉数が特定数以上になるラウンド遊技を正確に推定するのは困難である。そのため、本ステップＳ２９１２では、累積出玉数として、打ち出し遊技球数（アウト玉数）や他の入賞口からの賞球数を考慮する必要がない、可変入賞口３１６への入賞に対する賞球数を加算した出玉数として推定する。そして、本実施形態では、特定数出玉表示演出は、可変入賞口３１６への入賞に対する賞球数を加算した累積出玉数を基準として実行される。

【０４７９】

＜ステップＳ２９１３＞

ステップＳ２９１３では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２９１２での推定累積出玉数が、予め定められる複数の特定数のうちの未到達の特定数を超えるか否かを判断する。例えば、特定数が最小特定数である１０００の正の整数倍に設定され、大当たり遊技開始時にＲＡＭ５１２に記憶されている累積出玉記憶数が１７９４個の場合、大当たり遊技終了時の累積出玉数が２３７９個（１７９４個＋５８５個）であるため、ＭＰＵ５１は、今回の大当たり遊技において推定累積出玉数が特定数を超えると判断する。一方、例えば、５Ｒ大当たりで大当たり遊技開始時にＲＡＭ５１２に記憶されている累積出玉記憶数が１１７０個の場合、推定出玉数は１７５５個（１１７０個＋５Ｒ×９Ｃ×１３個）になる。このような場合、ＭＰＵ５１は、推定累積出玉数が特定数を超えないと判断する。

【０４８０】

ここで、ＭＰＵ５１は、推定累積出玉数が特定数を超える場合（ステップＳ２９１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９１４に移行し、推定累積出玉数が特定数を超えない場合（ステップＳ２９１３：Ｎｏ）、当該視認阻害演出決定処理を終了する。

【０４８１】

＜ステップＳ２９１４＞

ＭＰＵ５１は、推定累積出玉数が特定数を超える場合（ステップＳ２９１３：Ｙｅｓ）、特定数を超えるラウンド遊技が１ラウンドであるか否かを判断する（ステップＳ２９１

４）。例えば、ステップＳ２９１２の推定例では、可変入賞口３１６に対する１６個の遊技球の入賞（１６Ｃ×１３個＝２０８個）で累積出玉数が２００２個（１７９４個＋２０８個）になるため、２ラウンドの７Ｃで特定数である２０００個を超えると推定できる。このような場合、ＭＰＵ５１は、推定累積出玉数が特定数を超えるラウンド（特定数出玉表示ラウンド）が２ラウンドであると推定する。

【０４８２】

なお、５Ｒ大当たりの場合、累積出玉数が特定数を超えるラウンド遊技（特定数出玉表示ラウンド）は、特定数が１０００個の正の整数倍に設定される場合には、通常１回である。これに対して、１６Ｒ大当たりの場合、大当たり遊技での推定出玉数が１０００個を超えることがあるため（例えば、１６Ｒ×９Ｃ×１３個＝１８７２個）、推定累積出玉数が特定数を超えるラウンド遊技（特定数出玉表示ラウンド）は、２つのラウンドになり得る。例えば、累積出玉記憶数が１７９４個の場合、上述の２ラウンドに加えて、ラウンド終了時の推定出玉数が３０８１個（１７９４個＋１１７個（＝１Ｒ分の出玉数＝９Ｃ×１３個）×１１）である１１ラウンドも推定累積出玉数が特定数を超えるラウンドとして推定される。

【０４８３】

ここで、ＭＰＵ５１は、推定累積出玉数が特定数を超えるラウンド遊技が１ラウンドである場合（ステップＳ２９１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９１５に移行し、推定累積出玉数が特定数を超えるラウンド遊技が１ラウンドでない場合（ステップＳ２９１４：Ｎｏ）、当該視認阻害演出決定処理を終了する。

【０４８４】

＜ステップＳ２９１５＞

推定累積出玉数が特定数を超えるラウンド遊技が１ラウンドである場合（ステップＳ２９１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、２ラウンドの特定数出玉表示フラグをオンに設定し（ステップＳ２９１５）、当該視認阻害演出決定処理を終了する。この特定数出玉表示フラグは、特定数出玉表示を実行するラウンド遊技であるかを示すフラグであり、オンに設定されているラウンド遊技で特定数出玉表示が実行される。即ち、本ステップＳ２９１５で２ラウンドの特定数出玉表示フラグがオンに設定された場合、２ラウンドで特定数出玉表示が実行される。特定数出玉表示フラグは、後述の図４５の出玉表示処理におけるステップＳ３３０１において参照される。

【０４８５】

＜ステップＳ２９１６＞

推定累積出玉数が特定数を超えるラウンド遊技が１ラウンドでない場合（ステップＳ２９１４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、推定累積出玉数が特定数を超えるラウンド遊技に対応する特定数出玉表示フラグをオンに設定し（ステップＳ２９１６）、当該視認阻害演出決定処理を終了する。

【０４８６】

［エラー処理］

ここに、図４１及び図４２は、図１９の副タイマ割込処理のステップＳ１９１０で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャートである。エラー処理では、エラーが発生している場合に図柄表示部３４１においてエラー表示を行う処理を実行する。例えば、大当たり遊技において開閉実行モード演出の実行中にエラーが発生した場合に、表示画面が図４３（Ａ）に一例を示すラウンド遊技演出画面８１から、図４３（Ｂ）に一例を示すエラー発生画像表示画面８７（優先表示画像画面）に移行する。このエラー発生画像表示画面８７は、エラーが発生していることを報知すると共にエラーの種別を報知するものであり、図４３（Ｂ）の例では、磁石検知エラーが発生していることを示すエラー発生画像８７１（優先表示画像）が表示されている。また、エラー発生画像表示画面８７は、例えばラウンド遊技演出画面８１などの画面のオーバーレイ画像としてエラー表示画像を重ね合わせた画面であり、特定キャラクタ演出の実行中にエラー表示がなされた場合には特定キャラクタ演出の視認が阻害される。なお、エラー発生画像表示画面８７に移行する場

合、エラー表示の下層レイヤーとして特定キャラクタ演出を表示することなく、エラー表示を行ってもよい。一方、エラーが解消した場合、エラー発生時とは逆に、表示画面が図４３（Ｂ）に一例を示すエラー発生画像表示画面８７から図４３（Ａ）に一例を示すラウンド遊技演出画面８１などのエラー解除後の遊技状態などに対応した表示画面に復帰する。

【０４８７】

さらに、本実施形態のエラー処理では、大当たり遊技時のエラー表示によって、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合、例えば特定キャラクタ演出の実行中にエラー表示がなされた場合の他、エラー表示の実行中に特定キャラクタ演出がエラー表示の下層レイヤーとして実行された場合、エラー表示の実行が実行されているために特定キャラクタ演出の実行が中止された場合に、エラー表示の解除後に特定キャラクタ演出の実行を可能にする。

【０４８８】

ところで、従来の遊技機としては、従来の遊技機としては、上述のように大当たり遊技でのラウンド遊技などにおいて、キャラクタに対する演出が実行されるものがある。また、一般に、遊技機では、エラー発生時に、例えばスピーカや図柄表示部においてエラーが発生していることが報知される。一方、エラーとしては、上述のように球詰まりエラーなどのエラー発生後に即座に報知することの必要がない通常エラーの他、磁石検知エラーなどのエラー発生後に即座に報知することが必要な不正検知エラーがある。

【０４８９】

しかしながら、エラー報知は、大当たり遊技においても行われ、例えば図柄表示部にエラーが発生していることを示すエラー画像が表示される。そのため、大当たり遊技において、例えばエラー発生後に即座に報知することが必要な不正検知エラーに対するエラー表示が実行されることで、遊技者のお気に入りのキャラクタに対する演出の実行タイミングと、エラー画像の表示タイミングが重複することがある。この場合、お気に入りのキャラクタの演出の視認が、不正検知エラー表示によって阻害される。また、不正を検知するためのセンサ、例えば磁石センサ３５、電波センサ３６、振動検知センサなどは、実際に不正が行われていない場合であっても誤検知により作動してしまうことがある。そのため、適切に遊技を行っている状況においても、不正検知エラー表示によってお気に入りのキャラクタの演出の視認が阻害される。さらに、不正検知エラー表示に限らず、キャラクタ演出よりも優先して表示することが必要な情報を報知する優先表示画像の表示タイミングがキャラクタ演出の実行タイミングと重複することで、お気に入りのキャラクタの演出の視認が阻害されることもある。このような事態が発生した場合、遊技者は、お気に入りのキャラクタの演出を十分に楽しむことができない。

【０４９０】

これに対して、本実施形態の遊技機１０では、図柄表示部３４１においてエラー発生画像８７１などの優先表示画像を表示している間、特定キャラクタ演出の実行タイミングであるかが判定される。そのため、遊技機１０では、特定キャラクタ演出の視認が優先表示画像により阻害されたかを把握できる。これにより、優先表示画像により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合に、その補償を行うことが可能になる。例えば、優先表示画像により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合にエラーが解消するなどして優先表示画像の表示が終了すると、阻害された特定キャラクタ演出を優先表示画像の表示の終了後に実行するなどの対応が可能になる。これにより、エラー発生画像８７１などの優先表示画像により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合であっても、遊技者は大当たり遊技において特定キャラクタ演出を十分楽しむことができる。

【０４９１】

以下では、図４１及び図４２を参照してエラー発生画像８７１によって特定キャラクタ演出の視認が阻害される場合を説明するが、エラー発生画像８７１により特定キャラクタ演出の視認が阻害される場合に対する補償などの技術思想は、エラー発生画像８７１に限らず、キャラクタ演出よりも優先して表示することが必要な情報を表示する優先表示画像

の表示タイミングがキャラクタ演出の実行タイミングと重複する場合に広く適用できる。
【０４９２】
＜ステップＳ３００１＞
図４１の説明に戻り、ステップＳ３００１では、ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７２０でオンに設定されるエラー発生フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、エラー発生フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２に移行し、エラー発生フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００７に移行する。
【０４９３】
＜ステップＳ３００２～ステップＳ３００４＞
ステップＳ３００２では、ＭＰＵ５１は、エラー発生時の表示画面にオーバーレイ画像としてエラー表示画像を重ね合わせて表示するエラー表示処理を実行し、さらにエラー表示フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３００３）、エラー発生フラグをオフに設定する（ステップＳ３００４）。なお、エラー表示フラグは、エラー表示中であるかを示すものであり、当該エラー処理のステップＳ３００８において参照される。
【０４９４】
＜ステップＳ３００５＞
ステップＳ３００５では、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードの１ラウンドであるか否か、即ち大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技演出として、特定キャラクタ演出が実行されているか否かを判断する。開閉実行モードの１ラウンドであるかの判断は、例えば図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７１２でラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定する際にＲＡＭ５１２に記憶されるラウンド数に基づいて行うことができる。ＭＰＵ５１は、開閉実行モードの１ラウンドである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、即ちエラー発生時に特定キャラクタ演出が実行されている場合、処理をステップＳ３００６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードの１ラウンドでない場合（ステップＳ３００５：ＮＯ）、即ちエラー発生時に特定キャラクタ演出が実行されていない場合、当該エラー処理を終了する。
【０４９５】
＜ステップＳ３００６＞
ステップＳ３００６では、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードの１ラウンドである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、即ち特定キャラクタ演出の視認が阻害されるタイミングでエラー表示により実行される場合、特定キャラクタ演出持越実行フラグをオンに設定する。特定キャラクタ演出持越実行フラグは、特定キャラクタ演出の視認がエラー表示により阻害されたことを示すものであり、この特定キャラクタ演出持越実行フラグに基づいて、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出がエラー表示によって視認が阻害された場合に、エラー表示の解除後において、特定キャラクタ演出を実行するか否かを判断することが可能になる。
【０４９６】
なお、本実施形態では、エラーの種別に関係なく、エラーの発生時に図柄表示部３４１でエラー表示を行い、特定キャラクタ演出の視認が阻害されるタイミングでエラー表示が実行される場合に、特定キャラクタ演出持越実行をオンに設定している。しかしながら、特定キャラクタ演出の視認が阻害されるタイミングでエラー表示が実行される場合、不正検知エラーなどの報知することに緊急性を要するエラーが発生した場合にはエラー表示を行う一方で、通常エラーなどの緊急性を要しないエラーが発生した場合にはエラー発生直後でのエラー表示を行わないようにしてもよい。この場合、特定キャラクタ演出が終了した段階で通常エラーなどの緊急性を要しないエラーが解消している場合には、エラー表示を改めて行う必要はない。また、特定キャラクタ演出が終了した段階で通常エラーなどの緊急性を要しないエラーが解消していない場合には、特定キャラクタ演出の終了後にエラー表示を開始すればよい。このようにすることで、緊急性を要しない軽微なエラーの発生

によって、特定キャラクタ演出の視認が阻害されることを防止できる。
【０４９７】
＜ステップＳ３００７＞
ステップＳ３００７では、ＭＰＵ５１は、エラー発生フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７２２でオンに設定されるエラー解消フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、エラー解消フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００７：Ｙｅｓ）、処理を図４２のステップＳ３０１０に移行し、エラー解消フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００７：ＮＯ）、処理をステップＳ３００８に移行する。
【０４９８】
＜ステップＳ３００８＞
ステップＳ３００８では、ＭＰＵ５１は、エラー発生フラグ及びエラー解消フラグの双方がオフに設定されている場合（ステップＳ３００１及びＳ３００７共にＮｏ）、エラー表示中であるかを示すエラー表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、エラー表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００９に移行し、エラー表示フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００８：ＮＯ）、当該エラー処理を終了する。
【０４９９】
＜ステップＳ３００９＞
ステップＳ３００９では、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出持越実行フラグがオンに設定されているか否かを判断し、特定キャラクタ演出持越実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００９：Ｙｅｓ）、当該エラー処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出持越実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。即ち、ＭＰＵ５１は、エラー表示中に特定キャラクタ演出の実行が開始されたか否かを判断する。これにより、ＭＰＵ５１は、エラー表示中（エラー発生中）に特定キャラクタ演出の実行が開始されることで特定キャラクタ演出の視認が阻害される場合であっても、エラー表示の解除後において、特定キャラクタ演出を実行することが可能になる。
【０５００】
＜ステップＳ３０１０～Ｓ３０１２＞
エラー解消フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００７：Ｙｅｓ）、図４２に示すステップＳ３０１０では、ＭＰＵ５１は、エラー表示を解除し、さらにエラー表示フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３０１１）、エラー解消フラグをオフに設定する（ステップＳ３０１２）。
【０５０１】
＜ステップＳ３０１３＞
ステップＳ３０１３では、ＭＰＵ５１は、図４１のステップＳ３００６でオンに設定される特定キャラクタ演出持越実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出持越実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３０１３：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０１４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出持越実行フラグがオフに設定されている場合（Ｓ３０１３：Ｎｏ）、特定キャラクタ演出を実行することなく、当該エラー処理を終了する。
【０５０２】
＜ステップＳ３０１４及びＳ３０１５＞
ステップＳ３０１４では、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出持越実行フラグをオフに設定し、さらに後述の図４６のラウンド遊技演出処理におけるステップＳ３４０２でオンに設定されるラウンド遊技演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３０１５）。ラウンド遊技演出実行フラグは、ラウンド遊技演出を実行しているかを示すものであり、このラウンド遊技演出実行フラグに基づいて開閉実行モードであるか否かを判断できる。

【０５０３】
ここで、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３０１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１６に移行し、ラウンド遊技演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３０１５：Ｎｏ）、当該エラー処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出持越実行フラグがオンに設定されている場合であっても、大当たり遊技が終了している場合の他、大当たり遊技が終了していないがエンディング演出を実行している場合には、特定キャラクタ演出を実行することなく、当該エラー処理を終了する。
【０５０４】
＜ステップＳ３０１６＞
ステップＳ３０１６では、ＭＰＵ５１は、エラーが解除された段階で未消化のラウンド遊技が存在するか否かを判断する。未消化のラウンド遊技が存在するかの判断は、例えば図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７１０でラウンド遊技開始演出フラグをオンに設定する際に、ＲＡＭ５１２に記憶されるラウンド数に基づいて行うことができる。ＭＰＵ５１は、未消化のラウンド遊技が存在する場合（ステップＳ３０１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１７に移行し、未消化のラウンド遊技が存在しない場合（ステップＳ３０１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１８に移行する。
【０５０５】
＜ステップＳ３０１７及びＳ３０１８＞
ステップＳ３０１７では、ＭＰＵ５１は、未消化のラウンド遊技が存在する場合（ステップＳ３０１６：Ｙｅｓ）、次に実行する予定のラウンド遊技のラウンド遊技演出として特定キャラクタ演出をＲＡＭ５１２にセットし（ラウンド遊技演出の書き換えを行い）、当該エラー処理を終了する。
【０５０６】
一方、ステップＳ３０１８では、ＭＰＵ５１は、未消化のラウンド遊技が存在しない場合（ステップＳ３０１６：Ｎｏ）、最終のラウンド遊技においてエラーが解除され、エンディングにおいて特定キャラクタ演出を実行可能であると判断できるため、エンディングの少なくとも一部において、特定キャラクタ演出を実行するようにエンディング演出を再セットし、当該エラー処理を終了する。
【０５０７】
このように、ステップＳ３０１７及びＳ３０１８では、エラー解除後に未消化のラウンド遊技がある場合、又はエンディング演出が非実行である場合に、特定キャラクタ演出を実行することを決定している。そのため、エラー解除から、１ラウンドの消化時間＋インターバルよりも短い時間のうちの特定キャラクタ演出を実行させることが可能になることで、エラー解除から短時間で特定キャラクタ演出を実行させることが可能になる。
【０５０８】
ここで、特定キャラクタ演出を実行するようにエンディング演出を再セットする場合、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出として、エラー表示により視認が阻害された特定キャラクタ演出と同一のキャラクタ演出及び異なるキャラクタ演出のいずれの実行を決定してもよい。また、ＭＰＵ５１は、エラー表示により視認が阻害された特定キャラクタ演出とは異なるキャラクタ演出の実行を決定する場合、変動遊技演出や大当たり遊技演出で通常実行されるキャラクタ演出で実行されないエンディング演出のために特化した特殊な特定キャラクタ演出、又は他の特定キャラクタ演出に比べて選択率の低い特殊な特定キャラクタ演出の実行を決定するようにしてもよい。特殊な特定キャラクタ演出としては、例えば特殊なコスチュームやポーズの選択キャラクタに対する画像を表示することが考えられる。このように、特定キャラクタ演出の視認が阻害されることの補償として、特定キャラクタに対するレア演出やプレミア演出が実行されることで、特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合であっても、その際の遊技者の苛立ち、不満といった感情を特殊な特定キャラクタ演出の実行によって低減させることが可能になる。
【０５０９】

なお、図４１及び図４２に示すエラー処理では、エラー解除後に未消化のラウンド遊技がある場合、又はエンディング演出が非実行である場合に、特定キャラクタ演出を実行することを決定していたが、この条件に加え、さらに抽選によりエラー解除後に特定キャラクタ演出を実行するかを決定するようにしてもよい。この場合、例えばステップＳ３０１６の実行前に抽選を行ってもよいし、ステップＳ３００６において特定キャラクタ演出持越実行フラグをオンに設定する前に、このフラグをオンに設定するかを抽選により決定することで、抽選により特定キャラクタ演出を実行するかを決定するようにしてもよい。抽選により特定キャラクタ演出を実行するかを決定する場合、特定キャラクタ演出の視認がエラー発生画像８７１によって阻害されたとしても、特定キャラクタ演出が実行される場合と、実行されない場合とがある。そのため、エラー発生画像８７１の表示解除後に特定キャラクタ演出を実行されることによるサプライズ感を遊技者に付与し、大当たり遊技の興趣を向上させることができる。

【０５１０】

また、上述のエラー処理では、エラー表示期間が特定キャラクタ演出の実行期間と重複する場合、即ちラウンド遊技として１ラウンドを実行中にエラー発生し、あるいはエラー発生中に１ラウンドの実行が開始される場合に、エラー解除後に特定キャラクタ演出を実行している。しかし、エラー表示期間と特定キャラクタ演出の実行期間との重複期間が短い場合、例えば重複期間が特定キャラクタ演出の１ラウンドあたりの最大実行期間（可変入賞口３１６の最大開放時間（例えば３０秒））の１０％以下である場合には、遊技者は相当期間において特定キャラクタ演出を楽しんでいる状況であると考えられる。そのため、エラー表示期間と特定キャラクタ演出の実行期間との重複期間が短い場合、エラー解除後に特定キャラクタ演出を実行しないようにしてもよい。

【０５１１】

本実施形態のエラー処理では、図柄表示部３４１においてエラー発生画像８７１を表示している間、特定キャラクタ演出の実行タイミングであるかを判定することで、特定キャラクタ演出の視認がエラー発生画像８７１により阻害されたかを把握できる。これにより、エラー発生画像８７１により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合に、その補償を行うことが可能になる。例えば、本実施形態では、エラー発生画像８７１により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合にエラーが解消することでエラー発生画像８７１の表示が解除されると、阻害された特定キャラクタ演出がエラー解除後の未消化ラウンド遊技やエンディングで視認阻害演出が実行される。これにより、優先表示画像により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合であっても、遊技者は大当たり遊技において特定キャラクタ演出を十分楽しむことができる。

【０５１２】

以上では、エラー発生画像８７１によって特定キャラクタ演出の視認が阻害される場合を説明したが、エラー発生画像８７１以外の、キャラクタ演出よりも優先して表示することが必要な情報を報知する優先表示画像の表示タイミングがキャラクタ演出の実行タイミングと重複する場合にも、同様の効果を得ることができる。

【０５１３】

［大当たり遊技演出処理］

ここに、図４４は、図１９の副タイマ割込処理のステップＳ１９１２で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技演出処理では、図３３の大当たり遊技演出決定処理において決定されたオープニング演出、エンディング演出、開閉実行モード演出などを実行する。

【０５１４】

＜ステップＳ３２０１＞

ステップＳ３２０１では、ＭＰＵ５１は、累積出玉数が特定数以上であることを図柄表示部３４１に表示する出玉数表示処理を実行する。なお、出玉数表示処理の詳細は、図４５を参照して後述する。

【０５１５】

＜ステップＳ３２０２＞
ステップＳ３２０２では、ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７０８でオンに設定される大当たり遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップＳ３２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０３に移行し、大当たり遊技演出開始フラグがオフの場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２０７に移行する。
【０５１６】
＜ステップＳ３２０３＞
大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該大当たり遊技状態に移行する契機となった大当たりが、いわゆる初当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３２０３）。ここで、初当たりとは、例えば通常非時短遊技状態（低確率モードで高頻度サポートモードではない状態）で大当たり遊技抽選での抽選結果が大当たりになる場合の大当たりという。そして、ＭＰＵ５１は、当該大当たりが初当たりである場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０４に移行し、当該大当たりが初当たりでない場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２０５に移行する。
【０５１７】
＜ステップＳ３２０４＞
当該大当たり遊技状態に移行する契機となった大当たりが初当たりである場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特定数をＲＡＭ５１２にセットする（ステップＳ３２０４）。ここで、第１特定数は、特定数出玉表示を行う場合の最小特定数であり、例えば１０００にセットされる。もちろん、第１特定数（最小特定数）は１０００に限らず、５００、２０００などの他の数であってもよい。
【０５１８】
＜ステップＳ３２０５及びＳ３２０６＞
ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３２０５）、オープニング演出開始処理を実行し（ステップＳ３２０６）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。オープニング演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、図３３のステップＳ２８０３で決定したオープニング演出としての音声演出及びランプ演出をスピーカ２６及び電飾部２７において実行させると共に、表示制御装置６に対してオープニング演出としての画像演出を図柄表示部３４１に実行させるコマンドを送信する。
【０５１９】
＜ステップＳ３２０７＞
大当たり遊技演出開始フラグがオフの場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理のステップＳ２７１０でオンに設定されるラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップＳ３２０７）、ラウンド遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０８に移行し、ラウンド遊技演出開始フラグがオフの場合（ステップＳ３２０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２１２に移行する。
【０５２０】
＜ステップＳ３２０８＞
ステップＳ３２０８では、ＭＰＵ５１は、当該ラウンド遊技が１ラウンドであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了するか否かを判断する。当該ラウンド遊技が１ラウンドであるかの判断は、例えば図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７１０でラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定する際にＲＡＭ５１２に記憶されるラウンド数に基づいて行うことができる。ＭＰＵ５１は、当該ラウンドが１ラウンドである場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０９に移行し、当該ラウンドが１ラウンドでない場合（ステップＳ３２０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２１０に移行する。
【０５２１】

＜ステップＳ３２０９＞
当該ラウンドが１ラウンドである場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了処理を実行する（ステップＳ３２０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出の実行中にラウンド遊技開始フラグがオンになった場合に、オープニング演出終了処理を実行する。

【０５２２】
＜ステップＳ３２１０及びＳ３２１１＞
ステップＳ３２１０では、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し、さらにラウンド遊技演出を実行し（ステップＳ３２１１）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、図３３の大当たり遊技演出決定処理におけるステップＳ２８０６で決定した開閉実行モード演出のうちの当該ラウンド遊技に該当するラウンド遊技演出を開始する。また、ＭＰＵ５１は、図３３の大当たり遊技演出決定処理におけるステップＳ２８０８において当該ラウンド遊技において視認阻害演出である昇格演出及び保留連荘確定演出のうちの少なくとも一方を実行することが決定されている場合、その視認阻害演出を実行する。なお、ラウンド遊技演出の詳細は図４６を参照して後述する。

【０５２３】
＜ステップＳ３２１２＞
ステップＳ３２１２では、ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７１４でオンに設定されるエンディング開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、エンディング開始フラグがオンの場合（ステップＳ３２１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２１３に移行し、エンディング開始フラグがオフの場合（ステップＳ３２１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２１５に移行する。

【０５２４】
＜ステップＳ３２１３及びＳ３２１４＞
エンディング開始フラグがオンの場合（ステップＳ３２１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３２１３）、エンディング演出開始処理を実行し（ステップＳ３２１４）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。エンディング演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、図３３の大当たり遊技演出決定処理のステップＳ２８０７で決定されたエンディング演出をスピーカ２６、電飾部２７、図柄表示部３４１などの演出手段に開始させる。また、図４２のエラー処理におけるステップＳ３０１８でエンディング演出が再セットされている場合には、大当たり遊技演出決定処理で決定されたエンディング演出ではなく、エラー処理で再セットされたエンディング演出を実行する。

【０５２５】
なお、ＭＰＵ５１は、エンディング演出として大当たり遊技での出玉数や連荘中の総出玉数などの出玉に関する画像を図柄表示部３４１に表示させる。また、エンディング演出は、保留連荘が実行されることを明示する確定画像などを表示するものであってもよい。これらの画像は、例えば当該ステップＳ３２１４において決定される。また、ＭＰＵ５１は、視認阻害演出としての保留連荘確定演出とは別に、エンディング演出において保留連荘確定演出を実行する場合、エンディング演出の開始前に図柄表示部３４１での保留連荘確定画像の表示、スピーカ２６からの保留連荘確定音の出力などの保留連荘確定演出を決定する。

