

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6972637号
(P6972637)

(45) 発行日 令和3年11月24日 (2021. 11. 24)

(24) 登録日 令和3年11月8日 (2021. 11. 8)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006. 01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 146 頁)

(21) 出願番号	特願2017-85844 (P2017-85844)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成29年4月25日 (2017. 4. 25)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2018-183320 (P2018-183320A)		愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
(43) 公開日	平成30年11月22日 (2018. 11. 22)	(74) 代理人	100167302
審査請求日	令和2年4月23日 (2020. 4. 23)		弁理士 種村 一幸
早期審査対象出願		(72) 発明者	石塚 径太
			名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
		審査官	森田 真彦
		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障害する視認障害画像演出と、を含み、

前記視認障害画像演出は、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障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障害画像演出が設定され、

10

20

前記視認阻害画像演出は、出玉数が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、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、

前記報知遊技で実行される前記遊技演出として前記複数の選択主体演出のうちの所定の選択主体演出に対応した所定の主体を用いて表示される画像演出が実行される場合に、当該報知遊技の終了後に前記特別遊技が実行される場合、前記特別遊技で実行される前記遊技演出として、前記所定の主体を用いて表示される所定主体画像演出を実行可能であり、

前記所定主体画像演出の表示タイミングは、前記特別遊技の開始時において、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単位遊技の少なくとも一方に設定され、

10

前記所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複数の単位遊技で表示され、

前記所定主体画像演出の表示タイミングが前記複数の単位遊技における最初に実行される単位遊技に設定される場合、前記視認阻害画像演出が前記所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】

20

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】

30

【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。

40

【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

50

）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
10
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。

【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
30
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
50

例を示すフローチャート。

【図 2 2】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 2 3】図 1 9 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 2 4】図 2 3 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 2 5】図 2 3 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 2 6】図 2 3 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 2 7】図 2 3 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。

10

【図 2 8】図 2 3 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 2 9】図 2 3 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 3 0】図 1 9 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 3 1】図 3 0 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 3 2】図 3 0 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。

20

【図 3 3】図 3 0 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 3 4】図 3 3 の大当たり遊技演出決定処理で参照される 5 R 用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。

【図 3 5】図 3 3 の大当たり遊技演出決定処理で参照される 1 6 R 用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す図。

【図 3 6】図 3 3 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 3 7】(A) は図 3 3 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。

30

【図 3 8】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 3 9】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 4 0】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 4 1】図 1 9 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 4 2】図 1 9 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。

40

【図 4 3】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 4 4】図 1 9 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 4 5】図 4 4 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 4 6】図 4 4 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 4 7】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 5 R 用開閉実行モード演出決定テーブルの一例を示す

50

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障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、じゃ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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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２

50

1 1 ~ 2 1 4 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。

【0 0 2 0】

一方、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B 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 2 1 B a 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 2 1 B 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。

【0 0 2 1】

また、複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B 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 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B に代えて、パネル 2 5 とパネル 2 5 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 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）に代えて、ジョグダイヤルを設けることも考えられる。

【0 0 2 2】

発射ハンドル 2 2 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 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 3 2 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 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 が操作されている状況では、0 . 6 s e c 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 3 2 が駆動制御される。

【0 0 2 3】

上皿 2 3 は、パネル 2 5 の下方に配置されており、後述の払出機構 1 3 0 の払出装置 1 3 2 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 3 2 に導くために用いられる。また、下皿 2 4 は、上皿 2 3 のさらに下方に設けられており、上皿 2 3 で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【0 0 2 4】

パネル 2 5 は、遊技者が遊技機 1 0 の前方から内枠 1 2 の遊技盤 3 1 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 2 6 は、前面枠 1 1 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 1 9 のステップ S 1 9 1 1）、大当たり遊技演出処理（図 1 9 のステップ S 1 9 1 2、図 4 4 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 2 6 の設置位置は、前面枠 1 1 の上端部に限らない。また、電飾部 2 7 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。