【０５２６】
＜ステップＳ３２１５＞
ステップＳ３２１５では、ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７１６でオンに設定される大当たり遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断し、大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップＳ３２１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２１６に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフの場合（ステップＳ３２１５：Ｎｏ）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【０５２７】

＜ステップＳ３２１６及びＳ３２１７＞
大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップＳ３２１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３２１６）、エンディング演出終了処理を実行し（ステップＳ３２１７）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【０５２８】
［出玉表示演出処理］
ここに、図４５は、図４４の大当たり遊技演出処理のステップＳ３２０１で実行される出玉表示演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。出玉表示演出処理では、大当たり遊技での可変入賞口３１６への入賞による累積出玉数が特定数を超えた場合に、累積出玉数が特定数を超えたことを報知する特定数出玉表示演出を行う。さらに、本実施形態では、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出が実行される１ラウンドで特定数出玉表示が実行されることが予想される場合に、特定数出玉表示を２ラウンドで行う処理を実行する。

【０５２９】
ところで、従来の遊技機では、上述のように昇格演出の結果や保留連荘が確定していることを報知するオーバーレイ画像が図柄表示部に表示されることで、キャラクタに対する演出の視認が阻害される。ここで、オーバーレイ画像としては、例えば大当たり遊技において一定数の遊技球を獲得するごとに図柄表示部に表示される出玉表示画像が挙げられる。この出玉表示画像は、獲得遊技球数が一定数を超えるたびに表示されるものであるため、遊技者のお気に入りのキャラクタの演出が実行されているタイミングで出玉表示画像が表示されることで、お気に入りのキャラクタの演出の視認が阻害されることがある。このような事態が発生した場合、遊技者は、お気に入りのキャラクタの演出を十分に楽しむことができない。

【０５３０】
これに対して、本実施形態に係る遊技機１０では、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出が実行される１ラウンドで出玉表示が実行されることが予想される場合に、出玉表示を２ラウンドで行う処理が実される。そのため、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出の視認が出玉表示によって阻害されることなく、遊技者は大当たり遊技において特定キャラクタ画像演出を十分楽しむことができる。

【０５３１】
＜ステップＳ３３０１＞
ステップＳ３３０１では、ＭＰＵ５１は、図３６の視認阻害演出決定処理のステップＳ２９１５又はＳ２９１６でオンに設定される特定数出玉表示フラグが、当該ラウンド遊技に対してオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、特定数出玉表示演出を実行するラウンド遊技に該当するか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、当該ラウンド遊技に対して、特定数出玉表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０２に移行し、特定数出玉表示フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０６に移行する。

【０５３２】
＜ステップＳ３３０２＞
ステップＳ３３０２では、ＭＰＵ５１は、図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７１２の出玉計数処理において計数される累積出玉数が特定数以上であるか否かを判断する。ここで、特定数は、例えば１０００の整数倍である。ＭＰＵ５１は、累積出玉数が特定数以上である場合（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０３に移行し、累積出玉数が特定数未満の場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、当該出玉表示演出処理を終了する。

【０５３３】
＜ステップＳ３３０３～３３０５＞

ステップＳ３３０３では、ＭＰＵ５１は、表示画面をラウンド遊技演出画面８１（図４０（Ａ）参照）から、図柄表示部３４１に特定数出玉画像を表示した特定数出玉表示画像表示画面８６（図４０（Ｂ）参照）に移行させ、さらに特定数出玉表示画像表示画面フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３３０４）、当該ラウンド遊技に対してオンに設定された特定数出玉表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３３０５）、当該出玉表示演出処理を終了する。この特定数出玉表示画像表示画面フラグは、特定数出玉画像が表示されているか（特定数出玉画像演出が実行されているか）を示すフラグである。また、ステップＳ３３０４において特定数出玉表示画像表示画面フラグをオンに設定した場合、当該フラグをオンにしてからの時間の計時を開始する。

【０５３４】

＜ステップＳ３３０６＞

ステップＳ３３０６では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３３０４でオンに設定される特定数出玉表示画像表示画面フラグがオンに設定されているか否かを判断し、特定数出玉表示画像表示画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０７に移行し、特定数出玉表示画像表示画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０６：Ｎｏ）、当該出玉表示演出処理を終了する。

【０５３５】

＜ステップＳ３３０７＞

ステップＳ３３０７では、ＭＰＵ５１は、特定数出玉表示画像表示画面に移行されてから（特定数出玉表示画像表示画面フラグがオンに設定されてから）、予め定められる所定時間（例えば１秒～１０秒）が経過したか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、出玉表示演出を所定時間実行したか（特定数出玉表示画像を所定時間表示したか）を判断する。ＭＰＵ５１は、特定数出玉表示画像表示画面への移行から所定時間が経過している場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０８に移行し、特定数出玉表示画像表示画面への移行から所定時間が経過していない場合（ステップＳ３３０８：Ｎｏ）、当該出玉表示演出処理を終了する。

【０５３６】

＜ステップＳ３３０８及びＳ３３０９＞

ステップＳ３３０８では、ＭＰＵ５１は、特定数出玉表示画像表示画面への移行から所定時間が経過している場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、表示画面を特定数出玉表示画像表示画面８６からラウンド遊技演出画面８１（図４０（Ｂ）及び図４０（Ｃ）参照）に復帰させ、さらに特定数出玉表示画像表示画面フラグをオフに設定し（ステップＳ３３０９）、当該出玉表示演出処理を終了する。

【０５３７】

［ラウンド遊技演出処理］

ここに、図４６は、図４４の大当たり遊技演出処理のステップＳ３２１１で実行されるラウンド遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。ラウンド遊技演出処理では、図３３の大当たり遊技演出決定処理でのステップＳ２８０６で決定された開閉実行モード演出におけるラウンド遊技演出、及びステップＳ２８０８で決定された視認阻害演出をラウンド遊技において実行する。

【０５３８】

＜ステップＳ３４０１及びＳ３４０２＞

ステップＳ３４０１では、ＭＰＵ５１は、該当ラウンドのラウンド遊技演出を実行し、さらにラウンド遊技演出実行フラグをオンに設定する（ステップＳ３４０２）。ラウンド遊技演出実行フラグは、ラウンド遊技演出を実行しているか（開閉実行モードであるか）を示すものであり、図４２のエラー処理でのステップＳ３０１５において開閉実行モードであるか否かを判断するために参照される。

【０５３９】

＜ステップＳ３４０３及びＳ３４０４＞

ステップＳ３４０３では、ＭＰＵ５１は、図３６の視認阻害演出決定処理のステップＳ

２９０６でＲＡＭ５１２にセットされる昇格演出の実行ラウンドであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、昇格演出の実行ラウンドである場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、昇格演出を実行した後に（ステップＳ３４０４）、当該ラウンド遊技演出処理を終了する。ここで、昇格演出は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンである場合（図４４のステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の開始時に実行されるが、他のタイミングで昇格演出を実行してもよい。例えば、昇格演出は、ラウンド遊技の開始後の所定期間経過後に実行してもよいし、インターバル中に実行してもよい。視認阻害演出をインターバル中に実行するようにすれば、ラウンド遊技で実行される特定キャラクタ演出の実行タイミングと、視認阻害演出の実行タイミングとが重複することを回避でき、特定キャラクタ演出が視認阻害演出によって視認が阻害されることを防止できる。

【０５４０】

一方、ＭＰＵ５１は、昇格演出の実行ラウンドでない場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、昇格演出を実行することなく、処理をＳ３４０５に移行する。

【０５４１】

＜ステップＳ３４０５及びＳ３４０６＞

ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ５１は、図３６の視認阻害演出決定処理のステップＳ２９１１でＲＡＭ５１２にセットされる保留連荘確定演出の実行ラウンドであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、保留連荘確定演出の実行ラウンドである場合（ステップＳ３４０５：Ｙｅｓ）、保留連荘確定演出を実行した後に（ステップＳ３４０６）、当該ラウンド遊技演出処理を終了する。ここで、保留連荘確定演出は、昇格演出と同様に、ラウンド遊技演出開始フラグがオンである場合（図４４のステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の開始時に実行されるが、他のタイミングで保留連荘確定演出を実行してもよい。例えば、保留連荘確定演出は、ラウンド遊技の開始後の所定期間経過後に実行してもよいし、インターバル中に実行してもよい。

【０５４２】

一方、ＭＰＵ５１は、保留連荘確定演出の実行ラウンドでない場合（ステップＳ３４０５：Ｎｏ）、保留連荘確定演出を実行することなく、当該ラウンド遊技演出処理を終了する。

【０５４３】

以上、説明したように、本発明の実施形態に係る遊技機１０では、大当たり遊技において、遊技者によって選択された選択キャラクタを主体とする特定キャラクタ画像演出が、視認阻害演出とは異なるタイミングである特定ラウンド遊技（本実施形態では１ラウンドに固定）で実行される。そのため、特定キャラクタ画像演出の視認が阻害されることなく、遊技者は大当たり遊技において特定キャラクタ画像演出を十分楽しむことができる。

【０５４４】

また、遊技機１０では、１ラウンドなどの特定のラウンドにおいて特定キャラクタ画像演出が実行される。そのため、遊技者は、特定キャラクタ画像演出が実行されるラウンド遊技を事前に把握できるため、例えば可変入賞口３１６に注目して選択キャラクタに対する特定キャラクタ画像演出を見逃してもしまうことを防止できる。

【０５４５】

さらに、本実施形態の遊技機１０では、図柄表示部３４１においてエラー発生画像８７１を表示している間、特定キャラクタ演出の実行タイミングであるか否かを判定し、エラー発生画像８７１により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合にエラーが解消することでエラー発生画像８７１の表示が解除されると、阻害された特定キャラクタ演出がエラー表示の解除後に実行される。これにより、エラー発生画像８７１により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合であっても、遊技者は大当たり遊技において特定キャラクタ演出を十分楽しむことができる。

【０５４６】

［他の実施形態］

以下、本発明に係る遊技機１０の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実

施形態において、前述の第１の実施形態で説明した遊技機１０と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては説明を省略する。なお、前述の第１の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【０５４７】

［第２の実施形態］

前述の第１の実施形態では、大当たり遊技において、遊技者によって選択された選択キャラクタを主体とする特定キャラクタ演出が１ラウンドに固定して実行され、視認阻害演出が１ラウンド以外で実行される場合について説明した。即ち、第１の実施形態では、大当たり遊技において、遊技者によって選択された選択キャラクタ（特定選択主体）を主体とする特定キャラクタ演出（選択主体画像演出）が、視認阻害演出とは異なるタイミングで実行される場合の一例について説明した。

【０５４８】

一方、本実施形態は、特定キャラクタ演出の実行タイミングと、視認阻害演出の実行タイミングを決定しこれらの実行タイミングに重複がある場合、一方の演出の実行タイミングを再決定する点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０５４９】

本実施形態に係る遊技機１０では、特定キャラクタ演出を実行する第１タイミングと視認阻害演出を実行する第２タイミングとの少なくとも一部が重複する場合に第１タイミング及び第２タイミングのうちの一方のタイミングが、第１タイミングと第２タイミングとが重複しないタイミングに再決定される。そのため、特定キャラクタ演出が視認阻害演出によって視認が阻害されることを事前に回避できる。また、本実施形態では、前述の第１の実施形態のように特定の単位遊技である１ラウンドに固定して特定キャラクタ演出が実行されることなく、ランダムに特定キャラクタ演出の実行タイミングが決定される。これにより、特定キャラクタ演出を確認させるために図柄表示部３４１に注目させることが可能になるため、選択キャラクタ以外のキャラクタに対する演出を積極的に鑑賞させることができ、選択キャラクタ以外のキャラクタの良さを確認する機会が付与される。

【０５５０】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図４７～図４９を参照して説明する。ここで、図４７及び図４８は、それぞれ本実施形態の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理で参照される５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブル、及び１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図であり、図４９は本実施形態の音声ランプ制御装置で実行される視認阻害演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０５５１】

本実施形態では、上述のようにランダムに特定キャラクタ演出の実行タイミングが決定される点で前述の第１の実施形態とは異なることから、前述の第１の実施形態とは、遊技演出決定処理で参照される５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブル（図４７参照）及び１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブル（図４８参照）、並びに音声ランプ制御装置で実行される視認阻害演出決定処理の手順（図４９参照）が異なる。

【０５５２】

図４７に示すように、本実施形態の５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、選択キャラクタが１ラウンド～５ラウンドのいずれでも決定され得るように規定されている。また、図４８に示すように、本実施形態の１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、選択キャラクタが１ラウンド～１６ラウンドのいずれでも決定され得るように規定されている。

【０５５３】

図４９に示すように、本実施形態の視認阻害演出決定処理は、視認阻害演出としての昇格演出を実行するラウンド遊技を仮決定した後に（ステップＳ３５０１）、仮設定された昇格演出を実行するラウンド遊技が特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技と重複し

ない場合に（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、仮設定された昇格演出のラウンド遊技をそのまま昇格演出を実行するラウンド遊技として設定する（ステップＳ３５０３）。一方、仮設定されたラウンド遊技が特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技と重複する場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、昇格演出を実行するラウンド遊技が再び仮設定される（ステップＳ３５０１）。

【０５５４】

同様に、視認阻害演出としての保留連荘確定演出を実行するラウンド遊技を仮決定した後に（ステップＳ２９０７）、仮設定された保留連荘確定演出を実行するラウンド遊技が昇格演出を実行するラウンド遊技を重複しないことを条件に（ステップＳ２９０８：Ｎｏ）、特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技と重複しない場合に（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、仮設定された昇格演出のラウンド遊技をそのまま保留連荘確定演出として設定する（ステップＳ３５０５）。一方、仮設定されたラウンド遊技が昇格演出を実行するラウンド遊技や特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技と重複する場合（ステップＳ２９０８又はＳ３５０２で：Ｙｅｓ）、保留連荘確定演出を実行するラウンド遊技が再び仮設定される（ステップＳ２９０７）。

【０５５５】

また、本実施形態では、特定数出玉表示を超えることが予想されるラウンド遊技が特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技と重複する場合（ステップＳ２９１２：Ｙｅｓ）、現在のラウンド遊技が最終のラウンド遊技である場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、即ち未消化のラウンド遊技がない場合にはエンディングにおいて特定数出玉表示を実行する設定を行う（ステップＳ３５０７）。一方、現在のラウンド遊技が最終のラウンド遊技でない場合（ステップＳ３５０６：Ｎｏ）、即ち未消化のラウンド遊技がある場合には特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技の次のラウンド遊技に特定数出玉表示を実行するラウンド遊技の設定を行う（ステップＳ３５０８）。

【０５５６】

このように、本実施形態では、視認阻害演出としての昇格演出及び保留連荘確定演出と、特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技とを実行するラウンド遊技が重複して決定される場合に視認阻害演出を実行するラウンド遊技が特定キャラクタ演出と重複しないラウンド遊技に再決定される。また、視認阻害演出としての出玉表示演出についても、特定キャラクタ演出の実行後である次のラウンド遊技又はエンディングにおいて実行される。そのため、特定キャラクタ演出が視認阻害演出によって視認が阻害されることを事前に回避できる。また、特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技を決定し、必要に応じて視認阻害演出を実行するラウンド遊技を再決定することで、特定のラウンド遊技に固定して特定キャラクタ演出が実行されることなく、ランダムに特定キャラクタ演出を実行するラウド遊技が決定される。これにより、特定キャラクタ演出を確認させるために図柄表示部３４１に注目させることが可能になるため、選択キャラクタ以外のキャラクタに対する演出を積極的に鑑賞させることができ、選択キャラクタ以外のキャラクタの良さを確認する機会が付与される。

【０５５７】

なお、本実施形態では、特定キャラクタ演出を先に決定し、その後に昇格演出及び保留連荘確定演出をランダムに決定していたが、昇格演出や保留連荘確定演出は特定キャラクタ演出が実行されないタイミングを意図的に狙って決定してもよい。例えば、特定キャラクタ演出が実行されないラウンド遊技を抽出し、抽出されたラウンド遊技のうちから昇格演出や保留連荘確定演出を実行するラウンド遊技が決定されてもよい。この場合でも、特定キャラクタ演出が視認阻害演出によって視認が阻害されることを事前に回避できる。また、昇格演出や保留連荘確定演出の実行タイミングが特定キャラクタ演出の実行タイミングと重複するかの判定が不要になるばかりか、昇格演出や保留連荘確定演出を再決定する必要もなくなるため、ＭＰＵ５１での処理負担が軽減される。

【０５５８】

また、昇格演出、保留連荘確定演出などの視認阻害演出を先に決定し、その後に特定キ

ャラクタ演出を決定し、特定キャラクタ演出の実行タイミングが視認阻害演出の実行タイミングと重複する場合に、特定キャラクタ演出の実行タイミングを再決定するようにしてもよい。さらに、現在のラウンド遊技が最終のラウンド遊技である場合にエンディングで出玉表示演出を実行していたが、未消化のラウンド遊技がない場合には、エンディングにおいて実行することなく、出玉表示演出を省略してもよい。

【０５５９】

［第３の実施形態］

前述の第１の実施形態では、エラー表示を行うことで特定キャラクタ演出が全く視認できない場合について説明した（図４３（Ｂ）参照）。一方、本実施形態は、特定キャラクタ演出を視認可能にエラー表示を行う点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０５６０】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図５０及び図５１を参照して説明する。ここで、図５０は音声ランプ制御装置で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図５１は本実施形態のエラー処理における図柄表示部でのエラー表示の一例を示す図である。

【０５６１】

図５０に示すように、本実施形態のエラー処理では、エラーが発生した場合に（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、特定キャラクタ演出の実行中であるか否かを判断し（ステップＳ３６０１）、特定キャラクタ演出の実行中である場合には（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、図柄表示部３４１にエラー表示画像８７１を表示すると共に（ステップＳ３００２）、図５１に示すように特定キャラクタ演出を縮小して表示する（ステップＳ３６０２）。なお、特定キャラクタ演出の縮小率や配置は、特定キャラクタ演出の視認を阻害しない限りは、特に制限はない。

【０５６２】

このように、本実施形態では、特定キャラクタ演出を視認可能にエラー表示画像８７１が図柄表示部３４１に表示される。即ち、特定キャラクタ演出は、エラー表示画像８７１を表示する前の表示サイズよりも縮小してエラー表示画像８７１の予め定められた一部の領域で実行されることで、エラー表示画像８７１が図柄表示部３４１に表示される場合でも視認可能とされる。これにより、遊技者は、図柄表示部３４１にエラー表示画像８７１が表示される場合であっても、大当たり遊技において選択キャラクタ画像演出を楽しむことができる。

【０５６３】

なお、本実施形態では、特定キャラクタ演出がエラー表示画像８７１の一部の領域で縮小して実行されていたが、図５２に示すように特定キャラクタ演出の表示画面８１の一部の領域にエラー表示画像８７２を表示するようにしてもよい。図５２の例では、ラウンド遊技演出画面８１の上部の中央にエラー表示画像８７２が表示されているが、エラー表示画像８７２を表示する位置は、特定キャラクタ演出の視認を阻害しない限りは、左部、右部、下部、隅部など、図５２に示した位置以外であってもよい。また、エラー表示画像８７２のサイズも、特定キャラクタ演出の視認を阻害しない限りは、特に制限はない。

【０５６４】

ここで、エラーとしては、上述のように球詰まりエラーなどのエラー発生後に即座に報知することの必要がない通常エラーがある。このような通常エラーでは、エラー発生を報知する緊急性が不正検知エラーに比べて低いため、本実施形態のようにエラー表示と特定キャラクタ演出の実行とを並行して行っても特段の問題はない。

【０５６５】

［第４の実施形態］

前述の第１の実施形態では、エラーが発生することで特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合、エラーの解除後にエラーが発生した大当たり遊技で特定キャラクタ演出を実行する場合について説明した。一方、本実施形態は、エラーが発生することで特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合、エラーが発生した大当たり遊技ではなく、次回の大当

たり遊技で特定キャラクタ演出を実行する点で前述の第１の実施形態とは異なる。
【０５６６】
以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図５３及び図５４を参照して説明する。ここで、図５３は本実施形態の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図５４は本実施形態の音声ランプ制御装置で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０５６７】
図５３に示すように、本実施形態の大当たり遊技演出決定処理では、特定キャラクタ演出ストックフラグがオンである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ストック演出決定処理として特定キャラクタ演出を実行するタイミングが決定される。この特定キャラクタ演出ストックフラグは、図５４に示すエラー処理で、エラーが発生することで特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、前回の大当たり遊技への移行の契機となった判定結果が確変大当たりであることを条件にオンに設定される（ステップＳ３８０２）。
【０５６８】
本実施形態に係る遊技機によれば、前回の大当たり遊技において図柄表示部３４１でのエラー表示画像が表示されることで特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合の補償として、当該特別遊技において視認が阻害された分の特定キャラクタ演出が実行される。これにより、エラー表示画像により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合であっても、遊技者は、次回の大当たり遊技において選択キャラクタ画像演出を十分楽しむことができる。
【０５６９】
特に、確変大当たり遊技においてエラー表示画像により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合に次回の大当たり遊技において視認が阻害された分の特定キャラクタ演出が実行されるようにすれば、大当たり遊技であることの特典として視認が阻害された分の選択キャラクタ画像演出が実行されることになり、遊技者はその特典を享受できる。また、大当たり遊技を実行していることを条件とすることで、図柄表示部３４１においてエラー表示画像が表示されることで特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合の特典が、特典とは言い難いほど先に行われことを防止できる。
【０５７０】
また、図５３の大当たり遊技演出決定処理でのストック演出決定処理では、例えば１回の大当たり遊技で、当該大当たり遊技で決定される特定キャラクタ演出に加えて、ストックにより実行される特定キャラクタ演出を加えて２回以上特定キャラクタ演出を実行することを決定してもよい。その場合、当該大当たり遊技で決定される特定キャラクタ演出と、ストックにより実行される特定キャラクタ演出ストックにより実行される特定キャラクタ演出とは異なる演出として決定してもよく、２回以上実行される特定キャラクタ演出のうちの１つをオープニングで実行し、残りの特定キャラクタ演出をラウンド遊技で実行するようにしてもよい。
【０５７１】
このように特定キャラクタ演出を決定すれば、前回の大当たり遊技においてエラー表示画像により特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合に、その補償として当該大当たり遊技において選択キャラクタ画像演出が他の特定キャラクタ演出とは異なる演出として実行される。そのため、同じ特定キャラクタ演出が２回以上実行されることによって、その特定キャラクタ演出に対して見飽きる感覚を抱くことを抑制できる。特に、補償としてとして実行される特定キャラクタ演出をオープニングで実行することで、複数のラウンド遊技において同じ特定キャラクタ演出が２回以上実行される場合に比べて、その特定キャラクタ演出に対して見飽きる感覚を抱くことを効果的に抑制できる。また、遊技者は、エラー表示画像により特定キャラクタ演出の視認が阻害されたことによる補償が、他の選択キャラクタ画像演出とは異なる演出として実行されるという特典として享受することができ

るため、大当たり遊技をより楽しむことができる。
【０５７２】
また、ストックにより実行される特定キャラクタ演出は、出願率の低い特殊な特定キャラクタ演出、又はストック時の特定キャラクタ演出としてのみ限定的に実行される特殊な特定キャラクタ演出として実行してもよい。このようにすれば、特定キャラクタ演出の視認が阻害されることの補償として、次回の大当たり遊技において特殊な特定キャラクタ演出が実行される。そのため、特定キャラクタ演出の視認が阻害された場合であっても、その際の遊技者の苛立ち、不満といった感情を特殊な特定キャラクタ演出の実行によって低減させることが可能になる。
【０５７３】
［第５の実施形態］
前述の第１の実施形態では、大当たり遊技において、遊技者によって選択された選択キャラクタを主体とする特定キャラクタ演出が、１ラウンドに固定して実行される場合について説明した。
【０５７４】
一方、本実施形態は、大当たり遊技状態への移行の契機となった変動遊技において所定のタイミングで実行されていた演出（本実施形態では、主図柄が停止表示されるタイミングにおいて図柄表示部３４１で実行されていた最終画像遊技演出（契機遊技画像演出））でのキャラクタに対する演出を、オープニング、及び１ラウンドの少なくとも一方において実行する点で前述の第１の実施形態とは異なる。
【０５７５】
ところで、従来の遊技機では、大当たり遊技において、変動遊技演出に登場するキャラクタのＰＶ（プロモーションビデオ）などの動画の他、キャラクタ紹介画像などの静止画を表示するキャラクタ演出を実行するものがある。
【０５７６】
しかしながら、従来の遊技機では、大当たり遊技でのキャラクタに対する演出は、ランダムに決定されており、変動遊技演出におけるリーチ演出（特定演出主体画像演出）で主体的に表示される演出キャラクタ（特定演出主体）との関連性は無かった。一方、遊技者からすれば、大当たりの契機となった変動遊技でのキャラクタに対して、少なからずの愛着を感じ、感謝の気持ちを覚えることがある。
【０５７７】
これに対して、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技状態への移行の契機となった変動遊技において所定のタイミングで実行されていた契機遊技画像演出での演出キャラクタに対する演出キャラクタ演出（（特別遊技）特定演出主体画像演出）を、オープニング、及び１ラウンドの少なくとも一方において実行する。そのため、変動遊技の終了後から比較的短時間で、言い換えれば変動遊技での最終画像遊技演出の終了後から比較的短時間で、大当たり遊技において演出キャラクタ演出が実行される。そのため、遊技者は、大当たりの契機となった変動遊技でのリーチ演出などの余韻が残っている状態で、最終画像遊技演出での演出キャラクタを大当たり遊技でも楽しむことができる。これにより、大当たり遊技において演出キャラクタをより一層楽しむことができる。
【０５７８】
以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図５５～図５７を参照して説明する。ここで、図５５は本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート、図５６は図５５の大当たり遊技演出決定処理で参照される大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルの一例を示す図、図５７は図５５の大当たり遊技演出決定処理で参照される開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図である。
【０５７９】
図５５に示す本実施形態の大当たり遊技演出決定処理では、オープニング演出及び開閉実行モード演出を決定する前に（ステップＳ２８０３以前に）、当該大当たり遊技への移

行の契機となった変動遊技に対する変動遊技演出での主図柄が停止表示されるタイミングで実行されていた最終画像遊技演出種別、及び最終画像遊技演出での演出キャラクタを特定する（ステップＳ３９０１）。

【０５８０】

そして、ＭＰＵ５１は、図５６に示す大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルを参照し、オープニングで実行する演出を決定する（ステップＳ２８０２）。また、ＭＰＵ５１は、図５６に示す大当たりキャラクタ演出データテーブル、及び図５７に示す開閉実行モード演出決定テーブルを参照し、開閉実行モードで実行する演出を決定する（ステップＳ３９０３及びＳ３９０４）。

【０５８１】

ここで、図５６に示す大当たりキャラクタ演出データテーブルは、大当たり遊技のオープニング演出で出現させるキャラクタ種別を決定すると共に、大当り遊技のラウンド遊技演出でのシナリオを決定するためのキャラクタ種別を決定するためにＭＰＵ５１によって、図５５の大当たり遊技演出決定処理でのステップＳ３９０２及びＳ３９０４で参照される。この大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルでは、変動遊技での主図柄が停止表示されるタイミングで実行されていた最終画像遊技演出種別（リーチ演出種別）に応じて、オープニング演出で出現させるキャラクタ種別、及びラウンド遊技演出シナリオを決定するためのキャラクタ種別が規定されている。また、ラウンド遊技演出シナリオを決定するためのキャラクタ種別は、大当たり種別（確変大当たり及び通常大当たり）及び保留連荘確定演出を実行の有無に応じて規定されている。

【０５８２】

具体的には、大当たり遊技の契機となった変動遊技演出において、最終画像遊技演出がスーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５である場合、オープニングのキャラクタとして、スーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５での演出キャラクタではなく、キャラクタ１～キャラクタ４のうちの選択キャラクタではない非選択キャラクタが決定される。即ち、最終画像遊技演出がスーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５である場合、オープニングでは、演出キャラクタに対する演出キャラクタ演出が実行されず、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出も実行されない。

【０５８３】

一方、最終画像遊技演出がスーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５である場合、ラウンド遊技演出のシナリオを決定するためのキャラクタとして、スーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５での演出キャラクタ５～９を決定する。ここで、図５７に示すように、図５５の大当たり遊技演出決定処理で参照される開閉実行モード演出決定テーブルでは、ラウンド遊技演出のシナリオを決定するためのキャラクタ１～９に応じて、これらのキャラクタ１～９に対して個別に演出シナリオテーブルが設定されている。いずれのキャラクタ１～９に対する演出シナリオテーブルにおいても、スーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５での演出キャラクタ５～９がラウンド遊技の１ラウンドで実行されるシナリオが決定される。例えば、最終画像遊技演出がスーパーリーチ演出Ｙ１である場合、このスーパーリーチ演出Ｙ１での演出キャラクタであるキャラクタ９に対する「キャラクタ９用演出シナリオテーブル」に応じて、キャラクタ９に対する演出キャラクタ演出をラウンド遊技演出の１ラウンドで実行するシナリオが決定される。

【０５８４】

図５６の説明に戻り、最終画像遊技演出がスペシャルリーチ演出Ｚ１～Ｚ５である場合、オープニングのキャラクタとして、スペシャルリーチ演出Ｚ１～Ｚ５での演出キャラクタ１～４のいずれか、又はキャラクタ１～２０（全員）が決定される。即ち、最終画像遊技演出がスーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５である場合、オープニングでは、演出キャラクタに対する演出キャラクタ演出が実行され、演出キャラクタが複数である場合、それらのキャラクタが表示される演出キャラクタ演出が実行される。

【０５８５】

一方、最終画像遊技演出がスペシャルリーチ演出Ｚ１～Ｚ５である場合、ラウンド遊技

演出のシナリオを決定するためのキャラクタとして、当該大当たり遊技への移行の契機となった判定結果が確変大当たりであるか、保留連荘が確定している場合に選択キャラクタが決定され、確変大当たりではなく、保留連荘も確定していない場合にキャラクタ５～９（キャラクタ１～キャラクタ４以外）のうちの選択キャラクタではない非選択キャラクタが決定される。即ち、最終画像遊技演出がスーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５である場合、開閉実行モードでは、確変大当たりであるか、保留連荘が確定している場合に選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出がラウンド遊技の１ラウンドでのみ実行される（図５７参照）。この場合、演出キャラクタと選択キャラクタが同一である場合、演出キャラクタ演出として特定キャラクタ演出が１ラウンドで実行されることになる。

【０５８６】

また、最終画像遊技演出がノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５である場合、オープニングのキャラクタ、及びラウンド遊技演出のシナリオを決定するためのキャラクタとして、いずれも選択キャラクタが決定される。一方、ノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５では、演出キャラクタとして選択キャラクタが決定される。即ち、最終画像遊技演出がノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５である場合、オープニング及びラウンド遊技の１ラウンドの双方において、ノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５での演出キャラクタ（選択キャラクタ）に対する演出キャラクタ演出（特定選択キャラクタ）が実行される。換言すれば、最終画像遊技演出がノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５である場合に演出キャラクタと選択キャラクタとが同一である場合、オープニング及びラウンド遊技の１ラウンドの双方において、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出（演出キャラクタに対する演出キャラクタ演出）が実行される。

【０５８７】

このように、本実施形態では、オープニング演出でのキャラクタが最終画像遊技演出でのリーチ種別及び演出キャラクタの種別に応じて決定され、ラウンド遊技でのシナリオ演出（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタが最終画像遊技演出でのリーチ種別、演出キャラクタ種別、大当たり種別（確変大当たり及び通常大当たり）、及び保留連荘の実行の有無に応じて決定される。このように決定された演出は、大当たり遊技においてＭＰＵ５１によって実行される。その結果、本実施形態では、最終画像遊技演出での演出キャラクタに対する演出キャラクタ演出が、オープニング及び１ラウンドの少なくとも一方において実行され、オープニング及び１ラウンド以外での実行が制限される。これにより、大当たり遊技への移行の契機となった変動遊技での最終画像遊技演出を反映した格好で大当たり遊技を楽しむことができる。

【０５８８】

なお、本実施形態では、演出キャラクタ演出が、オープニング及び１ラウンドの少なくとも一方において実行され、オープニング及び１ラウンド以外での実行が制限されていたが、例えば保留連荘が確定している場合、確変大当たり遊技である場合のように、遊技者にとって有利な遊技状況である場合には、例外的に演出キャラクタ演出をオープニング及び１ラウンド以外のタイミングで実行するようにしてもよい。これにより、遊技者は、有利な遊技状況である場合の特典として演出キャラクタ演出を複数回楽しむことができる。

【０５８９】

また、ノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５のように最終画像遊技演出での演出キャラクタと、選択キャラクタとが同一である場合において、オープニング及び１ラウンドの双方で演出キャラクタ演出を実行する場合、オープニングと１ラウンドとで演出キャラクタ演出を異なる演出として実行することが考えられる。この場合、遊技者は、オープニングと１ラウンドとで、演出キャラクタ（選択キャラクタ）について異なる演出を２回楽しむことができる。

【０５９０】

さらに、本実施形態では、リーチ種別に応じてラウンド遊技演出シナリオが決定されるが、リーチ種別とは無関係にラウンド遊技演出シナリオを決定してもよい。

【０５９１】

また、本実施形態では、契機遊技画像演出が、主図柄が停止表示されるタイミングで実

行されていた最終画像遊技演出である場合を説明したが、主図柄が停止表示されるタイミング以外で実行されていた契機遊技画像演出でのキャラクタに対する特定キャラクタ演出をオープニング、及び１ラウンドの少なくとも一方において実行するようにしてもよい。

【０５９２】

さらに、本実施形態では、図５７に示す開閉実行モード演出決定テーブルに基づいて開閉実行モードでのラウンド遊技演出のシナリオを決定していたが、ラウンド遊技演出のシナリオを決定するためのキャラクタが選択キャラクタである場合に、前述の第２の実施形態での開閉実行モード演出決定テーブル（図４７及び図４８参照）に基づいて開閉実行モードでの演出シナリオ（ラウンド遊技演出）を決定してもよい。この場合、開閉実行モードにおいて選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出が実行されるラウンド遊技が１ラウンド以外（２ラウンド以降）でも決定される。換言すれば、最終画像遊技演出がノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５演出である場合のように、演出キャラクタが選択キャラクタと同一である場合に、演出キャラクタ（選択キャラクタ）に対する演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）がオープニング及び１ラウンド以外、例えば２ラウンド以降のラウンド遊技で実行される。これにより、演出キャラクタ（選択キャラクタ）に対する演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）を確認させるために、ラウンド遊技において図柄表示部３４１に注目させることが可能になるため、演出キャラクタ（選択キャラクタ）以外のキャラクタに対する演出を積極的に鑑賞させることができ、演出キャラクタ（選択キャラクタ）以外のキャラクタの良さを確認する機会が付与される。なお、演出キャラクタが選択キャラクタと同一である場合以外の条件を満たす場合、例えばリーチ種別がスペシャルリーチ演出である場合、当該大当たり遊技への移行の契機となった大当り抽選での抽選結果が確変大当たりである場合などに、演出キャラクタを２ラウンド以降のラウンド遊技で実行するようにしてもよい。

【０５９３】

［第６の実施形態］

前述の第５の実施形態では、オープニング演出でのキャラクタが最終画像遊技演出でのリーチ種別及び演出キャラクタ種別に応じて決定され、ラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタが最終画像遊技演出でのリーチ種別、演出キャラクタ種別、大当たり種別（確変大当たり及び通常大当たり）、及び保留連荘の実行の有無に応じて決定され、最終画像遊技演出での演出キャラクタに対する演出キャラクタ演出が、オープニング、及び１ラウンドの少なくとも一方において実行される場合について説明した。

【０５９４】

一方、本実施形態は、オープニング演出のキャラクタ及びラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタが、最終画像遊技演出でのリーチ種別及び演出キャラクタ種別に応じて規定されている点で前述の第５の実施形態と共通するが、ラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタだけでなく、オープニング演出でのキャラクタも、当該大当たり遊技への移行の契機となった抽選結果での大当たり種別（確変大当たり及び通常大当たり）に応じて規定される点で前述の第５の実施形態とは異なる。

【０５９５】

本実施形態では、オープニング演出のキャラクタ及びラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタが、最終画像遊技演出でのリーチ種別及び演出キャラクタ種別に加え、当該大当たり遊技への移行の契機となった抽選結果での大当たり種別に応じて決定され、そのように決定された大当たり遊技演出が大当たり遊技において実行される。そのため、大当たり遊技への移行の契機となった変動遊技に対する抽選結果（大当たり遊技の遊技状態）を反映した格好で大当たり遊技を楽しむことができる。例えば、遊技者にとってより有利な確変大当たり遊技状態である場合に特定のリーチ演出（本実施形態では選択キャラクタのノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５（図５８参照））で大当たりとなった場合、オープニング及び１ラウンドで最終画像遊技演出で

あるノーマルリーチ演出の演出キャラクタ（選択キャラクタ）に対する演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）が実行される。これにより、遊技者は、有利な確変大当たり遊技である場合に、その余韻を残しつつ、大当たり遊技で演出キャラクタ（選択キャラクタ）に対する演出を最終画像遊技演出から継続して楽しむことができる。

【０５９６】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第５の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図５８を参照して説明する。ここで、図５８は、本実施形態の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理で参照される大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルの一例を示す図である。なお、図５８において、ＯＰ演出はオープニング演出の略称であり、Ｒシナリオはラウンド遊技演出シナリオの略称である。

【０５９７】

図５８に示す大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルでは、例えば、ノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５では、変動遊技の最終画像遊技演出での演出キャラクタが選択キャラクタと同一であり、大当たり遊技状態への移行の契機となった変動遊技に対する判定結果が確変大当たりである場合、オープニングにおいて選択キャラクタ（演出キャラクタ）に対する特定キャラクタ演出（演出キャラクタ演出）が決定され、ラウンド遊技演出シナリオを選択するためのキャラクタとして選択キャラクタ（演出キャラクタ）が決定される。即ち、変動遊技の最終画像遊技演出での演出キャラクタが選択キャラクタと同一である場合、確変大当たりであることを条件に、オープニング及び１ラウンドの双方で、最終変動遊技での演出キャラクタ（選択キャラクタ）に対する演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）が実行される。これに対して、通常大当たりである場合、オープニング演出において演出キャラクタ及び選択キャラクタがいずれも表示されず（特定キャラクタ演出（演出キャラクタ演出）が実行されず）、ラウンド遊技演出シナリオとして演出キャラクタ（選択キャラクタ）に対する演出シナリオが選択される。

【０５９８】

また、スーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５及びスペシャルリーチ演出Ｚ１～Ｚ５では、大当たり遊技状態への移行の契機となった変動遊技に対する抽選結果が確変大当たりである場合に、オープニングで最終画像遊技演出での演出キャラクタに対する演出が決定され、ラウンド遊技演出シナリオとして選択キャラクタに対する演出シナリオが選択される。これとは逆に、大当たり遊技状態への移行の契機となった変動遊技に対する抽選結果が通常大当たりである場合に、オープニング演出でのキャラクタとして選択キャラクタが決定され、ラウンド遊技演出シナリオを決定するためのキャラクタとして演出キャラクタが決定される。このようにオープニング演出のキャラクタ及びラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタを決定することで、本実施形態においてもオープニング及び１ラウンドの一方で選択キャラクタに対する演出や変動遊技の最終画像遊技演出での演出キャラクタに対する演出が実行され、オープニング及び１ラウンド以外での実行が制限される。これにより、遊技者は、大当たり種別を予期することが可能になり、リーチ種別を考慮しつつ、オープニング演出のキャラクタ及び１ラウンドで実行される演出のキャラクタに着目し、大当たり遊技を楽しむことができる。

【０５９９】

なお、本実施形態では、演出キャラクタ演出（特定キャラクタ）が、オープニング及び１ラウンドの少なくとも一方において実行され、オープニング及び１ラウンド以外での実行が制限されていたが、例えば昇格演出を実行する場合、保留連荘が確定している場合のように、遊技者にとって有利な遊技状況である場合には、例外的に演出キャラクタ演出をオープニング及び１ラウンド以外のタイミングで実行するようにしてもよい。

【０６００】

また、スーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５及びスペシャルリーチ演出Ｚ１～Ｚ５では、演出キャラクタが選択キャラクタと同一なることが有り得るが、演出キャラクタが選択キャラクタと同一である場合にはオープニング及び開閉実行モードの１ラウンドの双方で演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）が実行される。この場合、オープニング及び開閉実

行モードの１ラウンドの一方のみで演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）が実行することも考えられる。

【０６０１】

さらに、当該大当たり遊技への移行の契機となった抽選結果が確変大当たりである場合に変動遊技での最終画像遊技演出としてノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５が実行された場合のように、最終画像遊技演出での演出キャラクタと、選択キャラクタとが同一である場合において、オープニング及び１ラウンドの双方で演出キャラクタ演出を実行する場合、オープニングと１ラウンドとで演出キャラクタ演出を異なる演出として実行することが考えられる。この場合、遊技者は、オープニングと１ラウンドとで、演出キャラクタ（選択キャラクタ）について異なる演出を２回楽しむことができる。

【０６０２】

また、本実施形態では、リーチ種別に応じてラウンド遊技演出シナリオが決定されるが、リーチ種別とは無関係にラウンド遊技演出シナリオを決定してもよい。

【０６０３】

さらに、本実施形態では、契機遊技画像演出が、主図柄が停止表示されるタイミングで実行されていた最終画像遊技演出である場合を説明したが、主図柄が停止表示されるタイミング以外で実行されていた契機遊技画像演出でのキャラクタに対する特定キャラクタ演出をオープニング、及び１ラウンドの少なくとも一方において実行するようにしてもよい。

【０６０４】

［第７の実施形態］

前述の第６の実施形態では、オープニング演出でのキャラクタ、及びラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタが、当該大当たり遊技への移行の契機となった抽選結果での大当たり種別（確変大当たり及び通常大当たり）に応じて規定される場合について説明した。

【０６０５】

一方、本実施形態では、大当たり種別として、５Ｒ大当たりと１６Ｒ大当たりとに分けてオープニング演出でのキャラクタ、及びラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）が規定される点で前述の第６の実施形態とは異なる。即ち、本実施形態では、大当たりラウンド数に応じて、オープニング演出でのキャラクタ、及びラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）が規定される。

【０６０６】

本実施形態でも前述の第６実施形態と同様に、オープニング演出でのキャラクタ、及びラウンド遊技での演出シナリオ（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタが当該大当たり遊技への移行の契機となった抽選結果での大当たり種別に応じて規定され、そのように決定された大当たり遊技演出が大当たり遊技において実行される。そのため、大当たり遊技への移行の契機となった変動遊技の抽選結果（大当たり遊技の遊技状態）を反映した格好で大当たり遊技を楽しむことができる。例えば、遊技者にとってより有利な１６Ｒ（確変）大当たり遊技状態である場合に特定のリーチ演出（本実施形態では選択キャラクタのノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５）で大当たりとなった場合、オープニング及び１ラウンドでノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５の演出キャラクタ演出（選択キャラクタ）に対する演出キャラクタ（特定キャラクタ演出）が実行される。これにより、遊技者は、有利な１６Ｒ（確変）大当たり遊技である場合に、その余韻を残しつつ、大当たり遊技で最終画像遊技演出から継続して楽しむことができる。

【０６０７】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図５９を参照して説明する。ここで、図５９は、本実施形態の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理で参照される大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルの一例を示す図である。

【０６０８】

図５９に示す大当たり遊技キャラクタ演出データテーブルでは、例えば、ノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５では、変動遊技の最終画像遊技演出での演出キャラクタが選択キャラクタと同一である場合に、大当たり遊技状態への移行の契機となった変動遊技に対する抽選結果が１６Ｒ大当たりである場合、オープニングにおいて選択キャラクタ（演出キャラクタ）に対する特定キャラクタ演出（演出キャラクタ演出）が決定され、ラウンド遊技演出シナリオを選択するためのキャラクタとして選択キャラクタ（演出キャラクタ）が決定される。即ち、変動遊技の最終画像遊技演出での演出キャラクタが選択キャラクタと同一である場合、１６Ｒ大当たりであることを条件に、オープニング及び１ラウンドの双方で、最終変動遊技での演出キャラクタ（選択キャラクタ）に対する演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）が実行される。これに対して、抽選結果が５Ｒ大当たりである場合、オープニングにおいて選択キャラクタや最終画像遊技演出での演出キャラクタに対する演出が決定されず、ラウンド遊技演出シナリオを選択するためのキャラクタとして選択キャラクタ（演出キャラクタ）が決定される。

【０６０９】

また、スーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５及びスペシャルリーチ演出Ｚ１～Ｚ５では、大当たり遊技状態への移行の契機となった変動遊技に対する抽選結果が５Ｒ大当たりである場合に、オープニングで最終画像遊技演出での演出キャラクタに対する演出が決定され、ラウンド遊技演出シナリオとして選択キャラクタに対する演出シナリオが選択される。これとは逆に、大当たり遊技状態への移行の契機となった変動遊技に対する抽選結果が１６Ｒ大当たりである場合に、オープニング演出でのキャラクタとして選択キャラクタが決定され、ラウンド遊技演出シナリオを決定するためのキャラクタとして演出キャラクタが決定される。このようにオープニング演出のキャラクタ及びラウンド遊技でのシナリオ演出（１ラウンドでのキャラクタ演出）を決定するためのキャラクタを決定することで、本実施形態においてもオープニング及び１ラウンドの一方で選択キャラクタに対する演出や変動遊技の最終画像遊技演出での演出キャラクタに対する演出が実行され、オープニング及び１ラウンド以外での実行が制限されることで、遊技者は、大当たり種別を予期することが可能になる。これにより、遊技者は、リーチ種別を考慮しつつオープニング及び１ラウンドで実行される演出のキャラクタに着目し、大当たり遊技を楽しむことができる。

【０６１０】

なお、本実施形態では、演出キャラクタ演出が、オープニング及び１ラウンドの少なくとも一方において実行され、オープニング及び１ラウンド以外での実行が制限されていたが、例えば昇格演出を実行する場合、保留連荘が確定している場合のように、遊技者にとって有利な遊技状況である場合には、例外的に演出キャラクタ演出をオープニング及び１ラウンド以外のタイミングで実行するようにしてもよい。

【０６１１】

また、スーパーリーチ演出Ｙ１～Ｙ５及びスペシャルリーチ演出Ｚ１～Ｚ５では、演出キャラクタが選択キャラクタと同一なることが有り得るが、演出キャラクタが選択キャラクタと同一である場合にはオープニング及び開閉実行モードの１ラウンドの双方で演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）が実行される。この場合、オープニング及び開閉実行モードの１ラウンドの一方のみで演出キャラクタ演出（特定キャラクタ演出）が実行することも考えられる。

【０６１２】

さらに、当該大当たり遊技への移行の契機となった抽選結果が１６Ｒ大当たりである場合に変動遊技での最終画像遊技演出としてノーマルリーチ演出Ｘ１～Ｘ５が実行された場合のように、最終画像遊技演出での演出キャラクタと、選択キャラクタとが同一である場合において、オープニング及び１ラウンドの双方で演出キャラクタ演出を実行する場合、オープニングと１ラウンドとで演出キャラクタ演出を異なる演出として実行することが考えられる。この場合、遊技者は、オープニングと１ラウンドとで、演出キャラクタ（選択キャラクタ）について異なる演出を２回楽しむことができる。

【０６１３】

また、本実施形態では、リーチ種別に応じてラウンド遊技演出シナリオが決定されるが、リーチ種別とは無関係にラウンド遊技演出シナリオを決定してもよい。

【０６１４】

さらに、本実施形態では、契機遊技画像演出が、主図柄が停止表示されるタイミングで実行されていた最終画像遊技演出である場合を説明したが、主図柄が停止表示されるタイミング以外で実行されていた契機遊技画像演出でのキャラクタに対する特定キャラクタ演出をオープニング、及び１ラウンドの少なくとも一方において実行するようにしてもよい。

【０６１５】

［第８の実施形態］

前述の第１の実施形態では、大当たり遊技演出決定処理の視認阻害演出において、累積出玉数の推定を行い、視認阻害演出である特定数出玉表示演出が選択キャラクタを主体キャラクタとする特定キャラクタ演出の実行中に実行されないようにする場合について説明した。

【０６１６】

一方、本実施形態では、累積出玉数をリアルタイムで監視することで大当たり遊技の実行中に出玉表示を行いつつ、特定出玉数表示演出が特定キャラクタ演出の実行中に実行されないようにする点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０６１７】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図６０を参照して説明する。ここで、図６０は、音声ランプ制御装置で実行される出玉表示演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０６１８】

図６０に示すように、本実施形態の出玉表示演出処理では、後述のステップＳ４００５でオンに設定される出玉表示持越フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４００１）。出玉表示持越フラグは、特定キャラクタ演出の終了後に特定数出玉表示画像の表示させるフラグであり、特定キャラクタ演出の実行中に累積出玉数が特定数以上になった場合（ステップＳ４００２及びＳ４００４でＹｅｓ）、オンに設定される（ステップＳ４００５）。

【０６１９】

出玉表示持越フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、図３０のコマンド判定処理におけるステップＳ２７１２の出玉計数処理において計数される累積出玉数が第Ｎ特定数以上であるか否かを判断する。ここで、Ｎは正の整数であり、例えば第Ｎ特定数は１０００Ｎである。

【０６２０】

ここで、前述の第１の実施形態の出玉計数処理では、累積出玉数として可変入賞口３１６への入賞に対する賞球数のみを加算していた。これに対して、本実施形態の出玉計数処理では、累積出玉数として、可変入賞口３１６への入賞に対する累積出玉数から、大当たり遊技時の打ち出し遊技球数（アウト玉数）を差分した、いわゆる差球数が採用され、その差球数が特定数以上になった場合に特定数出玉表示演出が実行される。即ち、本実施形態では、大当たり遊技時の打ち出し遊技球数（アウト玉数）を差分して累積出玉数を計数する場合、累積出玉数が特定数以上になるラウンド遊技を正確に推定するのは容易ではないため、その点を考慮して累積出玉数をリアルタイムで監視することで大当たり遊技の実行中に出玉表示を行う。

【０６２１】

ＭＰＵ５１は、累積出玉数が第Ｎ特定数以上である場合（ステップＳ４００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００３に移行し、累積出玉数が第Ｎ特定数未満の場合（ステップＳ４００２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０６に移行する。

【０６２２】

累積出玉数が第Ｎ特定数以上である場合（ステップＳ４００２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ５１

２にセットされた特定数を第Ｎ特定数から第Ｎ＋１特定数に更新する（ステップＳ４００３）。即ち、ＭＰＵ５１は、特定数出玉表示における判断対象となる出玉数を、次の特定数に変更する。ここで、第Ｎ＋１特定数は、例えば第Ｎ特定数＋１０００（＝１０００（Ｎ＋１））である。

【０６２３】

次に、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出の実行中であるか否かを判断する（ステップＳ４００４）。即ち、ＭＰＵ５１は、特定数出玉表示画像の表示タイミングが特定キャラクタ演出の実行タイミングと重複するか否かを判断する。

【０６２４】

特定キャラクタ演出の実行中である場合（ステップＳ４００４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、出玉表示持越フラグをオンに設定し（ステップＳ４００５）、当該出玉表示演出処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、出玉表示持越フラグをオンに設定することで、特定数出玉表示画像の表示を特定キャラクタ演出が終了するまで持ち越す。

【０６２５】

一方、特定キャラクタ演出の実行中でない場合（ステップＳ４００４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１の表示画面を特定数出玉表示画像表示画面８６（図４０（Ｂ）参照）に移行させる（ステップＳ３９０３）。即ち、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出の実行中でない場合、累積出玉数が特定数以上になった段階で特定数出玉表示画像を表示させる。

【０６２６】

これに対して、出玉表示持越フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、特定キャラクタ演出が終了したか否かを判断する（ステップＳ４００６）。特定キャラクタ演出が終了している場合（ステップＳ４００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、出玉表示持越フラグをオフに設定し（ステップＳ４００７）、図柄表示部３４１の表示画面を特定数出玉表示画像表示画面８６（図４０（Ｂ）参照）に移行させる（ステップＳ３９０３）。

【０６２７】

本実施形態では、視認阻害演出である特定出玉数表示演出を実行する前に特定出玉数表示演出の実行中に特定キャラクタ演出が実行されるかが判断され、特定出玉数表示演出の実行中に特定キャラクタ演出が実行されると判断される場合、特定キャラクタ演出の終了後に特定出玉数表示演出を実行する。そのため、特定キャラクタ演出が特定出玉数表示演出によって視認が阻害されることを回避できる。

【０６２８】

［第９の実施形態］

前述の第１の実施形態では、大当たり遊技演出決定処理において、開閉実行モード演出を決定した後に視認阻害演出を決定し、選択キャラクタを主体キャラクタとする特定キャラクタ演出の実行中に視認阻害演出が実行されないようにする場合について説明した。

【０６２９】

一方、本実施形態は、視認阻害演出を決定した後に開閉実行モード演出を決定し、選択キャラクタを主体キャラクタとする特定キャラクタ演出の実行中に視認阻害演出が実行されないようにする点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０６３０】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図６１～図６３を参照して説明する。ここで、図６１は本実施形態の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート、図６２及び図６３は、それぞれ図６１の大当たり遊技演出決定処理で参照される５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブル及び１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図である。