【0 0 2 5】

〔内枠 1 2 の構成〕

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 を備える。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 3 1 の盤面上の記載を省略している。

【0 0 2 6】

制御ユニット 3 3 は、メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 を有する。なお、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 の一方に、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 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 の詳細については後段で詳述する。

【0 0 2 7】

図 4 及び図 5 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2 作動口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、磁石センサ 3 5、電波センサ 3 6、メイン表示部 3 7、及び可動役物部材 3 9 が設けられている。

【0 0 2 8】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技球発射機構 3 2 から発射された遊技球を遊技盤 3 1 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 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2 作動口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。

【0029】

ここで、遊技球発射機構 3 2 は、図 2 に示すように、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 に発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 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 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2 作動口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、及びアウト口 3 1 8 には、遊技盤 3 1 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 3 1 の背面側には、一般入賞口 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2 作動口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 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 3 1 3 a、3 1 4 a、3 1 5 a、3 1 6 a（図 6 参照）が設けられている。また、スルーゲート 3 1 7 は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート 3 1 7 を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 7 a（図 6 参照）を有する。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 に送り出された遊技球が遊技盤 3 1 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 3 1 7 を通過する可能性がある。

【0031】

入球センサ 3 1 3 a～3 1 7 a（図 6 参照）はメイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、入球センサ 3 1 3 a～3 1 7 a の検出結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。以下、入球センサ 3 1 3 a～3 1 7 a 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 3 1 3 a～3 1 7 a 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 3 1 5 には、遊技球の第 2 作動口 3 1 5 への入球の制限の有無を切り換える電動役物 3 1 5 b が設けられている。電動役物 3 1 5 b は、遊技盤 3 1 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 3 1 では、電動役物 3 1 5 b が開くことにより第 2 作動口 3 1 5 への遊技球の入球が可能となり、電動役物 3 1 5 b が閉じることにより第 2 作動口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。

【0033】

さらに、可変入賞口 3 1 6 には、遊技球の可変入賞口 3 1 6 への入球の制限の有無を切り換える開閉扉 3 1 6 b が設けられている。開閉扉 3 1 6 b は、遊技盤 3 1 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 3 1 では、開閉扉 3 1 6 b が開くことにより可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が可能となり、開閉扉 3 1 6 b が閉じることにより可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が制限される。

【0034】

遊技機 1 0 では、第 1 作動口 3 1 4 又は第 2 作動口 3 1 5 への遊技球の入球が入球センサ 3 1 4 a 又は入球センサ 3 1 5 a によって検出されると、メイン制御ユニット 3 3 1 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 3 3 1 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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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に電氣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。

10

【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に電氣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。

20

30

【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。

40

【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せられるもの、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。

50

【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 / F 4 2 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 / F 4 2 には、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a、磁石センサ 3 5、電波センサ 3 6、及びメイン表示部 3 7 などが接続されている。そして、MPU 4 1 は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a からの検出信号に基づいて一般入賞口 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2 作動口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、及びスルーゲート 3 1 7 への入球の有無を判断する。また、MPU 4 1 は、磁石センサ 3 5 及び電波センサ 3 6 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 / F 4 2 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。

10

【0057】

そして、MPU 4 1 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 3 4 1 及びメイン表示部 3 7 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 4 1 2 b に記憶されている情報に基づいて、図 1 5 の変動開始処理でのステップ S 1 6 1 2 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。

20

【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 4 1 2 b 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 4 1 2 b に記憶されている情報に基づいて設定される（図 1 1 の第 1 保留コマンド設定処理のステップ S 1 2 0 7 又はステップ S 1 2 0 9）。

30

【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 R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 又は第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 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 1 4 のデータ設定処理でのステップ S 1 5 1 2 において設定される。

40

【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 1 6 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 1 7 0 2 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

50

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こと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。

10

【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。

20

【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。

30

【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 inputs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。