【０６３１】

図６１に示すように、本実施形態の大当たり遊技演出決定処理では、視認阻害演出を決

定する視認阻害演出決定処理を実行し（ステップＳ４１０１）、その後に開閉実行モード演出を決定するために必要な処理を実行する（ステップＳ４１０２～Ｓ４１０５）。

【０６３２】

視認阻害演出決定処理（ステップＳ４１０１）では、前述の第１の実施形態とは異なり、１ラウンドも含めて視認阻害演出が決定され得る。但し、昇格演出及び保留連荘確定演出が同じラウンドで実行されないように、即ち複数の視認阻害演出が同じラウンドで実行されないように視認阻害演出を実行するラウンド遊技が決定される。

【０６３３】

視認阻害演出を実行するラウンド遊技を決定した場合（ステップＳ４１０１）、ＭＰＵ５１は、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技を決定する（ステップＳ４１０２）。具体的には、ＭＰＵ５１は、視認阻害演出を実行するラウンド遊技と重複しないラウンド遊技、即ち視認阻害演出を実行しないラウンド遊技で特定キャラクタ演出を実行することを決定する。例えば、視認阻害演出として、２ラウンドで特定数出玉表示演出、３ラウンドで保留連荘確定演出、４ラウンドで昇格演出を実行する場合、ＭＰＵ５１は、視認阻害演出を実行しない特定キャラクタ演出を１ラウンド又は５ラウンドで実行することを決定する。特定キャラクタ演出を１ラウンド及び５ラウンドのいずれで実行するかは、抽選などにより決定される。

【０６３４】

なお、ＭＰＵ５１は、視認阻害演出が１ラウンドで実行されない場合に、特定キャラクタ演出を１ラウンドで実行することを決定してもよい。また、特定キャラクタ演出は、オープニング演出及び開閉実行モード演出の双方で実行してもよい。

【０６３５】

ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技を決定した場合（ステップＳ４１０２）、大当たり種別及び選択キャラクタを特定し（ステップＳ４１０３）、特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技、大当たり種別及び選択キャラクタ種別に応じて、開閉実行モードでの各ラウンド遊技で実行する演出を決定するための開閉実行モード演出決定テーブルを決定する（ステップＳ４１０４）。

【０６３６】

ここで、図６２は５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルを示し、図６３は１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルを示す。

【０６３７】

図６２に示す５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、５Ｒ大当たり時の開閉実行モード演出を決定する場合にＭＰＵ５１によって参照されるテーブルである。即ち、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ大当たりである場合に、５Ｒ通常大当たりと、５Ｒ確変大当たりとで区別なく同じ５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルを用いて５Ｒ開閉実行モード演出を決定する。もちろん、５Ｒ通常大当たりと、５Ｒ確変大当たりとで異なる５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルを準備し、それらに基づいて５Ｒ開閉実行モード演出を決定してもよい。

【０６３８】

この５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、選択キャラクタに対応する演出シナリオテーブルを含み、それぞれの選択キャラクタに対して、１Ｒ選択演出シナリオテーブル～５Ｒ選択演出シナリオテーブルの５個の演出シナリオテーブルが設定されている。例えば、５Ｒキャラクタ１用１Ｒ選択演出シナリオテーブルは、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を１Ｒで実行する場合に選択される演出シナリオテーブルであり、５Ｒキャラクタ１用５Ｒ選択演出シナリオテーブルは特定キャラクタ演出を５Ｒで選択される演出シナリオテーブルである。例えば、ＭＰＵ５１は、特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技が１ラウンドであり、大当たり種別が５Ｒ確変大当たりであり、選択キャラクタがキャラクタ１である場合、開閉実行モード演出シナリオとして、５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルのうちの「５Ｒキャラクタ１用１Ｒ選択演出シナリオテーブル」を決定する。

【０６３９】
なお、図６２では、キャラクタ１に対する５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルのみを示しているが、キャラクタ２～キャラクタ９についても同様に、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技が異なる５個の演出シナリオテーブルが設定されている。即ち、本実施形態では、選択キャラクタとしてキャラクタ１～キャラクタ９のいずれかを選択可能であるため、５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、キャラクタ１～キャラクタ９のそれぞれに対応する５個ずつ、計４５個の演出シナリオテーブルを含む。
【０６４０】
図６３に示す１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、１６Ｒ大当たり時の開閉実行モード演出を決定する場合にＭＰＵ５１によって参照されるテーブルである。１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、選択キャラクタに対応する演出シナリオテーブルを含み、それぞれの選択キャラクタに対して、１Ｒ選択演出シナリオテーブル～１６Ｒ選択演出シナリオテーブルの１６個の演出シナリオテーブルが設定されている。なお、図６３では、キャラクタ１に対する５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルのみを示しているが、キャラクタ２～キャラクタ９についても同様に、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技が異なる１６個の演出シナリオテーブルが設定されている。即ち、本実施形態では、選択キャラクタとしてキャラクタ１～キャラクタ９のいずれかを選択可能であるため、１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルは、キャラクタ１～キャラクタ９のそれぞれに対応する１６個ずつ、計１７１個の演出シナリオテーブルを含む。
【０６４１】
５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブル及び１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルのいずれにおいても、各演出シナリオテーブルは、演出シナリオ種別、ラウンド遊技演出キャラクタ種別及びシナリオ種別カウンタからなる。演出シナリオ種別、ラウンド遊技演出キャラクタ種別及びシナリオ種別カウンタについては、図３４を参照して説明した第１の実施形態の５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルと同様であるので、ここでの説明は省略する。
【０６４２】
一方、５Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブル及び１６Ｒ用開閉実行モード演出決定テーブルでは、選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出が開閉実行モードのいずれかのラウンド遊技において、必ず１回実行される。そのため、遊技者は、１回の大当たり遊技において、必ず選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を楽しむことができる。
【０６４３】
図６１の説明に戻り、ＭＰＵ５１は、開閉実行モード演出決定テーブルを決定した場合（ステップＳ４１０４）、ステップＳ４１０４で決定した開閉実行モード演出決定テーブルに基づいて開閉実行モードでの演出シナリオを決定する（ステップＳ４１０５）。
【０６４４】
本実施形態では、視認阻害演出を実行するラウンド遊技を決定した後に、視認阻害演出が実行されるラウンド遊技を避けて選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を実行するラウンド遊技が決定される。そのため、特定キャラクタ演出が視認阻害演出によって視認が阻害されることを回避することができる。
【０６４５】
また、本実施形態では、特定キャラクタ演出がラウンド遊技のいずれかのラウンドで１回実行される。そのため、遊技者は、開閉実行モードにおいて必ず選択キャラクタに対する特定キャラクタ演出を楽しむことができる。
【０６４６】
なお、本実施形態では、特定キャラクタ演出が開閉実行モードのいずれかのラウンド遊技において必ず１回実行されるが、遊技者にとって有利な遊技状況である場合、例えば保留連荘が確定している場合、確変大当たりである場合のように次回の大当たりが比較的に

実行されることが予定されている場合などに、そのような遊技者にとって有利な遊技状況である大当たり遊技では、特定キャラクタ演出を実行しないようにしてもよい。これにより、遊技者は、開閉実行モードのラウンド遊技において特定キャラクタ演出が実行されるかに着目して大当たり遊技を楽しむことができる。なお、遊技者にとって有利な遊技状況であるために大当たり遊技において特定キャラクタ演出を実行しなかった場合、次回の大当たり遊技において、特定キャラクタ演出を複数回行うようにしてもよい。例えば、開閉実行モードの全てのラウンド遊技において特定キャラクタ演出を実行するようにしてもよいし、開閉実行モードの全てのラウンド遊技に加えて、オープニング及びエンディングのうちの少なくも一方において特定キャラクタ演出を実行するようにしてもよい。これにより、遊技者は、前回の大当たりで特定キャラクタ演出が実行されなかった場合に、前回の大当たり遊技の分まで今回の大当たり遊技で特定キャラクタ演出を楽しむことができる。また、開閉実行モードの全てのラウンド遊技において特定キャラクタ演出を実行することについて、確変大当たりである場合、保留連荘が確定して場合ように、遊技者にとって有利な遊技状況であることを条件としてもよい。

【０６４７】

［発明の概要］

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【０６４８】

［付記Ａ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、

複数の選択主体（キャラクタ）から遊技者によって選択された特定選択主体（選択キャラクタ）に対する特定選択主体画像（選択キャラクタ画像７１４）が表示される画像表示手段（３４１）を含み、前記特別遊技、及び前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、

前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技演出は、前記特別遊技で実行される前記遊技演出として、前記特定選択主体を主体として前記画像表示手段（３４１）において実行される特定選択主体画像演出（特定キャラクタ演出）と、前記画像表示手段（３４１）において実行される演出の視認を阻害する視認阻害演出と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、前記特別遊技において、前記特定選択主体画像演出を前記視認阻害演出とは異なるタイミングで実行されるように設定する手段を有することを特徴とする遊技機。

【０６４９】

付記Ａ１に係る遊技機では、特別遊技において、遊技者によって選択された特定演出主体に対する特定選択主体画像演出が、視認阻害演出とは異なるタイミングで実行される。そのため、特定選択主体画像演出の視認が阻害されることなく、遊技者は特別遊技において特定選択主体画像演出を十分楽しむことができる。

【０６５０】

［付記Ａ２］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含み、

前記演出実行手段（５１）は、
前記複数の単位遊技のうちの予め定められる特定の単位遊技が実行される第１期間に設定される第１タイミングにおいて、前記特定選択主体画像演出を実行し、
前記特別遊技における前記第１期間以外の第２期間に設定される第２タイミングにおいて、前記視認阻害演出を実行することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。
【０６５１】
［付記Ａ３］
前記第１期間は、前記複数の単位遊技のうちの最初に実行される第１単位遊技（１ラウンド）が実行される期間であることを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。
【０６５２】
［付記Ａ４］
前記第２期間は、前記複数の単位遊技のうちの前記第１単位遊技以外の単位遊技が実行される期間であることを特徴とする付記Ａ３に記載の遊技機。
【０６５３】
付記Ａ２から付記Ａ４に係る遊技機によれば、第１単位遊技などの特定の単位遊技において特定選択主体画像演出が実行される。そのため、遊技者は、特定選択主体画像演出が実行される単位遊技を事前に把握できるため、例えば可変入賞口に注目して選択キャラクタ画像演出などの特定選択主体画像演出を見逃してもしまうことを防止できる。
【０６５４】
［付記Ａ５］
前記演出実行手段（５１）は、前記特定選択主体画像演出を実行する第１タイミング、及び前記視認阻害演出を実行する第２タイミングを決定した場合に前記第１タイミングと前記第２タイミングとの少なくとも一部が重複する場合、前記第１タイミング及び前記第２タイミングのうちの一方のタイミングを、第１タイミングと前記第２タイミングとが重複しないタイミングに再決定することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。
【０６５５】
［付記Ａ６］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含み、
前記演出決定手段（５１）は、前記第１タイミング及び前記第２タイミングを、前記複数の単位遊技のいずれかの単位遊技が実行される期間に決定することを特徴とする付記Ａ５に記載の遊技機。
【０６５６】
付記Ａ５及びＡ６に係る遊技機によれば、特定選択主体画像演出を実行する第１タイミングと視認阻害演出を実行する第２タイミングとの少なくとも一部が重複する場合に第１タイミング及び第２タイミングのうちの一方のタイミングが、第１タイミングと第２タイミングとが重複しないタイミングに再決定される。そのため、特定選択主体画像演出が視認阻害演出によって視認が阻害されることを事前に回避できる。また、特定選択主体画像演出を実行する第１タイミングを決定し、必要に応じて第１タイミングを再決定することで、特定の単位遊技に固定して特定選択主体画像演出が実行されることなく、ランダムに特定選択主体画像演出の実行タイミングが決定される。これにより、特定選択主体画像演出を確認させるために画像表示手段に注目させることが可能になるため、特定選択主体以外の選択主体に対する演出を積極的に鑑賞させることができ、特定選択主体以外の選択主体の良さを確認する機会が付与される。
【０６５７】
［付記Ａ７］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含み、
前記視認阻害演出を実行する前に前記視認阻害演出の実行中に前記特定選択主体画像演出が実行されるかを判断する重複判断手段（５１）をさらに備え、

前記演出実行手段（５１）は、前記重複判断手段（５１）によって前記視認阻害演出の実行中に前記特定選択主体画像演出が実行されると判断される場合、前記特定選択主体画像演出の終了後に前記視認阻害演出を実行することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０６５８】

付記Ａ７に係る遊技機によれば、視認阻害演出を実行する前に視認阻害演出の実行中に特定選択主体画像演出が実行されるかが判断され、視認阻害演出の実行中に特定選択主体画像演出が実行されると判断される場合、特定選択主体画像演出の終了後に視認阻害演出を実行する。そのため、特定選択主体画像演出が視認阻害演出によって視認が阻害されることを事前に回避できる。

【０６５９】

［付記Ａ８］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定選択主体画像演出を前記複数の単位遊技のいずれかの単位遊技が実行される単位遊技期間に実行し、

前記視認阻害演出を前記単位遊技間のインターバル期間に実行することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０６６０】

付記Ａ８に係る遊技機によれば、特定選択主体画像演出が単位遊技期間に実行される一方で、視認阻害演出が単位遊技間のインターバル期間に実行される。そのため、特定選択主体画像演出の実行タイミングと視認阻害演出の実行タイミングとが重複することを回避でき、特定選択主体画像演出が視認阻害演出によって視認が阻害されることを防止できる。

【０６６１】

［付記Ａ９］

前記特定選択主体画像演出は、複数の画像を重ね合わせた多層レイヤー画像に基づいて前記画像表示手段（３４１）で実行され、

前記視認阻害演出は、前記多層レイヤー画像での視認可能な層において、所定の情報を報知する情報報知画像（８３１，８５１，８６１，８７１など）が前記画像表示手段（３４１）に表示される画像演出であることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ８のいずれかに記載の遊技機。

【０６６２】

［付記Ａ１０］

前記情報報知画像は、予め定められる条件を満たす１以上の前記特別遊技の実行期間において、遊技者に付与された前記遊技価値の積算値が所定の遊技価値を超えたことを報知する画像（８６１）であることを特徴とする付記Ａ９に記載の遊技機。

【０６６３】

［付記Ａ１１］

前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、

前記特別遊技状態は、前記特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、前記特別遊技の終了後に前記第２報知遊技状態に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態、１６Ｒ確変大当たり遊技状態）とを含み、

前記情報報知画像は、前記特別遊技状態が前記第２特別遊技状態であることを示唆又は明示する画像（８３１）であることを特徴とする付記Ａ９に記載の遊技機。

【０６６４】

［付記Ａ１２］

前記主制御手段（４１）による前記報知遊技を進行する権利を予め定められる上限数まで保留する保留手段（４１）と、
前記保留手段（４１）によって保留された保留報知遊技に対する前記判定結果を記憶する保留結果記憶手段（４１２）と、
をさらに備え、
前記情報報知画像は、前記保留結果記憶手段（４１２）に記憶されている前記保留報知遊技に対する判定結果のなかに、前記保留報知遊技の実行後に前記特別遊技状態に移行させるものが含まれていることを示唆又は明示する画像（８５１）であることを特徴とする付記Ａ９から付記Ａ１１のいずれかに記載の遊技機。

【０６６５】

付記Ａ９から付記Ａ１２に係る遊技機によれば、視認阻害演出となる種々の情報報知画像によって、特定選択主体画像演出が阻害されることを防止できる。

【０６６６】

［付記Ａ１３］

前記演出手段（３４１など）は、前記画像表示手段（３４１）における表示画面を覆う被覆割合が低い待機位置と、前記被覆割合が高い作動位置との間を移動可能な可動部材（３９）をさらに備え、
前記視認阻害演出は、前記可動部材（３９）が前記待機位置から前記作動位置に移動される可動部材作動演出であることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ１２のいずれかに記載の遊技機。

【０６６７】

［付記Ａ１４］

前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、
前記特別遊技状態は、前記特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、前記特別遊技の終了後に前記第２報知遊技状態に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態、１６Ｒ確変大当たり遊技状態）とを含み、
前記可動部材作動演出は、前記特別遊技状態が前記第２特別遊技状態であることを示唆又は明示する演出であることを特徴とする付記Ａ１３に記載の遊技機。

【０６６８】

［付記Ａ１５］

前記主制御手段（４１）による前記報知遊技を進行する権利を予め定められる上限数まで保留する保留手段（４１）と、
前記保留手段（４１）によって保留された保留報知遊技に対する前記判定結果を記憶する保留結果記憶手段（４１２）と、
をさらに備え、
前記可動部材作動演出は、前記保留結果記憶手段（４１２）に記憶されている前記保留報知遊技に対する判定結果のなかに、前記保留報知遊技の実行後に前記特別遊技状態に移行させるものが含まれていることを示唆又は明示する演出であることを特徴とする付記Ａ１３又は付記Ａ１４に記載の遊技機。

【０６６９】

付記Ａ９から付記Ａ１５に係る遊技機によれば、視認阻害演出となる可動部材作動演出、昇格演出、保留連荘確定演出などの種々の演出によって、特定選択主体画像演出が阻害されることを防止できる。

【０６７０】

［付記Ｂ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
複数の選択主体（キャラクタ）から遊技者によって選択された特定選択主体（選択キャラクタ）に対する特定選択主体画像（選択キャラクタ画像７１４）、及び前記選択主体より優先して表示される優先表示画像（８７１，８７２）が表示される画像表示手段（３４１）を含み、前記特別遊技、及び前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、
前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、前記特別遊技で実行される前記遊技演出として、前記特定選択主体を主体として前記画像表示手段（３４１）において実行される特定選択主体画像演出（特定キャラクタ演出）を含み、
前記画像表示手段（３４１）において前記優先表示画像の表示を開始してから前記優先表示画像の表示が終了するまでの間、前記画像表示手段（３４１）での前記特定選択主体画像演出の実行タイミングであるか否かを判定する演出判定手段（５１）をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【０６７１】

［付記Ｂ２］
前記優先表示画像は、当該遊技機に異常が発生していることを示す異常報知画像（８７１，８７２）である付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０６７２】

［付記Ｂ３］
前記演出判定手段（５１）は、前記優先表示画像の表示を開始した時点で前記画像表示手段（３４１）において前記特定選択主体画像演出が実行されている場合に、前記画像表示手段（３４１）での前記特定選択主体画像演出の実行タイミングであると判定することを特徴とする付記Ｂ１又は付記Ｂ２に記載の遊技機。

【０６７３】

［付記Ｂ４］
前記演出判定手段（５１）は、前記優先表示画像の表示を開始してから前記優先表示画像の表示が終了するまでに前記特定選択主体画像演出の実行開始タイミングが到来した場合に、前記画像表示手段（３４１）での前記特定選択主体画像演出の実行タイミングであると判定することを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ３のいずれかに記載の遊技機。

【０６７４】

［付記Ｂ５］
前記演出実行手段（５１）は、前記演出判定手段（５１）によって前記特定選択主体画像演出の実行タイミングであると判定された場合、前記画像表示手段（３４１）での前記優先表示画像の表示が終了した後に、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ４のいずれかに記載の遊技機。

【０６７５】

［付記Ｂ６］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記演出判定手段（５１）によって前記特定選択主体画像演出の実行タイミングであると判定された場合、前記画像表示手段（３４１）での前記優先表示画像の表示が終了した時点よりも後に開始される前記複数の単位遊技のうちの未消化単位遊技において、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｂ５に記載の遊技機。

【０６７６】

［付記Ｂ７］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊

技）、及び前記複数の単位遊技の終了後に移行するエンディングを含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記演出判定手段（５１）によって前記特定選択主体画像演出の実行タイミングであると判定された場合、前記エンディングにおいて前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｂ５に記載の遊技機。
【０６７７】
［付記Ｂ８］
前記演出実行手段（５１）は、前記画像表示手段（３４１）での前記優先表示画像の表示が終了した時点よりも後に開始される前記複数の単位遊技のうちの未消化単位遊技がない場合、前記エンディングにおいて前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｂ７に記載の遊技機。
【０６７８】
付記Ｂ１～Ｂ８に係る遊技機によれば、画像表示手段において異常報知画像などの優先表示画像の表示を開始してから前記優先表示画像の表示が終了するまでの間、特定選択主体画像演出が画像表示手段で実行されているか否かが判定される。そのため、特定選択主体画像演出の視認が優先表示画像により阻害されたかを把握できる。これにより、優先表示画像により特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合に、その補償を行うことが可能になる。例えば、優先表示画像により特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合に異常が解消するなどして優先表示画像の表示が解除されると、阻害された特定選択主体画像演出を優先表示画像の表示の解除後、例えば未消化の単位遊技やエンディングに実行するなどの対応が可能になる。これにより、優先表示画像により特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合であっても、遊技者は特別遊技において特定選択主体画像演出を十分楽しむことができる。
【０６７９】
［付記Ｂ９］
前記特定選択主体画像演出は、前記演出実行手段（５１）によって実行される確率が高い通常特定選択主体画像演出と、前記演出実行手段（５１）によって実行される確率が低い特殊特定選択主体画像演出と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記演出判定手段（５１）によって前記特定選択主体画像演出が実行されていると判定された場合、前記画像表示手段（３４１）での前記優先表示画像の表示が終了した後に、前記特殊特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｂ５から付記Ｂ８のいずれかに記載の遊技機。
【０６８０】
付記Ｂ９に係る遊技機によれば、優先表示画像の表示中に特定選択主体画像演出が実行された場合、優先表示画像の表示解除後に、特定選択主体画像演出として実行確率の低い特殊特定選択主体画像演出が実行される。即ち、特定選択主体画像演出の視認が阻害されることの補償として、特定選択主体に対するレア演出やプレミア演出が実行される。そのため、特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合であっても、その際の遊技者の苛立ち、不満といった感情を特殊特定選択主体画像演出の実行によって低減させることが可能になる。
【０６８１】
［付記Ｂ１０］
前記演出実行手段（５１）は、前記演出判定手段（５１）によって前記特定選択主体画像演出が実行されていると判定された場合、前記画像表示手段（３４１）での前記優先表示画像の表示が終了した後に、前記特定選択主体画像演出を実行するか否かを抽選により決定することを特徴とする付記Ｂ５から付記Ｂ９のいずれかに記載の遊技機。
【０６８２】
付記Ｂ１０に係る遊技機によれば、特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合に抽選に当選することで、特定選択主体画像演出が実行される。即ち、特定選択主体画像演出の視認が阻害されたとしても、特定選択主体画像演出が実行される場合と、実行されない場合とがある。そのため、優先表示画像の表示が終了した後に特定選択主体画像演出を実

行されることによるサプライズ感を遊技者に付与し、特別遊技の興趣を向上させることができる。

【０６８３】

［付記Ｂ１１］

前記演出実行手段（５１）は、前記特定選択主体画像演出を視認可能に前記優先表示画像を前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０６８４】

［付記Ｂ１２］

前記演出実行手段（５１）は、

前記優先表示画像を前記画像表示手段（３４１）の表示画面の全体又は略全体に表示させ、

前記選特定選択主体画像演出を、前記優先表示画像を表示する前の表示サイズよりも縮小して、前記優先表示画像の予め定められた一部の領域で実行させることを特徴とする付記Ｂ１１に記載の遊技機。

【０６８５】

［付記Ｂ１３］

前記演出実行手段（５１）は、前記画像表示手段（３４１）での前記特定選択主体画像演出の表示画面の一部において、前記優先表示画像を前記表示画面に重ね合わせて表示させることを特徴とする付記Ｂ１１に記載の遊技機。

【０６８６】

付記Ｂ１１から付記Ｂ１３に係る遊技機によれば、特定選択主体画像演出を視認可能に優先表示画像が画像表示手段に表示される。例えば、特定選択主体画像演出は、優先表示画像を表示する前の表示サイズよりも縮小して優先表示画像の予め定められた一部の領域で実行され、又は画像表示手段での特定選択主体画像演出の表示画面の一部において優先表示画像を表示画面に重ね合わせて表示されることで、優先表示画像が画像表示手段に表示される場合でも視認可能とされる。これにより、遊技者は、画像表示手段に優先表示画像が表示される場合であっても、特別遊技において特定選択主体画像演出を楽しむことができる。

【０６８７】

［付記Ｂ１４］

前記演出判定手段（５１）によって前記特定選択主体画像演出が実行されていると判定されることを条件に、次回の特別遊技において前記特定選択主体画像演出を実行させるための特定選択主体画像演出実行情報（特定キャラクタ演出ストックフラグ）を記憶する記憶手段（５１２）をさらに備え、

前記演出実行手段（５１）は、前記記憶手段に前記特定選択主体画像演出実行情報が記憶されている場合に、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０６８８】

付記Ｂ１４に係る遊技機によれば、画像表示手段において優先表示画像が表示されることで特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合の補償として、次回の特別遊技において視認が阻害された分の特定選択主体画像演出が実行される。これにより、優先表示画像により特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合であっても、遊技者は、次回の特別遊技において特定選択主体画像演出を十分楽しむことができる。

【０６８９】

［付記Ｂ１５］

前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、

前記特別遊技状態は、前記特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行される第１

特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、前記特別遊技の終了後に前記第２報知遊技状態に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態、１６Ｒ確変大当たり遊技状態）とを含み、

前記記憶手段は、前記第２特別遊技を実行していることを条件に、前記特定選択主体画像演出実行情報を記憶することを特徴とする付記Ｂ１４に記載の遊技機。

【０６９０】

付記Ｂ１５に係る遊技機によれば、第２特別遊技を実行していることを条件に、優先表示画像により特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合に次回の特別遊技において視認が阻害された分の特定選択主体画像演出が実行される。即ち、次回の特別遊技が実行される時間が比較的に短いことが想定される場合に、次回の特別遊技において視認が阻害された分の特定選択主体画像演出が実行される。これにより、第２特別遊技であることの特典として視認が阻害された分の特定選択主体画像演出が実行されることになり、遊技者はその特典を享受できる。また、第２特別遊技を実行していることを条件とすることで、画像表示手段において優先表示画像が表示されることで特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合の補償が、補償とは言い難いほど先に行われことを防止できる。

【０６９１】

［付記Ｂ１６］

前記演出実行手段（５１）は、前記記憶手段に記憶された前記特定選択主体画像演出実行情報に基づいて前記特定選択主体画像演出を実行することで、前記特別遊技において前記特定選択主体画像演出を２回以上実行する場合、前記特定選択主体画像演出実行情報に基づいて実行される前記特定選択主体画像演出を、他の前記特定選択主体画像演出とは異なる演出として実行することを特徴とする付記Ｂ１４又は付記Ｂ１５に記載の遊技機。

【０６９２】

［付記Ｂ１７］

前記特別遊技は、オープニング、及び前記オープニングの終了後に移行し、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含み、

前記演出実行手段（５１）は、前記記憶手段に記憶された前記特定選択主体画像演出実行情報に基づいて前記特定選択主体画像演出を実行することで、前記特別遊技において前記特定選択主体画像演出を２回以上実行する場合、前記特定選択主体画像演出実行情報に基づいて実行される前記特定選択主体画像演出を、前記オープニングで実行することを特徴とする付記Ｂ１６に記載の遊技機。

【０６９３】

付記Ｂ１６及び付記Ｂ１７に係る遊技機によれば、優先表示画像により特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合に、次回の特別遊技において特定選択主体画像演出が２回以上実行される場合、その補償としてとして実行される特定選択主体画像演出が他の特定選択主体画像演出とは異なる演出として実行される。そのため、同じ特定選択主体画像演出が２回以上実行されることによって、その特定選択主体画像演出に対して見飽きる感覚を抱くことを抑制できる。特に、補償としてとして実行される特定選択主体画像演出をオープニングで実行することで、複数の単位遊技において同じ特定選択主体画像演出が２回以上実行される場合に比べて、その特定選択主体画像演出に対して見飽きる感覚を抱くことを効果的に抑制できる。また、遊技者は、優先表示画像により特定選択主体画像演出の視認が阻害されたことによる補償が、他の特定選択主体画像演出とは異なる演出として実行されるという特典として享受することができるため、特別遊技をより楽しむことができる。

【０６９４】

［付記Ｂ１８］

前記特定選択主体画像演出は、前記演出実行手段（５１）によって実行される確率が高い通常特定選択主体画像演出と、前記演出実行手段（５１）によって実行される確率が低い特殊特定選択主体画像演出と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、前記特定選択主体画像演出実行情報に基づいて実行され

る前記特定選択主体画像演出として、前記特殊特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｂ１４から付記Ｂ１７のいずれかに記載の遊技機。

【０６９５】

付記Ｂ１８に係る遊技機によれば、優先表示画像の表示中に特定選択主体画像演出が実行された場合、次回の特別遊技において特定選択主体画像演出として実行確率の低い特殊特定選択主体画像演出が実行される。即ち、特定選択主体画像演出の視認が阻害されることの補償として、次回の特別遊技において特定選択主体に対するレア演出やプレミア演出が実行される。そのため、特定選択主体画像演出の視認が阻害された場合であっても、その際の遊技者の苛立ち、不満といった感情を特殊特定選択主体画像演出の実行によって低減させることが可能になる。

【０６９６】

［付記Ｃ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、

前記判定結果を報知する報知遊技において報知遊技画像演出（変動遊技演出）が実行され、前記特別遊技において特別遊技画像演出（大当たり遊技演出）が実行される画像表示手段（３４１）と、

前記報知遊技画像演出及び前記特別遊技画像演出を前記画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記特別遊技は、オープニング、及び前記オープニングの終了後に移行し、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含み、

前記報知遊技画像演出は、複数の演出主体（キャラクタ）のうちの特定演出主体（演出キャラクタ）が主体的に表示される報知遊技特定演出主体画像演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの演出キャラクタ演出）を含み、

前記特別遊技画像演出は、前記特定演出主体が主体的に表示される特別遊技特定演出主体画像演出（演出キャラクタ演出）を含み、

前記演出実行手段（５１）は、前記特別遊技状態に移行された場合に当該特別遊技状態への移行の契機となった前記報知遊技の所定のタイミングで実行されていた契機遊技画像演出が前記報知遊技特定演出主体画像演出である場合、前記オープニング、及び前記複数の単位遊技における最初に実行される第１単位遊技の少なくとも一方において、前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを特徴とする遊技機。

【０６９７】

付記Ｃ１に係る遊技機では、変動遊技における契機遊技画像演出での特定演出主体に対する特別遊技特定演出主体画像演出が特別遊技において実行される。そのため、遊技者は、特別遊技において、報知遊技での特別遊技特定演出主体画像演出の特定演出主体を十分楽しむことができる。特に、本発明に係る遊技機では、特別遊技特定演出主体画像演出が特別遊技のオープニング又は最初の単位遊技で実行される。そのため、報知遊技の終了後から比較的短時間で、言い換えれば報知遊技での契機遊技画像演出の終了後から比較的短時間で、特別遊技において特別遊技特定演出主体画像演出が実行される。そのため、遊技者は、特別遊技への移行の契機となった報知遊技でのリーチ演出などの報知遊技特定演出主体画像演出の余韻が残っている状態で、当該報知遊技の契機遊技画像演出での特定演出主体を特別遊技でも楽しむことができる。これにより、特別遊技において特定演出主体をより一層楽しむことができる。

【０６９８】

［付記Ｃ２］

前記演出実行手段（５１）は、前記オープニング及び前記第１単位遊技のうち、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体の種別に応じて決定される少なくとも一方において

、前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【０６９９】

［付記Ｃ３］

前記複数の演出主体は、第１演出主体グループに属する第１演出主体と、前記第１演出主体グループとは異なる第２演出主体グループに属する第２演出主体とを含み、

前記報知遊技特定演出主体画像演出は、前記特定演出主体が前記第１演出主体である場合の第１報知遊技特定演出主体画像演出と、前記特定演出主体が前記第２演出主体である場合の前記第２報知遊技特定演出主体画像演出と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記第１演出主体である場合に、前記オープニングにおいて前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行し、

前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記第２演出主体である場合に、前記第１単位遊技において前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｃ２に記載の遊技機。

【０７００】

［付記Ｃ４］

前記演出実行手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が複数である場合に、これらの特定演出主体の一部又は全部の特定主体が主体的に表示される前記特別遊技特定演出主体画像演出を前記オープニング演出において実行することを特徴とする付記Ｃ２又は付記Ｃ３に記載の遊技機。

【０７０１】

［付記Ｃ５］

前記演出決定手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記報知遊技特定演出主体画像演出が前記特定演出主体として前記複数の演出主体のうちの半数以上の前記演出主体が表示されるものである場合に、前記半数以上の前記演出主体が表示される前記特別遊技特定演出主体画像演出を前記オープニング演出において実行することを特徴とする付記Ｃ４に記載の遊技機。

【０７０２】

［付記Ｃ６］

前記演出実行手段（５１）は、前記オープニング及び前記第１単位遊技のうち、前記契機遊技画像演出の種別に応じて決定される少なくとも一方において、前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【０７０３】

［付記Ｃ７］

前記報知遊技特定演出主体画像演出は、第１演出グループに属する第１報知遊技特定演出主体画像演出と、前記第１演出グループとは異なる第２演出グループに属する第２報知遊技特定演出主体画像演出とを含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記契機遊技画像演出が前記第１報知遊技特定演出主体画像演出である場合に、前記オープニングにおいて前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行し、

前記契機遊技画像演出が前記第２報知遊技特定演出主体画像演出である場合に、前記第１単位遊技において前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｃ６に記載の遊技機。

【０７０４】

［付記Ｃ８］

前記第１報知遊技特定演出主体画像演出は、前記報知遊技での遊技時間が前記第２報知遊技特定演出主体画像演出よりも長い場合に実行される演出であることを特徴とする付記Ｃ７に記載の遊技機。

【０７０５】

［付記Ｃ９］
前記第１報知遊技特定演出主体画像演出は、前記判定手段（４１）での前記判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が前記第２報知遊技特定演出主体画像演出よりも高い演出であることを特徴とする付記Ｃ７に記載の遊技機。
【０７０６】
付記Ｃ２から付記Ｃ９に係る遊技機によれば、契機遊技画像演出の種別や契機遊技画像演出での特定演出主体の種別に応じて、オープニング又は第１単位遊技で特別遊技特定演出主体画像演出が実行される。このように、当該遊技機では、契機遊技画像演出の種別や契機遊技画像演出での特定演出主体の種別に応じてグループ分けされた演出主体に関する特別遊技特定演出主体画像演出が実行される。これにより、特別遊技への移行の契機となった報知遊技での契機遊技画像演出を反映した格好で特別遊技を楽しむことができる。特に、オールキャストリーチのように特定演出主体として複数の演出主体が登場する特別遊技特定演出主体画像演出は、オープニングで実行されることで、契機遊技画像演出を反映しつつ、その余韻を楽しむことができる。
【０７０７】
［付記Ｃ１０］
前記特別遊技は、遊技者にとって有利さが異なる第１特別遊技（５Ｒ通常大当たり遊技）及び第２特別遊技（１６Ｒ確変大当たり遊技）を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記オープニング及び前記第１単位遊技のうち、前記特別遊技の種別に応じて決定される少なくとも一方において、前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを決定することを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。
【０７０８】
［付記Ｃ１１］
前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、
前記第１特別遊技は、当該第１特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行されるものであり、
前記第２特別遊技は、当該第２特別遊技の終了後に前記第２報知遊技状態に移行されるものであることを特徴とする付記Ｃ１０に記載の遊技機。
【０７０９】
［付記Ｃ１２］
前記演出実行手段（５１）は、
前記第１特別遊技である場合に、前記第１単位遊技において前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行し、
前記第２特別遊技である場合に、前記オープニングにおいて前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｃ１１に記載の遊技機。
【０７１０】
［付記Ｃ１３］
前記第１特別遊技と前記第２特別遊技とは、前記複数の単位遊技の数が異なることを特徴とする付記Ｃ１０に記載の遊技機。
【０７１１】
［付記Ｃ１４］
前記第２特別遊技は、前記第１特別遊技よりも多い数の前記単位遊技を実行するものであり、
前記演出実行手段（５１）は、
前記第１特別遊技である場合に、前記オープニングにおいて前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行し、
前記第２特別遊技である場合に、前記第１単位遊技において前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｃ１０に記載の遊技機。

【０７１２】
付記Ｃ１０から付記Ｃ１４に係る遊技機によれば、大当たり種別に応じて、オープニング又は第１単位遊技で特別遊技特定演出主体画像演出が実行される。そのため、特別遊技への移行の契機となった変動遊技の判定結果（特別遊技の遊技状態）を反映した格好で特別遊技を楽しむことができる。例えば、遊技者にとってより有利な第２特別遊技状態である場合、オープニングで特別遊技特定演出主体画像演出が実行される。これにより、遊技者は、有利な第２特別遊技である場合に単位遊技よりも先に実行されるオープニングにおいて、即ち特別遊技の終了直後に、その余韻を残しつつ、特別遊技で契機遊技画像演出での特定演出主体を楽しむことができる。
【０７１３】
［付記Ｃ１５］
前記演出実行手段（５１）は、前記複数の単位遊技のうちの前記第１単位遊技の終了後に実行する前記単位遊技において、前記特別遊技特定演出主体画像演出以外の演出を実行することを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ１４のいずれかに記載の遊技機。
【０７１４】
付記Ｃ１５に係る遊技機によれば、繰り返し特別遊技特定演出主体画像演出が実行されることを防止できる。これにより、遊技者は、報知遊技演出での余韻が大きく残っているオープニング又は第１単位遊技でおいてのみ特別遊技特定演出主体画像演出を楽しむことができる。
【０７１５】
［付記Ｃ１６］
前記演出実行手段（５１）は、予め定められた所定の条件を満たす場合に、前記複数の単位遊技のうちの前記第１単位遊技の終了後に実行する前記単位遊技のいずれかにおいて、前記特別遊技特定演出主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ１５のいずれかに記載の遊技機。
【０７１６】
付記Ｃ１６に係る遊技機によれば、所定の条件、例えば特定演出主体が遊技者によって選択された選択主体と同一である場合に、第１単位遊技の終了後に実行する単位遊技において、特別遊技特定演出主体画像演出が実行される。そのため、遊技者は、オープニング及び第１単位遊技以外で特別遊技特定演出主体画像演出が実行されることで、報知遊技演出での特定演出主体に対する特別遊技特定演出主体画像演出を確認させるために画像表示手段に注目させることが可能になる。これにより、特定演出主体以外の演出主体に対する演出を積極的に鑑賞させることができ、特定演出主体以外の演出主体の良さを確認する機会が付与される。
【０７１７】
［付記Ｄ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記判定結果を報知する報知遊技において報知遊技画像演出（変動遊技演出）が実行され、前記特別遊技において特別遊技画像演出（大当たり遊技演出）が実行される画像表示手段（３４１）と、
前記報知遊技画像演出及び前記特別遊技画像演出を前記画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段と、
を備え、
前記報知遊技画像演出は、複数の演出主体（キャラクタ）のうちの特定演出主体（演出キャラクタ）が主体的に表示される特定演出主体画像演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの演出キャラクタ演出）を含み、
前記特別遊技画像演出は、複数の選択主体（キャラクタ）から遊技者によって選択され

た特定選択主体（選択キャラクタ）を主体として前記画像表示手段（３４１）において実行される特定選択主体画像演出（特定キャラクタ演出）を含み、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態に移行された場合に当該特別遊技状態への移行の契機となった前記報知遊技の所定のタイミングで実行されていた契機遊技画像演出が前記特定演出主体画像演出である場合、前記特定演出主体画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一であることを条件に、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする遊技機。
【０７１８】
付記Ｄ１に係る遊技機によれば、所定のタイミングで実行されていた契機遊技画像演出での特定演出主体が特定選択主体と同一である場合に、特別遊技において特定演出主体（即ち特定選択主体）に対する特定選択主体画像演出が実行される。そのため、遊技者は、特別遊技において、遊技者にとって愛着のある特定演出主体（特定選択主体）を十分楽しむことができる。
【０７１９】
［付記Ｄ２］
前記特別遊技は、オープニング、及び前記オープニングの終了後に移行し、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記オープニング、及び前記複数の単位遊技のうちの予め定められる特定の単位遊技の少なくとも一方において、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。
【０７２０】
付記Ｄ２に係る遊技機によれば、特別遊技の特定選択主体画像演出がオープニング及び特定の単位遊技の少なくとも一方で実行される。そのため、遊技者は、特別遊技への移行の契機となった変動遊技の契機遊技画像演出での特定演出主体（特定選択主体）を特別遊技でも楽しむことができる。
【０７２１】
［付記Ｄ３］
前記演出決定手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記オープニング及び前記特定の単位遊技の双方において、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。
【０７２２】
［付記Ｄ４］
前記特定選択主体画像演出は、第１特定選択主体画像演出と、前記第１特定選択主体画像演出とは異なる第２特定演出主体画像演出とを含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記オープニングにおいて前記第１選択主体画像演出を実行し、前記特定の単位遊技において前記第２選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。
【０７２３】
付記Ｄ３及び付記Ｄ４に係る遊技機によれば、特定演出主体が特定選択主体と同一であることの特典として、特別遊技の特定選択主体画像演出がオープニング及び特定の単位遊技の双方で実行される。そのため、遊技者は、オープニングと特定の単位遊技との両方で、特別遊技への移行の契機となった変動遊技の契機遊技画像演出での特定演出主体（特定選択主体）を、異なる演出として２回楽しむことができる。
【０７２４】
［付記Ｄ５］
前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、

前記特別遊技状態は、前記特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、前記特別遊技の終了後に前記第２報知遊技状態に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態、１６Ｒ確変大当たり遊技状態）とを含み、

前記演出決定手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定演出主体と同一である場合、前記特別遊技状態が前記第２特別遊技状態であることを条件に、前記オープニングにおいて前記第１特定選択主体画像演出を実行し、前記特定の単位遊技において前記第２特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ４に記載の遊技機。

【０７２５】

［付記Ｄ６］

前記主制御手段による前記報知遊技を進行する権利を予め定められる上限数まで保留する保留手段と、

前記保留手段によって保留された保留報知遊技に対する前記判定結果を記憶する保留結果記憶手段と、

をさらに備え、

前記演出実行手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記保留結果記憶手段に記憶されている前記保留報知遊技に対する判定結果のなかに、前記保留報知遊技の実行後に前記特別遊技状態に移行させるものが含まれていることを条件に、前記オープニングにおいて前記第１特定選択主体画像演出を実行し、前記特定の単位遊技において前記第２特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ４に記載の遊技機。

【０７２６】

付記Ｄ５及び付記Ｄ６に係る遊技機によれば、特定演出主体と特定選択主体とが同一であることに加えて、遊技者に有利な状態であることを条件に、オープニング及び特定の単位遊技の双方で特定選択主体画像演出が実行される。即ち、第２特別遊技であること、又は保留連荘が確定していることを条件に、オープニング及び特定の単位遊技の双方で特定選択主体画像演出が実行されることから、オープニング及び特定の単位遊技の双方で特定選択主体画像演出が実行された場合に、遊技者に有利な状態であることを知り得ることができる。そのため、遊技者は、特別遊技において、オープニングに加えて、特定の単位遊技において特定選択主体画像演出が実行されるかに着目し、特別遊技を楽しむことができる。

【０７２７】

［付記Ｄ７］

前記演出実行手段は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記複数の単位遊技のうちの前記特定の単位遊技以外の非特定の単位遊技において、前記特定選択主体画像演出以外の演出を実行することを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。

【０７２８】

［付記Ｄ８］

前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、

前記特別遊技状態は、前記特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、前記特別遊技の終了後に前記第２報知遊技状態に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態、１６Ｒ確変大当たり遊技状態）とを含み、

前記演出実行手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記特別遊技状態が前記第２特別遊技状態であることを条件に、前記非特定の単位遊技において、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴と

する付記Ｄ７に記載の遊技機。
【０７２９】
［付記Ｄ９］
前記主制御手段による前記報知遊技を進行する権利を予め定められる上限数まで保留する保留手段と、
前記保留手段によって保留された保留報知遊技に対する前記判定結果を記憶する保留結果記憶手段と、
をさらに備え、
前記演出実行手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記保留結果記憶手段に記憶されている前記保留報知遊技に対する判定結果のなかに、前記保留報知遊技の実行後に前記特別遊技状態に移行させるものが含まれていることを条件に、前記非特定の単位遊技において、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ７に記載の遊技機。
【０７３０】
付記Ｄ７からＤ９に係る遊技機によれば、オープニング及び特定のラウンド以外での特定演出主体（即ち特定選択主体）に対する特定選択主体画像演出の実行が制限される。そのため、遊技者は、特定選択主体画像演出を、オープニング及び特定の単位遊技で実行され得る特化演出として楽しむことができる。一方、特別遊技状態が第２特別遊技状態（例えば確変遊技状態）であること、又は当該特別遊技終了後に保留連荘を実行することが確定していることを条件に、非特定の単位遊技において、特定選択主体画像演出が実行される。即ち、遊技者に有利な状態である場合に限り、非特定の単位遊技において特定選択主体画像演出が実行される。そのため、遊技者に有利な状態であるかを確認するために、遊技者は非特定の単位遊技において特定選択主体画像演出が実行されるかに着目するようになる。これにより、遊技者は、非特定の単位遊技での演出に着目して自身に有利な状態であるかを確認することで、特別遊技を楽しむことができる。
【０７３１】
［付記Ｄ１０］
前記特定の単位遊技は、前記複数の単位遊技における最初に実行される第１単位遊技であることを特徴とする付記Ｄ２から付記Ｄ９のいずれかに記載の遊技機。
【０７３２】
付記Ｄ１０に係る遊技機によれば、変動遊技の終了後から、特別遊技においてオープニング→最初の単位遊技（第１単位遊技）といった一連の流れで特定選択主体画像演出が実行される。そのため、遊技者は、特別遊技への移行の契機となった変動遊技での契機遊技画像演出の余韻が残っている状態で、契機遊技画像演出の終了から、オープニング及び第１単位遊技の一連の流れで特定演出主体（特定選択主体）を特別遊技でも堪能することができる。
【０７３３】
［付記Ｄ１１］
前記特定選択主体画像演出は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と異なる場合に前記演出実行手段（５１）によって実行される通常特定演出主体画像演出と、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合に前記演出実行手段（５１）によって実行される特殊特定演出主体画像演出とを含むことを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。
【０７３４】
［付記Ｄ１２］
前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、
前記特別遊技状態は、前記特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、前記特別遊技の終了後に前記第２報知遊

技状態に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態、１６Ｒ確変大当たり遊技状態）とを含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記特別遊技状態が前記第２特別遊技状態であることを条件に、前記特定選択主体画像演出として前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ１１に記載の遊技機。
【０７３５】
［付記Ｄ１３］
前記主制御手段による前記報知遊技を進行する権利を予め定められる上限数まで保留する保留手段と、
前記保留手段によって保留された保留報知遊技に対する前記判定結果を記憶する保留結果記憶手段と、
をさらに備え、
前記演出決定手段は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記保留結果記憶手段に記憶されている前記保留報知遊技に対する判定結果のなかに、前記保留報知遊技の実行後に前記特別遊技状態に移行させるものが含まれていることを条件に、前記特定選択主体画像演出として前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ１１に記載の遊技機。
【０７３６】
［付記Ｄ１４］
前記特別遊技は、オープニング、及び前記オープニングの終了後に移行し、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記契機遊技画像演出での前記特定演出主体が前記特定選択主体と同一である場合、前記オープニング、及び前記複数の単位遊技における最初に実行される第１単位遊技の少なくとも一方において、前記特定選択主体画像演出として前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｄ１１から付記Ｄ１３のいずれかに記載の遊技機。
【０７３７】
付記Ｄ１１から付記Ｄ１４に係る遊技機によれば、特定演出主体と特定選択主体とが同一であることを条件として、特殊特定選択主体画像演出が実行される。即ち、遊技者は、特定演出主体と特定選択主体とが同一であることの特典として特殊特定選択主体画像演出を楽しむことができる。
【０７３８】
［付記Ｅ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
複数の選択主体（キャラクタ）から遊技者によって選択された特定選択主体（選択キャラクタ）に対する特定選択主体画像（選択キャラクタ画像７１４）が表示される画像表示手段（３４１）を含み、前記特別遊技、及び前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、
前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、前記特別遊技で実行される前記遊技演出として、前記選択主体を主体として前記画像表示手段（３４１）において実行される特定選択主体画像演出（特定キャラクタ演出）と、前記画像表示手段（３４１）において実行される演出の視認を阻害する視認阻害演出と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記視認阻害演出の実行前に前記特定選択主体画像演出

を実行し、前記視認阻害演出の実行後に前記特定選択主体画像演出を実行しないことを特徴とする遊技機。

【０７３９】

［付記Ｅ２］

前記演出手段（３４１など）は、前記画像表示手段（３４１）における表示画面を覆う被覆割合が低い待機位置と、前記被覆割合が高い作動位置との間を移動可能な可動部材（３９）をさらに備え、

前記視認阻害演出は、前記可動部材（３９）が前記待機位置から前記作動位置に移動される可動部材作動演出であることを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【０７４０】

［付記Ｅ３］

前記視認阻害演出は、複数の画像を重ね合わせた多層レイヤー画像での視認可能な層において、所定の情報を報知する情報報知画像（８３１，８５１，８６１，８７１など）が前記画像表示手段（３４１）に表示される演出であることを特徴とする付記Ｅ１又は付記Ｅ２に記載の遊技機。

【０７４１】

付記Ｅ１から付記Ｅ３に係る遊技機によれば、視認阻害演出の実行前に特定選択主体画像演出が実行され、視認阻害演出の実行後に特定選択主体画像演出が実行されない。そのため、特定選択主体画像演出を視認阻害演出が実行されることの予兆演出としての利用が可能である。例えば、特定選択主体画像演出を、可動部材作動演出が実行されることや、情報報知画像が表示されることの予兆演出とすることができる。そのため、遊技者は、特定選択主体画像演出が実行されることで、可動部材作動演出が実行されることや、情報報知画像が表示されること遊技者が予測できるため、遊技者は特定選択主体画像演出が実行されるかに着目しつつ、特別遊技を楽しむことができる。

【０７４２】

［付記Ｆ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、

複数の選択主体（キャラクタ）から遊技者によって選択された特定選択主体（選択キャラクタ）に対する特定選択主体画像（選択キャラクタ画像７１４）が表示される画像表示手段（３４１）を含み、前記特別遊技、及び前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、

前記演出手段（３４１など）で実行する前記遊技演出を決定する演出決定手段（４１）と、

前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技演出は、

前記報知遊技で実行される前記遊技演出として、複数の演出主体（キャラクタ）のうちの特定演出主体（演出キャラクタ）が主体的に表示される報知遊技特定演出主体画像演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの演出キャラクタ演出）を含み、

前記特別遊技で実行される前記遊技演出として、前記特定演出主体が主体的に表示される特別遊技特定演出主体画像演出（特定キャラクタ演出）と、前記画像表示手段（３４１）において実行される演出の視認を阻害する視認阻害演出と、

前記演出実行手段（５１）は、前記演出決定手段（５１）によって前記視認阻害演出が実行されることが決定され、前記特別遊技状態に移行された場合に当該特別遊技状態への移行の契機となった前記報知遊技の所定のタイミングで実行されていた契機遊技画像演出が前記報知遊技特定演出主体画像演出である場合、前記特定選択主体画像演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。
【０７４３】
［付記Ｆ２］
前記演出手段（３４１など）は、前記画像表示手段（３４１）における表示画面を覆う被覆割合が低い待機位置と、前記被覆割合が高い作動位置との間を移動可能な可動部材（３９）をさらに備え、
前記視認阻害演出は、前記可動部材（３９）が前記待機位置から前記作動位置に移動される可動部材作動演出であることを特徴とする付記Ｆ１に記載の遊技機。
【０７４４】
［付記Ｆ３］
前記視認阻害演出は、複数の画像を重ね合わせた多層レイヤー画像での視認可能な層において、所定の情報を報知する情報報知画像（８３１，８５１，８６１，８７１など）が前記画像表示手段（３４１）に表示される演出であることを特徴とする付記Ｆ１又は付記Ｆ２に記載の遊技機。
【０７４５】
付記Ｆ１から付記Ｆ３に係る遊技機によれば、視認阻害演出の実行予定時に、契機遊技画像演出が報知遊技特定演出主体画像演出である場合に特別遊技特定演出主体画像演出が実行される。そのため、特定選択主体画像演出を視認阻害演出が実行されることの予兆演出としての利用が可能である。例えば、特定選択主体画像演出を、可動部材作動演出が実行されることや、情報報知画像が表示されることの予兆演出とすることができる。そのため、遊技者は、特定選択主体画像演出が実行されることで、可動部材作動演出が実行されることや、情報報知画像が表示されること遊技者が予測できるため、遊技者は特定選択主体画像演出が実行されるかに着目しつつ、特別遊技を楽しむことができる。
【０７４６】
［付記Ｇ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
複数の選択主体（キャラクタ）から遊技者によって選択された特定選択主体（選択キャラクタ）に対する特定選択主体画像（選択キャラクタ画像７１４）が表示される画像表示手段（３４１）を含み、前記特別遊技、及び前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、
前記遊技演出を前記演出手段に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記特別遊技は、オープニング、及び前記オープニングの終了後に移行し、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含み、
前記遊技演出は、前記特別遊技で実行される前記遊技演出として、前記選択主体を主体として前記画像表示手段（３４１）において実行される特定選択主体画像演出（特定キャラクタ演出）と、前記画像表示手段（３４１）において実行される演出の視認を阻害する視認阻害演出と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記特別遊技における前記視認阻害演出の実行前であって、前記オープニング、及び前記複数の単位遊技のうちの予め定められる特定の単位遊技の双方において、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする遊技機。
【０７４７】
［付記Ｇ２］
前記演出手段（３４１など）は、前記画像表示手段（３４１）における表示画面を覆う被覆割合が低い待機位置と、前記被覆割合が高い作動位置との間を移動可能な可動部材（３９）をさらに備え、