40

【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】

50

R O M 4 1 1 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。R A M 4 1 2 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、M P U 4 1 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、R A M 4 1 2 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、R A M 4 1 2 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 M P U 4 1 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、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の抽選用カウンタ 4 1 2 a、保留格納エリア 4 1 2 b 及び電役保留エリア 4 1 2 c 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。

10

【0073】

抽選用カウンタ 4 1 2 a 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 C 1 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 C 2 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 C 3 とが含まれる。また、抽選用カウンタ 4 1 2 a には、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N 1 と、メイン表示部 3 7 及び図柄表示部 3 4 1 における変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S 1 とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ 4 1 2 a には、第 2 作動口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b 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 C 4 と、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタ C I N 2 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。

20

【0074】

そして、カウンタ C 1 ~ C 4, C I N 1, C I N 2, C S 1 は、M P U 4 1 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 C 1 ~ C 4, C I N 1, C I N 2, C S 1 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 M P U 4 1 によって参照される。

【0075】

保留格納エリア 4 1 2 b は、第 1 保留格納エリア R E A、第 2 保留格納エリア R E B、及び実行エリア A E を備える。第 1 保留格納エリア R E A は、第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4、及び保留数記憶エリア N A A を含む。以下、第 1 保留格納エリア R E A 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 3 7 2 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 R E B は、第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4、及び保留数記憶エリア N A B を含む。以下、第 2 保留格納エリア R E B 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 3 7 3 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。

30

【0076】

そして、第 1 作動口 3 1 4 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び変動種別カウンタ C S 1 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれかに格納される。また、第 2 作動口 3 1 5 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び変動種別カウンタ C S 1 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 R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 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 M P U 4 1 によって実行される。なお、第 1 保留格納エリア R E A 及び第 2 保留格納エリア R E B ごとに対

40

50

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

10

20

30

40

50

当否情報が交互に実行エリア A E 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、MPU 41 は、1 回の変動遊技の開始に際して、実行エリア A E 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 が実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に格納された当否情報は第 1 保留エリア R E A 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E A 3 に格納された当否情報は第 2 保留エリア R E A 2 にシフトし、第 4 保留エリア R E A 4 に格納された当否情報は第 3 保留エリア R E A 3 にシフトする。

【0086】

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

【0087】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ～ 7 3 8 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 C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様の範囲内 (0 ～ 7 3 8) 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 C 1 は、定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 1 4 又は第 2 作動口 3 1 5 に入賞したタイミングで保留格納エリア 4 1 2 b に格納される。

【0088】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM 4 1 1 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 (3 7 3、7 2 7) 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 1 3 個 (5 9、1 0 9、1 6 3、2 1 1、2 6 3、3 1 7、3 7 3、4 2 1、4 7 9、5 2 3、6 3 1、6 8 3、7 2 7) 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 (3 7 3、7 2 7) 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 C 1 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 C 2 は、0 ～ 1 9 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 C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 1 4 又は第 2 作動口 3 1 5 に入賞したタイミングで保留格納エリア 4 1 2 b に格納される。遊技機 1 0 では、ROM 4 1 1 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 C 2 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、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ～ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ～ 1 4 の 5 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 1 5 ～ 1 9 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、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ～ 4 の 5 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 5 ～ 1 4 の 1 0 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 1 5 ～ 1 9 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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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、

50

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412b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。

10

【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、大当たりで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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

てもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5 R 確変大当たり及び16 R 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「5 R 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「5 R 確変大当たり」又は「16 R 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。

10

【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、5 R 確変大当たり及び16 R 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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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】

50

〔音声ランプ制御装置 5〕

音声ランプ制御装置 5 は、MPU 5 1 及び入出力 I / F 5 2 などを用意する。MPU 5 1 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、MPU 5 1 には、ROM 5 1 1 及び RAM 5 1 2 が内蔵されている。