前記視認阻害演出は、前記可動部材（３９）が前記待機位置から前記作動位置に移動される可動部材作動演出であることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。

【０７４８】

［付記Ｇ３］

前記視認阻害演出は、複数の画像を重ね合わせた多層レイヤー画像での視認可能な層において、所定の情報を報知する情報報知画像（８３１，８５１，８６１，８７１など）が前記画像表示手段（３４１）に表示される演出であることを特徴とする付記Ｇ１又は付記Ｇ２に記載の遊技機。

【０７４９】

付記Ｇ１から付記Ｇ３に係る遊技機によれば、視認阻害演出の実行前に特定選択主体画像演出が複数回実行される。そのため、特定選択主体画像演出が複数回実行されることを予兆演出としての利用が可能である。例えば、特定選択主体画像演出が複数回実行されることを、視認阻害演出が実行されることの予兆演出としての利用が可能である。例えば、複数回の特定選択主体画像演出の実行を、可動部材作動演出が実行されることや、情報報知画像が表示されることの予兆演出とすることができる。そのため、遊技者は、特定選択主体画像演出が複数回実行されることで、可動部材作動演出が実行されることや、情報報知画像が表示されること遊技者が予測できるため、遊技者は特定選択主体画像演出が複数回実行されるかに着目しつつ、特別遊技を楽しむことができる。

【０７５０】

［付記Ｈ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）での判定結果に基づいて遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、

複数の選択主体（キャラクタ）から遊技者によって選択された特定選択主体（選択キャラクタ）に対する特定選択主体画像（選択キャラクタ画像７１４）が表示される画像表示手段（３４１）を含み、前記特別遊技、及び前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、

前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技演出は、前記特別遊技で実行される前記遊技演出として、前記特定選択主体を主体として前記画像表示手段（３４１）において実行される特定選択主体画像演出（特定キャラクタ演出）と、前記画像表示手段（３４１）において実行される演出の視認を阻害する視認阻害演出と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、前記特別遊技において前記視認阻害演出を実行する場合、前記視認阻害演出を実行するタイミングを設定した後に、前記視認阻害演出を実行するタイミングとは異なるタイミングで前記特定選択主体画像演出が実行されるように設定する手段を有することを特徴とする遊技機。

【０７５１】

［付記Ｈ２］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値（遊技球）を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記複数の単位遊技のうちから選択される単位遊技が実行される第１期間に設定される第１タイミングにおいて、前記視認阻害演出を実行し、

前記特別遊技における前記第１期間以外の第２期間に設定される第２タイミングにおいて、前記特定選択主体画像演出を実行することを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

【０７５２】

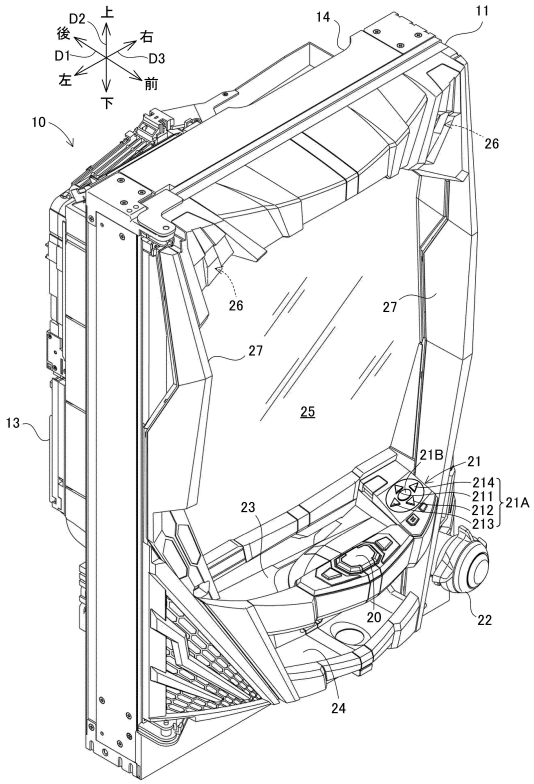
［付記Ｈ３］

前記特別遊技は、複数の単位遊技を実行する前のオープニングをさらに含み、
前記第２期間は、前記オープニング及び前記複数の単位遊技のうちの前記視認阻害演出が実行される前記単位遊技以外の期間であることを特徴とする付記Ｈ２に記載の遊技機。
【０７５３】
付記Ｈ１から付記Ｈ３に係る遊技機では、特別遊技において、遊技者によって選択された特定選択主体に対する特定選択主体画像演出が、視認阻害演出とは異なるタイミング、例えば視認阻害演出が実行される単位遊技とは異なる単位遊技、又はオープニングで実行される。そのため、視認阻害演出によって特定選択主体画像演出の視認が阻害されることなく、遊技者は特別遊技において特定選択主体画像演出を十分楽しむことができる。また、特定選択主体画像演出は、視認阻害演出の実行タイミングの影響を受けるものの、オープニングを含めた種々のタイミングで実行される。そのため、特定選択主体画像演出を見たい場合には、特別遊技の開始時点から画像表示手段に着目する必要があるため、遊技者を画像表示手段で実行される演出に遊技者を集中させることが可能になる。これにより、特別遊技において遊技機で意図された演出を遊技者に楽しませることが可能になる。例えば、遊技者によって選択された特定選択主体以外の選択主体に対する画像演出を見る機会を与え、現在選択されている特定選択主体以外の選択主体を新たに特定選択主体として選択させる動機付けを与えることができる。
【０７５４】
［付記Ｈ４］
前記視認阻害演出は、複数の画像を重ね合わせた多層レイヤー画像での視認可能な層において、所定の情報を報知する情報報知画像（８３１，８５１，８６１，８７１など）が前記画像表示手段（３４１）に表示される演出であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ３のいずれかに記載の遊技機。
【０７５５】
［付記Ｈ５］
前記情報報知画像は、予め定められる条件を満たす１以上の前記特別遊技の実行期間において、遊技者に付与された遊技価値（遊技球）の積算値（累積出玉数）が所定の遊技価値を超えたことを報知する画像（８６１）であることを特徴とする付記Ｈ４に記載の遊技機。
【０７５６】
［付記Ｈ６］
前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、
前記特別遊技状態は、前記特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、前記特別遊技の終了後に前記第２報知遊技状態に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態、１６Ｒ確変大当たり遊技状態）とを含み、
前記情報報知画像は、前記特別遊技状態が前記第２特別遊技状態であることを示唆又は明示する画像（８３１）であることを特徴とする付記Ｈ４又は付記Ｈ５に記載の遊技機。
【０７５７】
［付記Ｈ７］
前記主制御手段（４１）による前記報知遊技を進行する権利を予め定められる上限数まで保留する保留手段（４１）と、
前記保留手段（４１）によって保留された保留報知遊技に対する前記判定結果を記憶する保留結果記憶手段（４１２）と、
をさらに備え、
前記情報報知画像は、前記保留結果記憶手段（４１２）に記憶されている前記保留報知遊技に対する判定結果のなかに、前記保留報知遊技の実行後に前記特別遊技状態に移行させるものが含まれていることを示唆又は明示する画像（８５１）であることを特徴とする

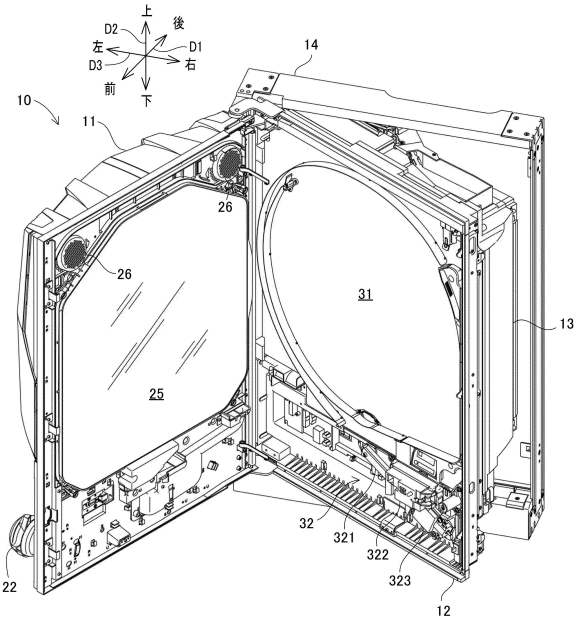
付記Ｈ４から付記Ｈ６のいずれかに記載の遊技機。
【０７５８】
付記Ｈ４から付記Ｈ７に係る遊技機によれば、視認阻害演出となる種々の情報報知画像によって、特定選択主体画像演出が阻害されることを防止できる。
【０７５９】
［付記Ｈ８］
前記演出手段（３４１など）は、前記画像表示手段（３４１）における表示画面を覆う被覆割合が低い待機位置と、前記被覆割合が高い作動位置との間を移動可能な可動部材（３９）をさらに備え、
前記視認阻害演出は、前記可動部材（３９）が前記待機位置から前記作動位置に移動される可動部材作動演出であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ７のいずれかに記載の遊技機。
【０７６０】
［付記Ｈ９］
前記報知遊技状態は、第１報知遊技状態（低確率モード）と、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１報知遊技状態よりも高い第２報知遊技状態（高確率モード）と、を含み、
前記特別遊技状態は、前記特別遊技の終了後に前記第１報知遊技状態に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、前記特別遊技の終了後に前記第２報知遊技状態に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態、１６Ｒ確変大当たり遊技状態）とを含み、
前記可動部材作動演出は、前記特別遊技状態が前記第２特別遊技状態であることを示唆又は明示する演出であることを特徴とする付記Ｈ８に記載の遊技機。
【０７６１】
［付記Ｈ１０］
前記主制御手段（４１）による前記報知遊技を進行する権利を予め定められる上限数まで保留する保留手段（４１）と、
前記保留手段（４１）によって保留された保留報知遊技に対する前記判定結果を記憶する保留結果記憶手段（４１２）と、
をさらに備え、
前記可動部材作動演出は、前記保留結果記憶手段（４１２）に記憶されている前記保留報知遊技に対する判定結果のなかに、前記保留報知遊技の実行後に前記特別遊技状態に移行させるものが含まれていることを示唆又は明示する演出であることを特徴とする付記Ｈ８又は付記Ｈ９に記載の遊技機。
【０７６２】
付記Ｈ８から付記Ｈ１０に係る遊技機によれば、視認阻害演出となる可動部材作動演出、昇格演出、保留連荘確定演出などの種々の演出によって、特定選択主体画像演出が阻害されることを防止できる。
【符号の説明】
【０７６３】
１０：遊技機
２０：操作ボタン
２０ａ：操作スイッチ
２１：選択決定部
２１Ａ：選択ボタン
２１１：上選択ボタン
２１２：下選択ボタン
２１３：左選択ボタン
２１４：右選択ボタン
２１１ａ～２１１ｄ：選択操作スイッチ

２１Ｂ：決定ボタン
２１Ｂａ：決定操作スイッチ
２６：スピーカ
３１６：可変入賞口
３３１：メイン制御ユニット
３３２：サブ制御ユニット
３４１：図柄表示部
３９：可動役物部材
４：主制御装置
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ
５１１：ＲＯＭ
５１２：ＲＡＭ
６：表示制御装置
６１：ＭＰＵ
６１１：ＲＯＭ
６１２：ＲＡＭ
７１４：選択キャラクタ
７４：キャラクタ選択画面
７４１～７４７：キャラクタ選択画像
８１：ラウンド遊技演出画面
８１１：ラウンド表示画像
８１２：大当たりラウンド数表示画像
８１３：キャラクタ紹介画像
８２：ボタン操作要求画面
８２１：操作ボタン画像
８３：昇格成功演出画面
８４：昇格失敗演出画面
８５：保留連荘確定表示画面
８６：特定数出玉表示画像表示画面
８７：エラー発生画像表示画面

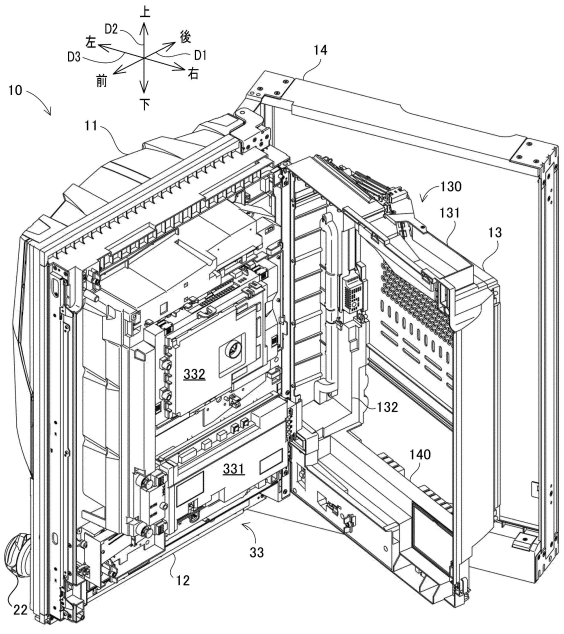
【図１】


上
後
D2
D1
D3
右
左
前
下
10
11
14
26
27
25
13
21B
21
214
211
212
213
21A
23
20
22
24

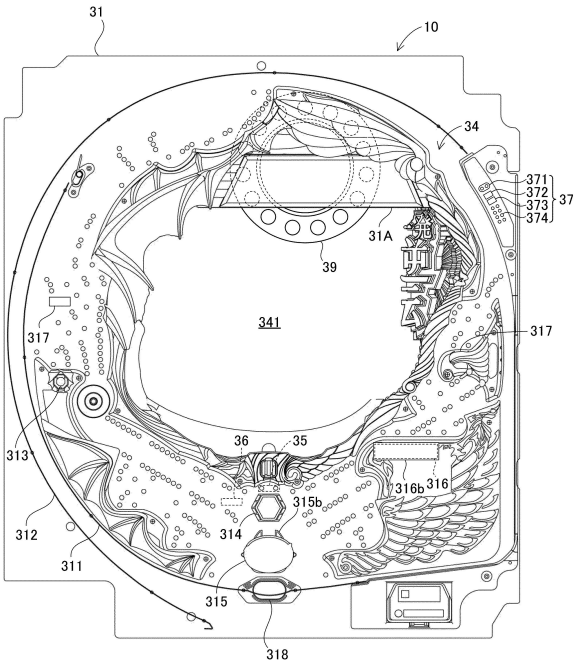
【図２】


上
後
D2
D1
D3
左
右
前
下
10
11
14
26
31
13
25
32
321
322
323
12
22

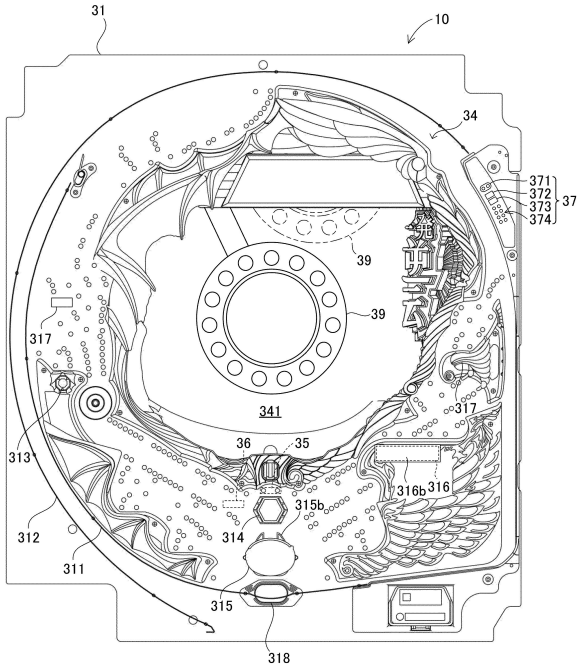
【図３】


上
後
D2
D1
D3
左
右
前
下
10
11
14
130
131
13
332
132
331
140
33
12
22

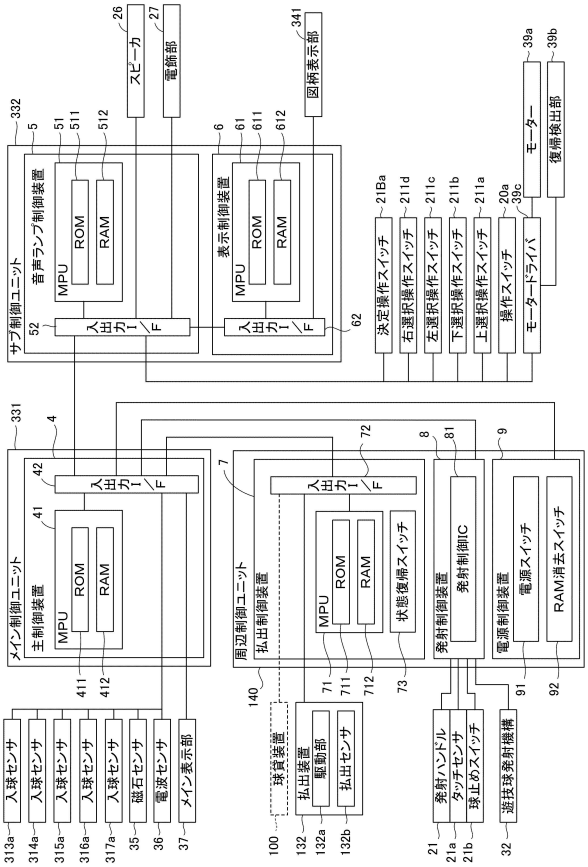
【図４】


31
10
34
371
372
373
374
37
31A
39
341
317
317
313
36
35
316b
316
315b
312
314
311
315
318

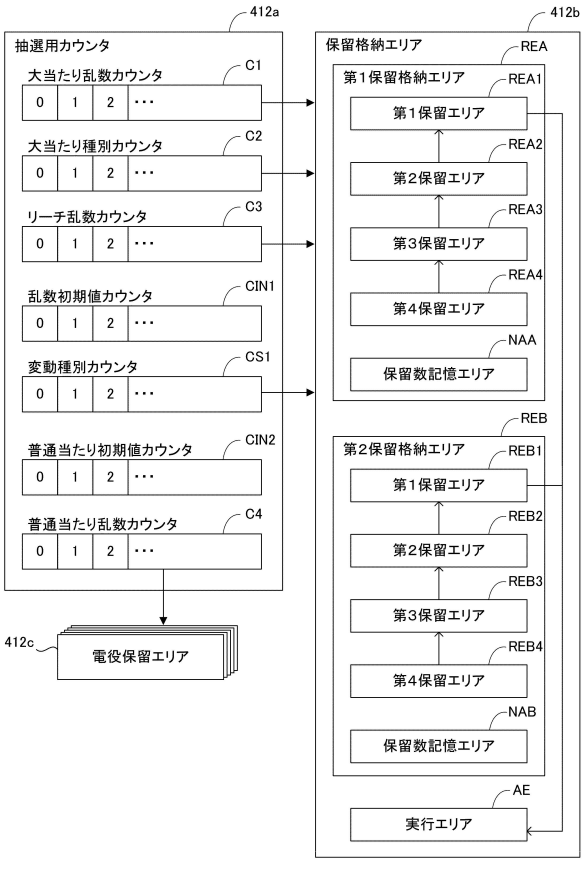
【図５】



【図６】



【図７】



【図８】

低確率モード当否テーブル

(A)

大当たり乱数カウンタ	抽選結果
373、727	大当たり
その他	外れ

高確率モード当否テーブル

(B)

大当たり乱数カウンタ	抽選結果
59、109、163、211、263、317、373、421、479、523、631、683、727	大当たり
その他	外れ

振分テーブル

(C)

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

外れ種別テーブル

(D)

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

通常大当たり変動テーブル

(E)

変動種別カウンタ	変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

確変大当たり変動テーブル

(F)

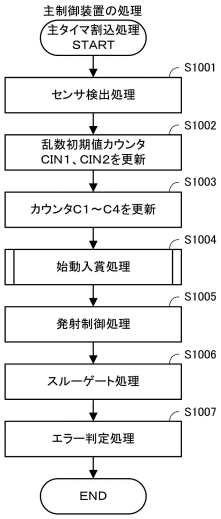
変動種別カウンタ	変動パターン
0～9	01(30s)
10～119	02(60s)
120～199	03(90s)

外れ変動テーブル

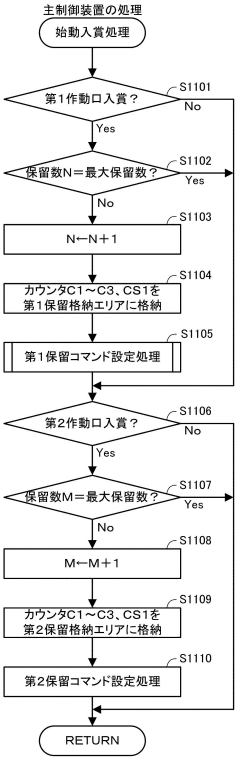
(G)

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～149	04(7s)
	150～199	05(10s)

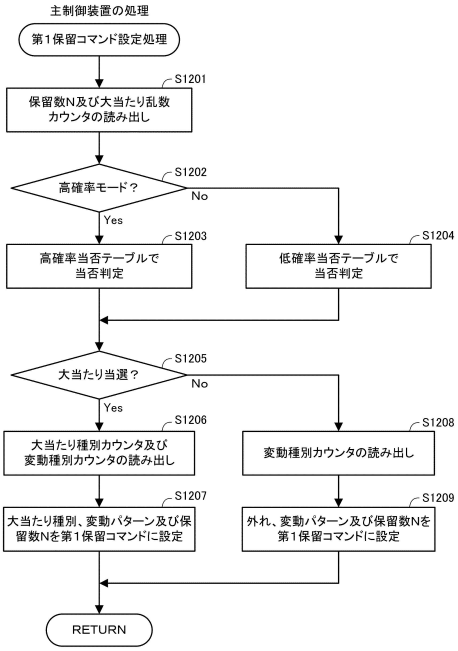
【図９】



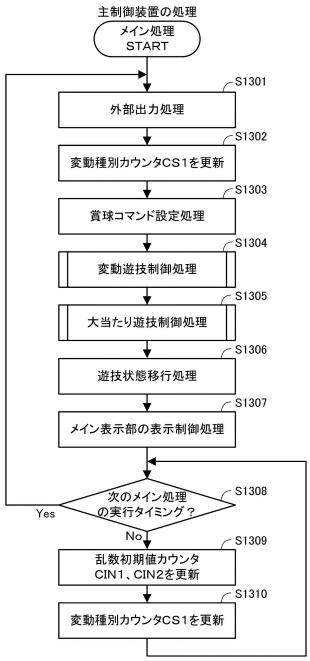
【図１０】



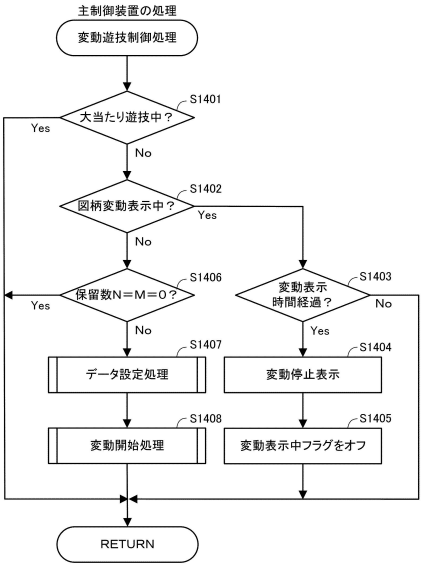
【図１１】



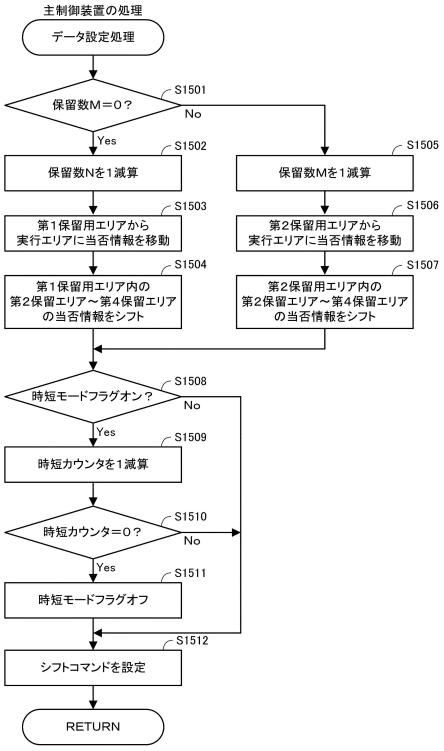
【図１２】



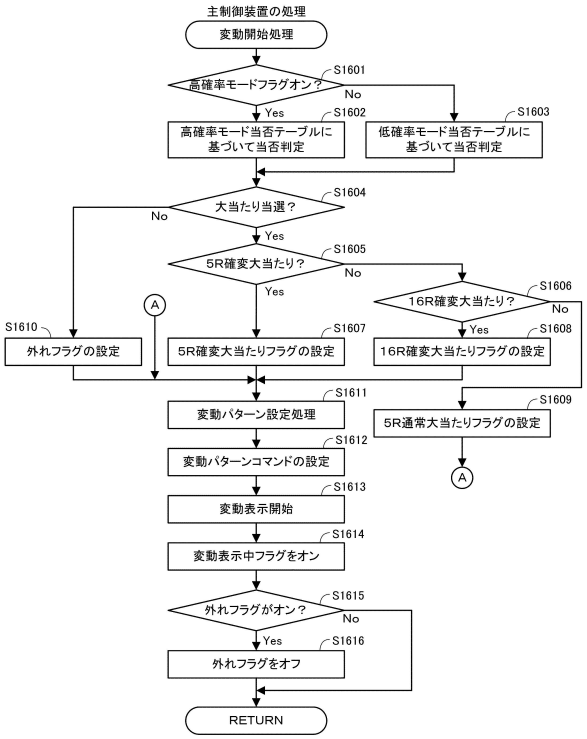
【図１３】



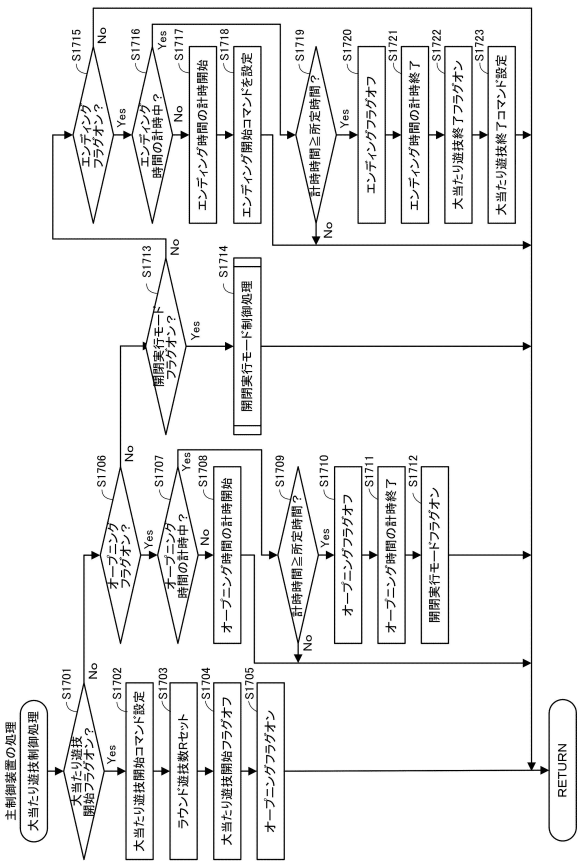
【図１４】



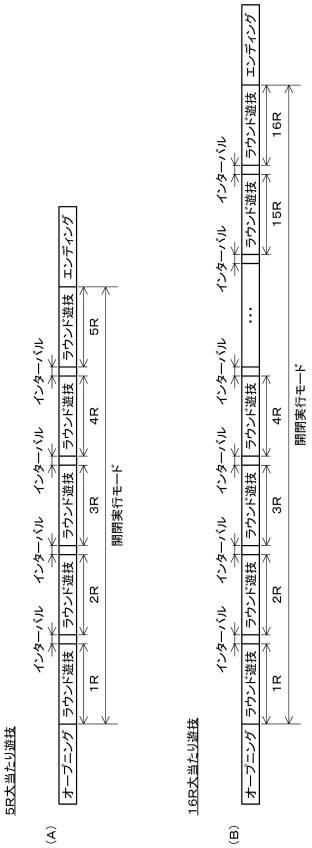
【図１５】



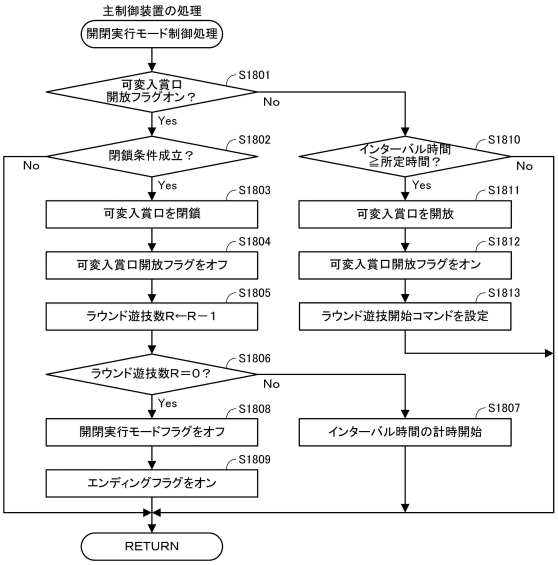
【図１６】



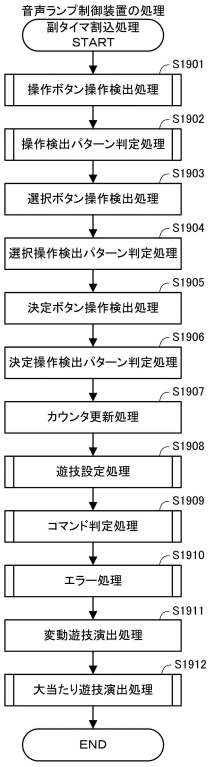
【図１７】



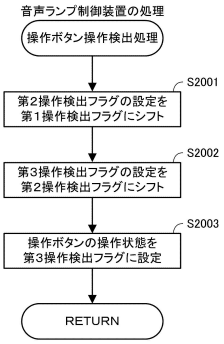
【図１８】



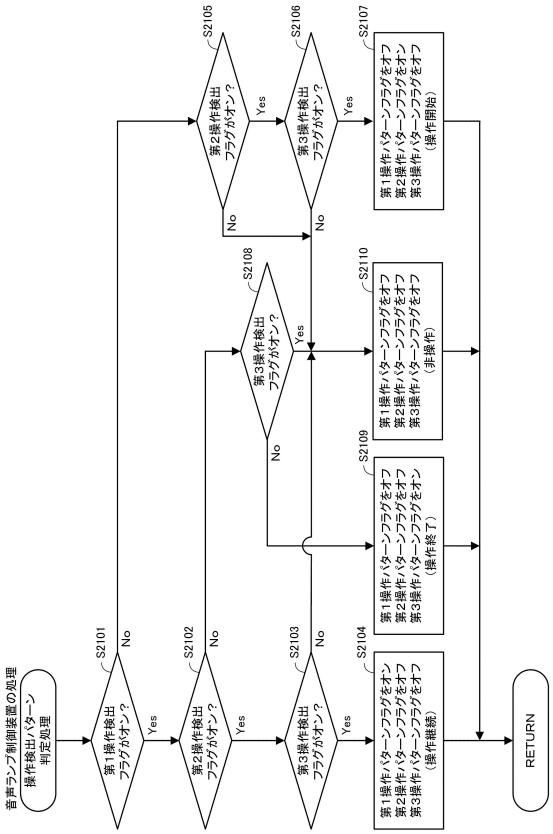
【図１９】



【図２０】



【図２１】



【図２２】

操作ボタン操作データテーブル

	操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(A)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データテーブル

	上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(B)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データテーブル

	下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(C)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データテーブル

	左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(D)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

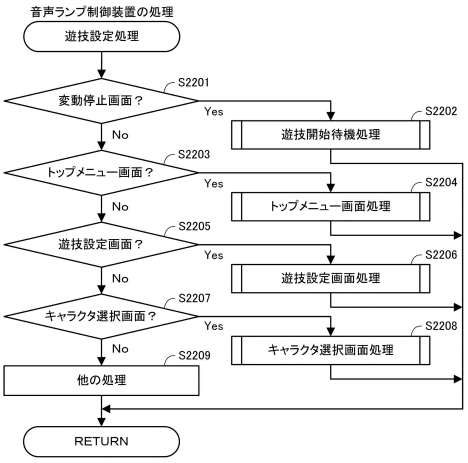
右選択ボタン操作データテーブル

	右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(E)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

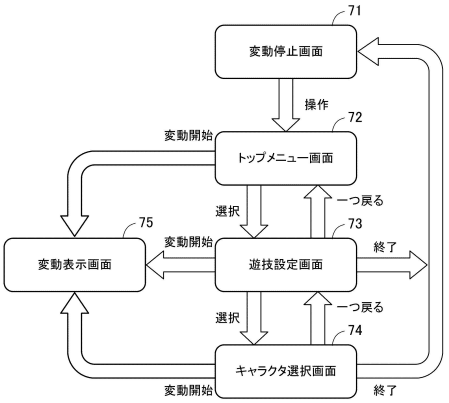
決定ボタン操作データテーブル

	決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(F)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

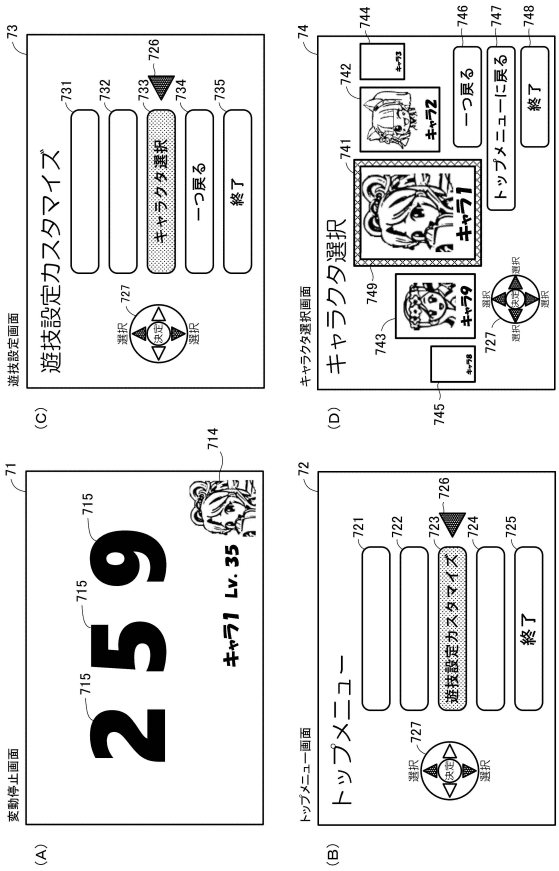
【図２３】



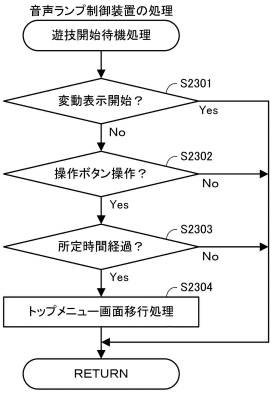
【図２４】



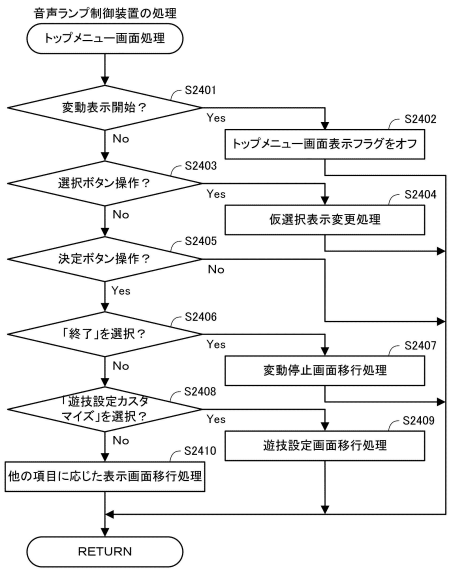
【図２５】



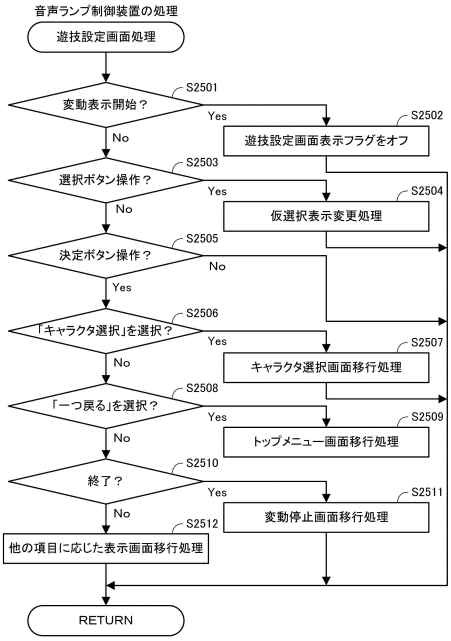
【図２６】



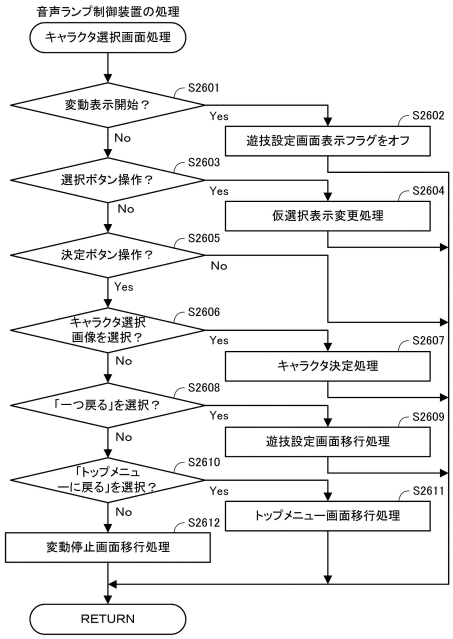
【図２７】



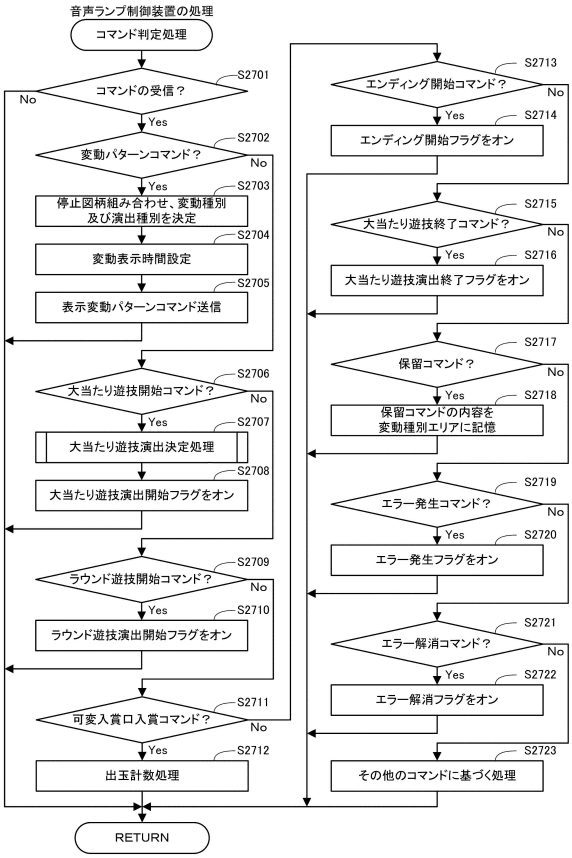
【図２８】



【図２９】



【図３０】



【図３１】

第１停止図柄選択テーブル

(A)

演出種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～4	1	1	1	1
5～9				
10～14		2	2	2
15～19	2	3	3	
20～24				
25～29				3
30～34	4		4	4
35～39			5	
40～44				
45～49	5		6	5
50～54			7	
55～59	6	4		6
60～64		5		
65～69				
70～74	8			7
75～79				8
80～84		6		
85～89	9	8	8	
90～94		9	9	9
95～99				

変動種別テーブル

(B)

変動パターンコマンド	変動種別	変動表示時間[s]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	リーチなし	7
D05	リーチなし	10

【図３２】

演出種別テーブル(ノーマルリーチ演出テーブル)

(A)

演出種別カウンタ	演出種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出X1	演出X1	演出X2	演出X1
10～19		演出X2	演出X3	
20～29	演出X2	演出X3		
30～39			演出X4	
40～49	演出X3	演出X4		
50～59				
60～69	演出X4		演出X5	演出X2
70～79		演出X5		演出X3
80～89	演出X5			演出X4
90～99				

演出種別テーブル(スーパーリーチ演出テーブル)

(B)

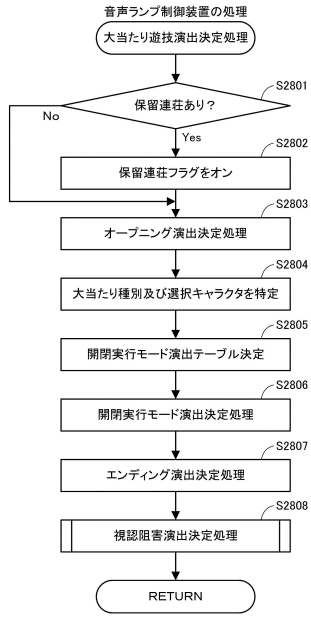
演出種別カウンタ	演出種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出Y1	演出Y1	演出Y1	演出Y1
10～19				演出Y2
20～29			演出Y2	演出Y3
30～39	演出Y2	演出Y2		演出Y4
40～49			演出Y3	演出Y5
50～59	演出Y3	演出Y3		
60～69			演出Y4	
70～79	演出Y4	演出Y4		
80～89			演出Y5	
90～99	演出Y5	演出Y5		

演出種別テーブル(スペシャルリーチ演出テーブル)

(C)

演出種別カウンタ	演出種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出Z1	演出Z1	演出Z1	演出Z1
10～19				演出Z2
20～29			演出Z2	演出Z3
30～39	演出Z2	演出Z2		演出Z4
40～49			演出Z3	演出Z5
50～59	演出Z3	演出Z3		
60～69			演出Z4	
70～79	演出Z4	演出Z4		
80～89			演出Z5	
90～99	演出Z5	演出Z5		

【図３３】



【図３４】

5R用開閉実行モード演出決定テーブル

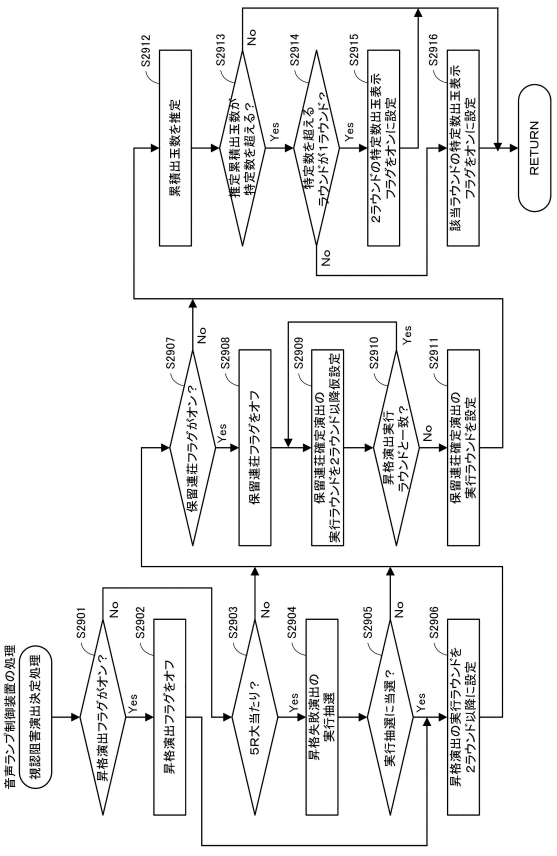
5Rキャラクタ1用演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ1シナリオA	キャラ1	キャラ2	キャラ7	キャラ12	キャラ17
40～79	キャラ1シナリオB	キャラ1	キャラ3	キャラ8	キャラ13	キャラ18
80～119	キャラ1シナリオC	キャラ1	キャラ4	キャラ9	キャラ14	キャラ19
120～159	キャラ1シナリオD	キャラ1	キャラ5	キャラ10	キャラ15	キャラ20
160～199	キャラ1シナリオE	キャラ1	キャラ6	キャラ11	キャラ16	全員
5Rキャラクタ2用演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ2シナリオA	キャラ2	キャラ3	キャラ8	キャラ13	キャラ18
40～79	キャラ2シナリオB	キャラ2	キャラ4	キャラ9	キャラ14	キャラ19
80～119	キャラ2シナリオC	キャラ2	キャラ5	キャラ10	キャラ15	キャラ20
120～159	キャラ2シナリオD	キャラ2	キャラ6	キャラ11	キャラ16	キャラ1
160～199	キャラ2シナリオE	キャラ2	キャラ7	キャラ12	キャラ17	全員
5Rキャラクタ3用演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ3シナリオA	キャラ3	キャラ4	キャラ9	キャラ14	キャラ19
40～79	キャラ3シナリオB	キャラ3	キャラ5	キャラ10	キャラ15	キャラ20
80～119	キャラ3シナリオC	キャラ3	キャラ6	キャラ11	キャラ16	キャラ1
120～159	キャラ3シナリオD	キャラ3	キャラ7	キャラ12	キャラ17	キャラ2
160～199	キャラ3シナリオE	キャラ3	キャラ8	キャラ13	キャラ18	全員
⋮						
5Rキャラクタ9用演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ9シナリオA	キャラ9	キャラ10	キャラ15	キャラ20	キャラ5
40～79	キャラ9シナリオB	キャラ9	キャラ11	キャラ16	キャラ1	キャラ6
80～119	キャラ9シナリオC	キャラ9	キャラ12	キャラ17	キャラ2	キャラ7
120～159	キャラ9シナリオD	キャラ9	キャラ13	キャラ18	キャラ3	キャラ8
160～199	キャラ9シナリオE	キャラ9	キャラ14	キャラ19	キャラ4	全員

【図３５】

16R用開閉実行モード演出決定テーブル

16Rキャラクタ1用演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～14	キャラ1シナリオA	キャラ1	キャラ2	キャラ14	…	キャラ10
15～29	キャラ1シナリオB	キャラ1	キャラ3	キャラ15	…	キャラ11
30～44	キャラ1シナリオC	キャラ1	キャラ4	キャラ16	…	キャラ12
45～59	キャラ1シナリオD	キャラ1	キャラ5	キャラ17	…	キャラ13
60～74	キャラ1シナリオE	キャラ1	キャラ6	キャラ18	…	キャラ14
75～89	キャラ1シナリオF	キャラ1	キャラ7	キャラ19	…	キャラ15
90～104	キャラ1シナリオG	キャラ1	キャラ8	キャラ20	…	キャラ16
105～119	キャラ1シナリオH	キャラ1	キャラ9	キャラ2	…	キャラ17
120～134	キャラ1シナリオI	キャラ1	キャラ10	キャラ3	…	キャラ18
135～149	キャラ1シナリオJ	キャラ1	キャラ11	キャラ4	…	キャラ19
150～164	キャラ1シナリオK	キャラ1	キャラ12	キャラ5	…	キャラ20
165～199	キャラ1シナリオL	キャラ1	キャラ13	キャラ6	…	全員
16Rキャラクタ2用演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～14	キャラ2シナリオA	キャラ2	キャラ3	キャラ15	…	キャラ11
15～29	キャラ2シナリオB	キャラ2	キャラ4	キャラ16	…	キャラ12
30～44	キャラ2シナリオC	キャラ2	キャラ5	キャラ17	…	キャラ13
45～59	キャラ2シナリオD	キャラ2	キャラ6	キャラ18	…	キャラ14
60～74	キャラ2シナリオE	キャラ2	キャラ7	キャラ19	…	キャラ15
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
165～199	キャラ2シナリオL	キャラ2	キャラ14	キャラ7	…	全員
⋮						
16Rキャラクタ9用演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～14	キャラ9シナリオA	キャラ9	キャラ10	キャラ2	…	キャラ18
15～29	キャラ9シナリオB	キャラ9	キャラ11	キャラ3	…	キャラ19
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
165～199	キャラ9シナリオL	キャラ9	キャラ1	キャラ14	…	全員

【図３６】

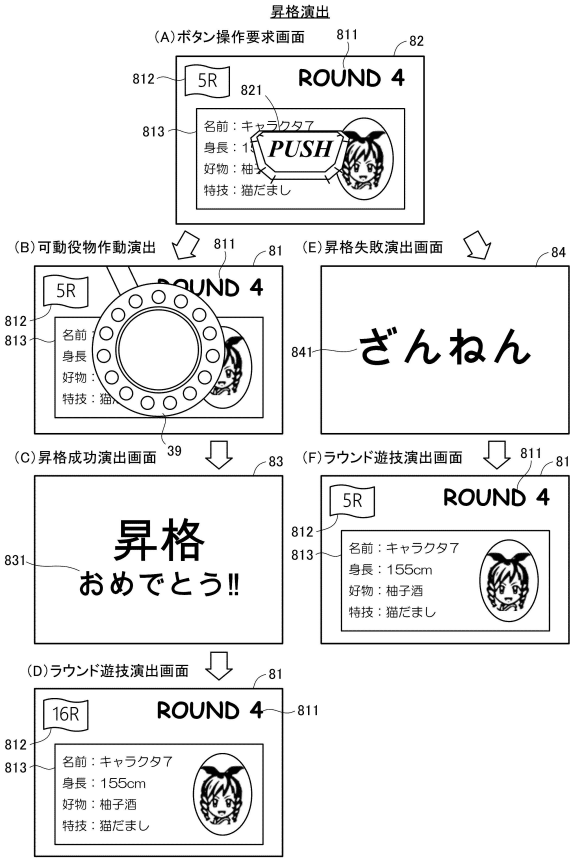


【図３７】

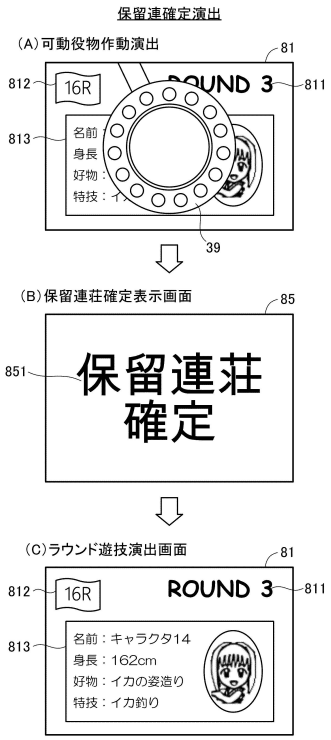
(A)開閉実行モード演出(キャラ1シナリオA)

ラウンド	1R	2R	3R	4R	…	16R
演出キャラクタ種別	キャラ1	キャラ2	キャラ14	キャラ7	…	キャラ10
視認阻害演出		特定数出玉表示	保留連荘確定演出	昇格演出	…	
特定数出玉表示フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ

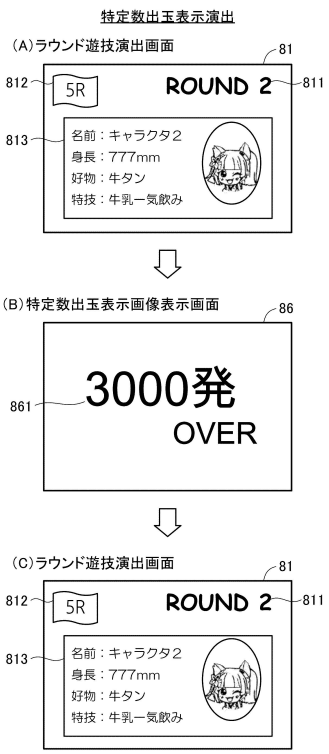
【図３８】



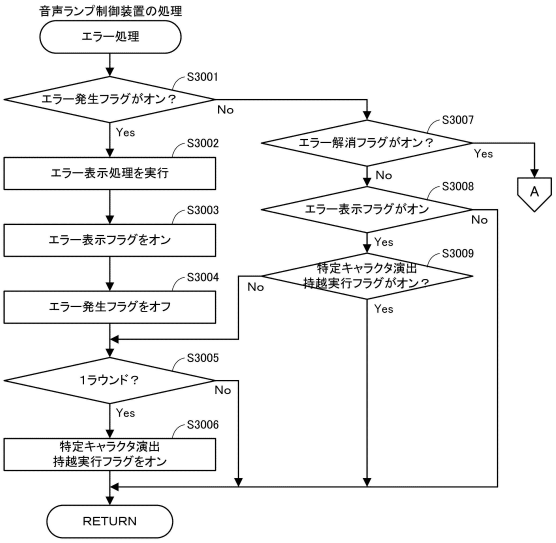
【図３９】



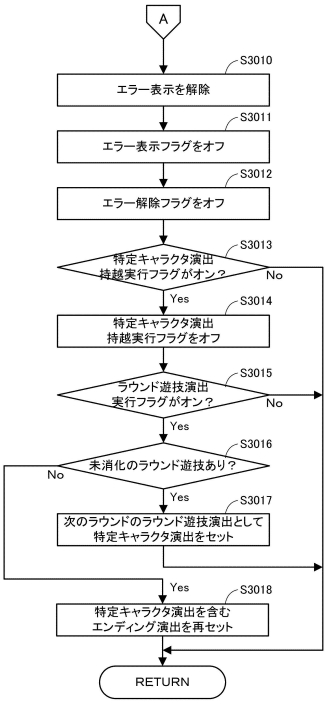
【図４０】



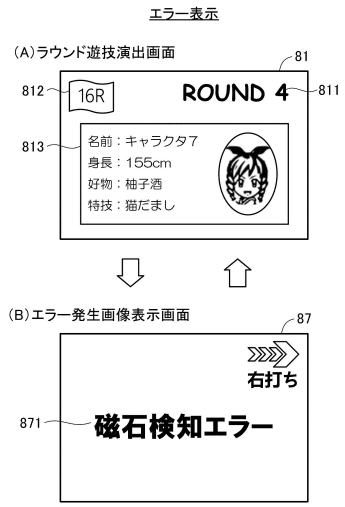
【図４１】



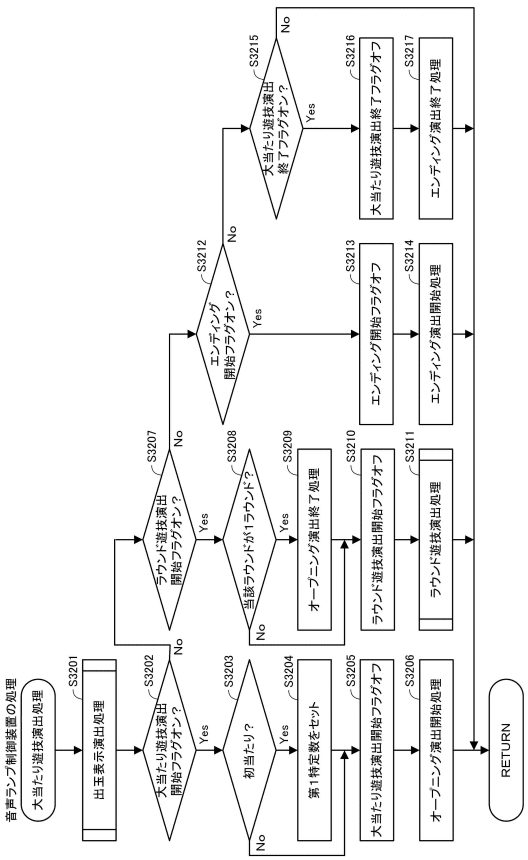
【図４２】



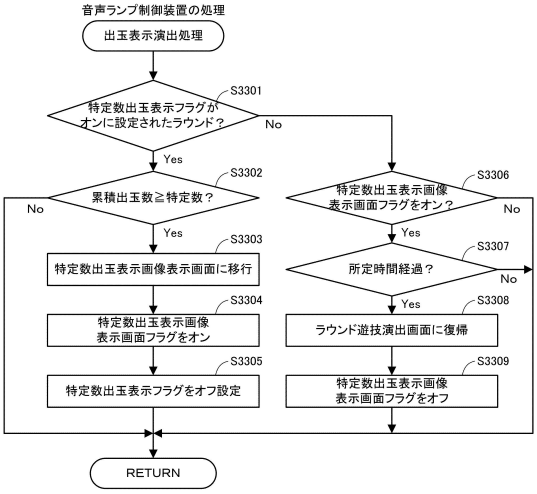
【図４３】



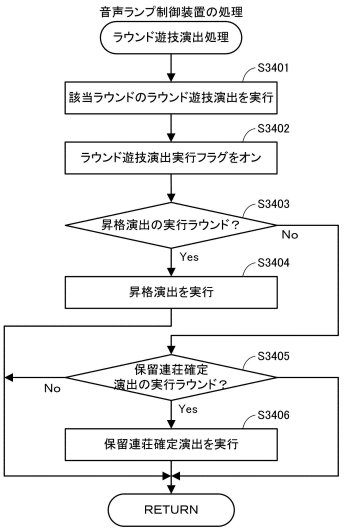
【図４４】



【図４５】



【図４６】



【図４７】

5R用開閉実行モード演出決定テーブル

5Rキャラクタ1用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ1シナリオA	キャラ1	キャラ6	キャラ10	キャラ14	全員
40～79	キャラ1シナリオB	キャラ2	キャラ1	キャラ11	キャラ15	キャラ18
80～119	キャラ1シナリオC	キャラ3	キャラ7	キャラ1	キャラ16	キャラ19
120～159	キャラ1シナリオD	キャラ4	キャラ8	キャラ12	キャラ1	キャラ20
160～199	キャラ1シナリオE	キャラ5	キャラ9	キャラ13	キャラ17	キャラ1

5Rキャラクタ2用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ2シナリオA	キャラ2	キャラ7	キャラ11	キャラ15	全員
40～79	キャラ2シナリオB	キャラ3	キャラ2	キャラ12	キャラ16	キャラ19
80～119	キャラ2シナリオC	キャラ4	キャラ8	キャラ2	キャラ17	キャラ20
120～159	キャラ2シナリオD	キャラ5	キャラ9	キャラ13	キャラ2	キャラ1
160～199	キャラ2シナリオE	キャラ6	キャラ10	キャラ14	キャラ18	キャラ2

5Rキャラクタ3用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ3シナリオA	キャラ3	キャラ8	キャラ12	キャラ16	全員
40～79	キャラ3シナリオB	キャラ4	キャラ3	キャラ13	キャラ17	キャラ20
80～119	キャラ3シナリオC	キャラ5	キャラ9	キャラ3	キャラ18	キャラ1
120～159	キャラ3シナリオD	キャラ6	キャラ10	キャラ14	キャラ3	キャラ2
160～199	キャラ3シナリオE	キャラ7	キャラ11	キャラ15	キャラ19	キャラ3

・
・
・

5Rキャラクタ9用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ9シナリオA	キャラ9	キャラ14	キャラ18	キャラ2	全員
40～79	キャラ9シナリオB	キャラ10	キャラ9	キャラ19	キャラ3	キャラ6
80～119	キャラ9シナリオC	キャラ11	キャラ15	キャラ9	キャラ4	キャラ7
120～159	キャラ9シナリオD	キャラ12	キャラ16	キャラ20	キャラ9	キャラ8
160～199	キャラ9シナリオE	キャラ13	キャラ17	キャラ1	キャラ5	キャラ9

【図４８】

16R用開閉実行モード演出決定テーブル

16Rキャラクタ1用演出シナリオテーブル

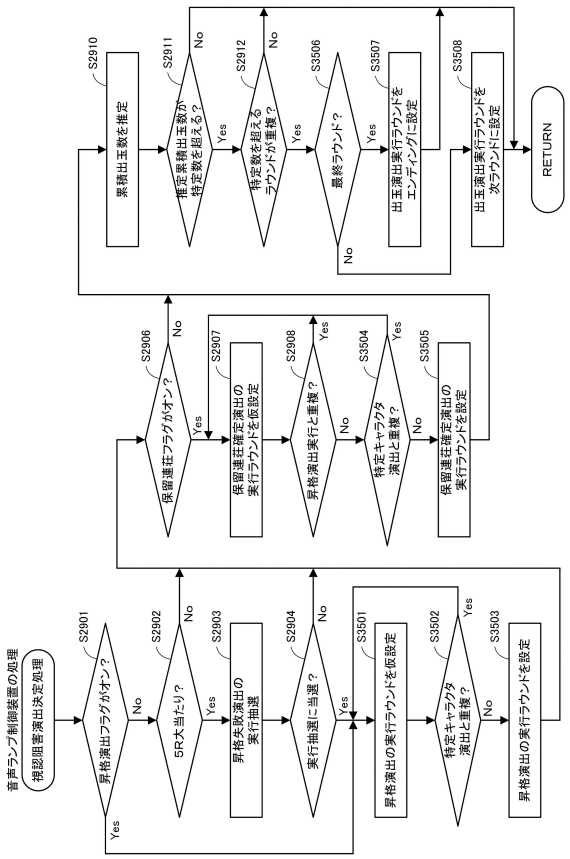
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～19	キャラ1シナリオA	キャラ1	キャラ18	キャラ15	…	全員
20～29	キャラ1シナリオB	キャラ2	キャラ1	キャラ16	…	キャラ14
30～39	キャラ1シナリオC	キャラ3	キャラ19	キャラ1	…	キャラ15
40～49	キャラ1シナリオD	キャラ4	キャラ20	キャラ17	…	キャラ16
50～59	キャラ1シナリオE	キャラ5	キャラ2	キャラ18	…	キャラ17
60～69	キャラ1シナリオF	キャラ6	キャラ3	キャラ19	…	キャラ18
70～79	キャラ1シナリオG	キャラ7	キャラ4	キャラ20	…	キャラ19
80～89	キャラ1シナリオH	キャラ8	キャラ5	キャラ1	…	キャラ20
90～99	キャラ1シナリオI	キャラ9	キャラ6	キャラ2	…	キャラ1
100～119	キャラ1シナリオJ	キャラ1	キャラ7	キャラ3	…	全員
120～129	キャラ1シナリオK	キャラ10	キャラ1	キャラ4	…	キャラ2
130～139	キャラ1シナリオL	キャラ11	キャラ8	キャラ1	…	キャラ3
140～149	キャラ1シナリオM	キャラ12	キャラ9	キャラ5	…	キャラ4
150～159	キャラ1シナリオN	キャラ13	キャラ10	キャラ6	…	キャラ5
160～169	キャラ1シナリオO	キャラ14	キャラ11	キャラ7	…	キャラ6
170～179	キャラ1シナリオP	キャラ15	キャラ12	キャラ8	…	キャラ7
180～189	キャラ1シナリオQ	キャラ16	キャラ13	キャラ9	…	キャラ8
190～199	キャラ1シナリオR	キャラ17	キャラ14	キャラ10	…	キャラ1

・
・
・

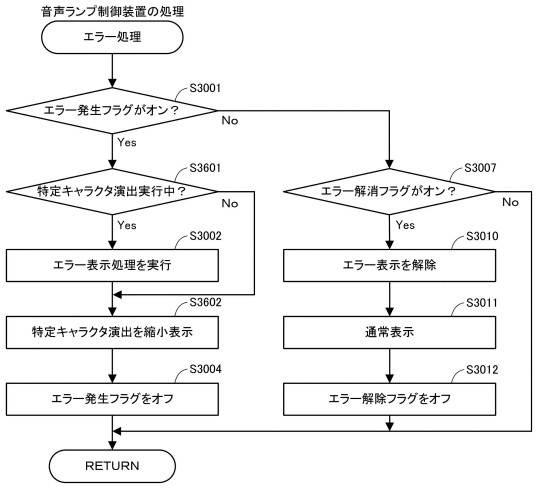
16Rキャラクタ2用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～19	キャラ2シナリオA	キャラ9	キャラ7	キャラ5	…	全員
20～29	キャラ2シナリオB	キャラ10	キャラ9	キャラ6	…	キャラ2
30～39	キャラ2シナリオC	キャラ11	キャラ8	キャラ9	…	キャラ3
40～49	キャラ2シナリオD	キャラ12	キャラ10	キャラ7	…	キャラ4
50～59	キャラ2シナリオE	キャラ13	キャラ11	キャラ8	…	キャラ5
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
190～199	キャラ2シナリオR	キャラ6		キャラ3	…	キャラ9

【図４９】



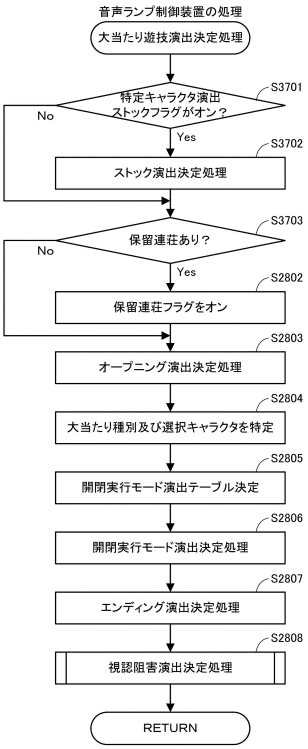
【図５０】



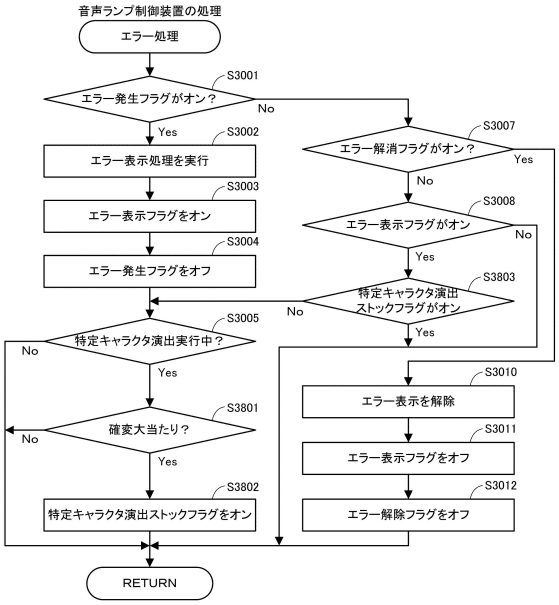
【図５１】

【図５２】

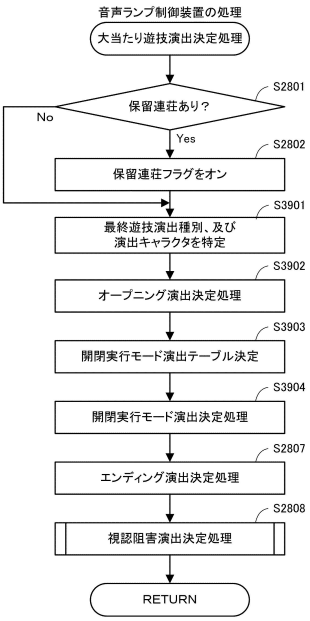
【図５３】



【図５４】



【図５５】



【図５６】

大当たり遊技キャラク演出データテーブル

変動遊技演出（最終画像遊技演出）				大当たり遊技演出		
リーチ演出種別		キャラクタ		オープニン演出	ラウンド遊技演出シナリオ	
		演出キャラクタ	サブ		確変/保留連荘	通常
ノーマルリーチ	演出X1	選択キャラ	－	選択キャラ	選択キャラ	
	演出X2		－			
	演出X3		－			
	演出X4		－			
	演出X5		－			
スーパーリーチ	演出Y1	キャラ9	キャラ19，20	キャラ1～4のうちの非選択キャラ	キャラ9	
	演出Y2	キャラ8	キャラ17，18		キャラ8	
	演出Y3	キャラ7	キャラ15，16		キャラ7	
	演出Y4	キャラ6	キャラ13，14		キャラ6	
	演出Y5	キャラ5	キャラ11，12		キャラ5	
スペシャルリーチ	演出Z1	キャラ4	キャラ10	キャラ4	選択キャラ	キャラ5～9のうちの非選択キャラ
	演出Z2	キャラ3	－	キャラ3		
	演出Z3	キャラ2	－	キャラ2		
	演出Z4	キャラ1	－	キャラ1		
	演出Z5	キャラ1～20（全員）	－	全員		

【図５７】

開閉実行モード演出決定テーブル

キャラクタ1用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ1シナリオA	キャラ1	キャラ2	キャラ7	キャラ12	キャラ17
40～79	キャラ1シナリオB	キャラ1	キャラ3	キャラ8	キャラ13	キャラ18
80～119	キャラ1シナリオC	キャラ1	キャラ4	キャラ9	キャラ14	キャラ19
120～159	キャラ1シナリオD	キャラ1	キャラ5	キャラ10	キャラ15	キャラ20
160～199	キャラ1シナリオE	キャラ1	キャラ6	キャラ11	キャラ16	全員

キャラクタ2用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ2シナリオA	キャラ2	キャラ3	キャラ8	キャラ13	キャラ18
40～79	キャラ2シナリオB	キャラ2	キャラ4	キャラ9	キャラ14	キャラ19
80～119	キャラ2シナリオC	キャラ2	キャラ5	キャラ10	キャラ15	キャラ20
120～159	キャラ2シナリオD	キャラ2	キャラ6	キャラ11	キャラ16	キャラ1
160～199	キャラ2シナリオE	キャラ2	キャラ7	キャラ12	キャラ17	全員

キャラクタ3用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ3シナリオA	キャラ3	キャラ4	キャラ9	キャラ14	キャラ19
40～79	キャラ3シナリオB	キャラ3	キャラ5	キャラ10	キャラ15	キャラ20
80～119	キャラ3シナリオC	キャラ3	キャラ6	キャラ11	キャラ16	キャラ1
120～159	キャラ3シナリオD	キャラ3	キャラ7	キャラ12	キャラ17	キャラ2
160～199	キャラ3シナリオE	キャラ3	キャラ8	キャラ13	キャラ18	全員

・
・
・

キャラクタ9用演出シナリオテーブル

シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ9シナリオA	キャラ9	キャラ10	キャラ15	キャラ20	キャラ5
40～79	キャラ9シナリオB	キャラ9	キャラ11	キャラ16	キャラ1	キャラ6
80～119	キャラ9シナリオC	キャラ9	キャラ12	キャラ17	キャラ2	キャラ7
120～159	キャラ9シナリオD	キャラ9	キャラ13	キャラ18	キャラ3	キャラ8
160～199	キャラ9シナリオE	キャラ9	キャラ14	キャラ19	キャラ4	全員

【図５８】

大当たり遊技キャラク演出データテーブル

変動遊技演出（最終画像演出）				大当たり遊技演出			
演出種別		キャラクタ		確変大当たり		通常大当たり	
		演出キャラクタ	サブ	OP演出	Rシナリオ	OP演出	Rシナリオ
ノーマルリーチ	演出X1	選択キャラ	－	選択キャラ	選択キャラ	キャラなし	選択キャラ
	演出X2		－				
	演出X3		－				
	演出X4		－				
	演出X5		－				
スーパーリーチ	演出Y1	キャラ9	キャラ19，20	キャラ9	選択キャラ	選択キャラ	キャラ9
	演出Y2	キャラ8	キャラ17，18	キャラ8			キャラ8
	演出Y3	キャラ7	キャラ15，16	キャラ7			キャラ7
	演出Y4	キャラ6	キャラ13，14	キャラ6			キャラ6
	演出Y5	キャラ5	キャラ11，12	キャラ5			キャラ5
スペシャルリーチ	演出Z1	キャラ4	キャラ10	キャラ4	選択キャラ	選択キャラ	キャラ4
	演出Z2	キャラ3	－	キャラ3			キャラ3
	演出Z3	キャラ2	－	キャラ2			キャラ2
	演出Z4	キャラ1	－	キャラ1			キャラ1
	演出Z5	キャラ1～20	－	全員			全員

OP演出：オープニング演出
Rシナリオ：ラウンド遊技演出シナリオ

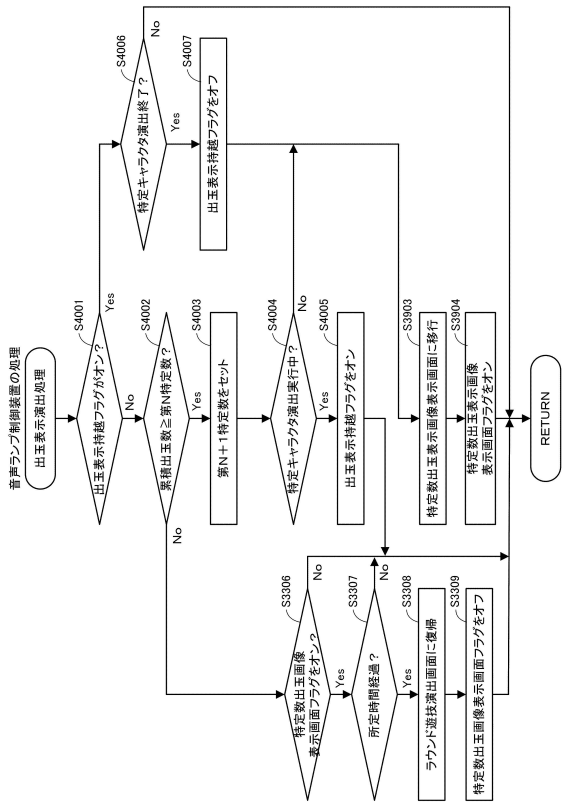
【図５９】

大当たり遊技キャラク演出データテーブル

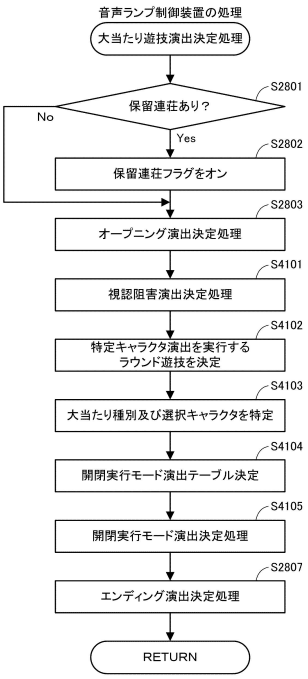
変動遊技演出				大当たり遊技演出			
演出種別		キャラクタ		5R大当たり		16R大当たり	
		演出キャラクタ	サブ	OP演出	Rシナリオ	OP演出	Rシナリオ
ノーマルリーチ	演出X1	選択キャラ	－	キャラなし	選択キャラ	選択キャラ	選択キャラ
	演出X2		－				
	演出X3		－				
	演出X4		－				
	演出X5		－				
スーパーリーチ	演出Y1	キャラ9	キャラ19，20	キャラ9	選択キャラ	選択キャラ	キャラ9
	演出Y2	キャラ8	キャラ17，18	キャラ8			キャラ8
	演出Y3	キャラ7	キャラ15，16	キャラ7			キャラ7
	演出Y4	キャラ6	キャラ13，14	キャラ6			キャラ6
	演出Y5	キャラ5	キャラ11，12	キャラ5			キャラ5
スペシャルリーチ	演出Z1	キャラ4	キャラ10	キャラ4	選択キャラ	選択キャラ	キャラ4
	演出Z2	キャラ3	－	キャラ3			キャラ3
	演出Z3	キャラ2	－	キャラ2			キャラ2
	演出Z4	キャラ1	－	キャラ1			キャラ1
	演出Z5	キャラ1～20	－	全員			全員

OP演出：オープニング演出
Rシナリオ：ラウンド遊技演出シナリオ

【図６０】



【図６１】



【図６２】

5R用開閉実行モード演出決定テーブル

5Rキャラクタ1用1R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ1シナリオA	キャラ1	キャラ2	キャラ7	キャラ12	キャラ17
40～79	キャラ1シナリオB	キャラ1	キャラ3	キャラ8	キャラ13	キャラ18
80～119	キャラ1シナリオC	キャラ1	キャラ4	キャラ9	キャラ14	キャラ19
120～159	キャラ1シナリオD	キャラ1	キャラ5	キャラ10	キャラ15	キャラ20
160～199	キャラ1シナリオE	キャラ1	キャラ6	キャラ11	キャラ16	全員

5Rキャラクタ1用2R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ2シナリオA	キャラ16	キャラ1	キャラ2	キャラ7	キャラ12
40～79	キャラ2シナリオB	キャラ17	キャラ1	キャラ3	キャラ8	キャラ13
80～119	キャラ2シナリオC	キャラ18	キャラ1	キャラ4	キャラ9	キャラ14
120～159	キャラ2シナリオD	キャラ19	キャラ1	キャラ5	キャラ10	キャラ15
160～199	キャラ2シナリオE	キャラ20	キャラ1	キャラ6	キャラ11	全員

5Rキャラクタ1用3R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ3シナリオA	キャラ11	キャラ16	キャラ1	キャラ2	キャラ7
40～79	キャラ3シナリオB	キャラ12	キャラ17	キャラ1	キャラ3	キャラ8
80～119	キャラ3シナリオC	キャラ13	キャラ18	キャラ1	キャラ4	キャラ9
120～159	キャラ3シナリオD	キャラ14	キャラ19	キャラ1	キャラ5	キャラ10
160～199	キャラ3シナリオE	キャラ15	キャラ20	キャラ1	キャラ6	全員

5Rキャラクタ1用4R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ3シナリオA	キャラ6	キャラ11	キャラ16	キャラ1	キャラ2
40～79	キャラ3シナリオB	キャラ7	キャラ12	キャラ17	キャラ1	キャラ3
80～119	キャラ3シナリオC	キャラ8	キャラ13	キャラ18	キャラ1	キャラ4
120～159	キャラ3シナリオD	キャラ9	キャラ14	キャラ19	キャラ1	キャラ5
160～199	キャラ3シナリオE	キャラ10	キャラ15	キャラ20	キャラ1	全員

5Rキャラクタ1用5R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0～39	キャラ9シナリオA	キャラ2	キャラ6	キャラ11	キャ16	キャラ1
40～79	キャラ9シナリオB	キャラ3	キャラ7	キャラ12	キャラ17	キャラ1
80～119	キャラ9シナリオC	キャラ4	キャラ8	キャラ13	キャラ18	キャラ1
120～159	キャラ9シナリオD	キャラ5	キャラ9	キャラ14	キャラ19	キャラ1
160～199	キャラ9シナリオE	全員	キャラ10	キャラ15	キャラ20	キャラ1

【図６３】

16R用開閉実行モード演出決定テーブル

16Rキャラクタ1用1R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～39	キャラ1シナリオA	キャラ1	キャラ2	キャラ7	…	キャラ17
40～79	キャラ1シナリオB	キャラ1	キャラ3	キャラ8	…	キャラ18
80～119	キャラ1シナリオC	キャラ1	キャラ4	キャラ9	…	キャラ19
120～159	キャラ1シナリオD	キャラ1	キャラ5	キャラ10	…	キャラ20
160～199	キャラ1シナリオE	キャラ1	キャラ6	キャラ11	…	全員

16Rキャラクタ1用2R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～39	キャラ2シナリオA	キャラ16	キャラ1	キャラ2	…	キャラ12
40～79	キャラ2シナリオB	キャラ17	キャラ1	キャラ3	…	キャラ13
80～119	キャラ2シナリオC	キャラ18	キャラ1	キャラ4	…	キャラ14
120～159	キャラ2シナリオD	キャラ19	キャラ1	キャラ5	…	キャラ15
160～199	キャラ2シナリオE	キャラ20	キャラ1	キャラ6	…	全員

16Rキャラクタ1用3R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～39	キャラ3シナリオA	キャラ11	キャラ16	キャラ1	…	キャラ7
40～79	キャラ3シナリオB	キャラ12	キャラ17	キャラ1	…	キャラ8
80～119	キャラ3シナリオC	キャラ13	キャラ18	キャラ1	…	キャラ9
120～159	キャラ3シナリオD	キャラ14	キャラ19	キャラ1	…	キャラ10
160～199	キャラ3シナリオE	キャラ15	キャラ20	キャラ1	…	全員

・
・
・

16Rキャラクタ1用16R選択演出シナリオテーブル						
シナリオ種別カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	…	16R
0～39	キャラ9シナリオA	キャラ2	キャラ6	キャラ11	…	キャラ1
40～79	キャラ9シナリオB	キャラ3	キャラ7	キャラ12	…	キャラ1
80～119	キャラ9シナリオC	キャラ4	キャラ8	キャラ13	…	キャラ1
120～159	キャラ9シナリオD	キャラ5	キャラ9	キャラ14	…	キャラ1
160～199	キャラ9シナリオE	全員	キャラ10	キャラ15	…	キャラ1

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１８－１８３３１７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０８０５５１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２０９４７８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２
Ａ６３Ｆ　　５／０４