【0114】

ROM 5 1 1 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、ROM 5 1 1 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。RAM 5 1 2 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、MPU 5 1 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、RAM 5 1 2 は、不揮発性の記憶部であってもよい。

10

【0115】

音声ランプ制御装置 5 は、ROM 5 1 1 に記憶されている制御プログラムに従った処理を MPU 5 1 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 3 4 1 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 3 4 1 の表示に合わせてスピーカ 2 6 からの再生音声出力及び電飾部 2 7 の点滅態様も制御する。例えば、MPU 5 1 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 3 4 1 での画像表示、スピーカ 2 6 からの再生音声出力及び電飾部 2 7 の点滅態様を制御する。

【0116】

20

入出力 I / F 5 2 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 / F 5 2 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 3 3 2 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用意する構成も他の実施形態として考えられる。

30

【0117】

また、入出力 I / F 5 2 には、スピーカ 2 6、電飾部 2 7、及びモータドライバ 3 9 c が接続されている。そして、音声ランプ制御装置 5 では、MPU 5 1 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 2 6 から出力される音声、電飾部 2 7 の点滅態様などを制御することが可能である。また、MPU 5 1 は、モータドライバ 3 9 c を介してモーター 3 9 a を制御して可動役物部材 3 9（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 3 9 b による検出結果を取得して可動役物部材 3 9 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 / F 5 2 には、操作スイッチ 2 0 a、上選択操作スイッチ 2 1 1 a、下選択操作スイッチ 2 1 1 b、左選択操作スイッチ 2 1 1 c、右選択操作スイッチ 2 1 1 d、及び決定操作スイッチ 2 1 B a が接続されている。これにより、MPU 5 1 は、操作ボタン 2 0、複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1 ～ 2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B 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 3 4 1 で実行される遊技演出、スピーカ 2 6 から出力される音声、電飾部 2 7 の点滅態様などを制御することも可能である。

40

【0118】

MPU 5 1 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

50

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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

現される。

【0124】

R A M 6 1 2 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、M P U 6 1 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、R A M 6 1 2 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、M P U 7 1 及び入出力 I / F 7 2 などが搭載されている。M P U 7 1 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、M P U 7 1 には、R O M 7 1 1 及び R A M 7 1 2 が内蔵されている。

10

【0126】

R O M 7 1 1 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、R A M 7 1 2 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、M P U 7 1 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、R A M 7 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0127】

入出力 I / F 7 2 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 / F 7 2 には、払出装1 3 2 及び球貸装置1 0 0 が接続されている。

【0128】

20

払出装1 3 2 は、前述したように、タンク1 3 1 から上皿2 3 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1 3 2 a と、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ1 3 2 b とを備える。払出制御装置7は、払出センサ1 3 2 b による検出結果に基づいて駆動部1 3 2 a 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7 3 が設けられている。状態復帰スイッチ7 3 は、例えば、払出装1 3 2 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1 0 0 は、遊技機1 0 と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置1 0 0 は、遊技機1 0 の前面枠1 1 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1 0 0 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1 0 0 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、M P U 7 1 により払出装1 3 2 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 I C 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1 0 0 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。

30

【0130】

[発射制御装置8]

40

発射制御装置8は、遊技球発射機構3 2 の駆動を制御する発射制御 I C 8 1 を備える。具体的に、発射制御 I C 8 1 は、発射ハンドル2 2 が回転操作されている間、遊技球発射機構3 2 の球送り装置3 2 2 を駆動させることにより、上皿2 3 に貯留されている遊技球を発射レール3 2 1 上に供給させる。そして、発射制御 I C 8 1 は、発射ハンドル2 2 の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構3 2 のソレノイド3 2 3 を駆動させることにより、発射レール3 2 1 上の遊技球を遊技盤3 1 に向けて発射させる。このとき、発射制御 I C 8 1 は、予め設定された周期（例えば0. 6 s e c）でO N / O F F 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3 2 2 及びソレノイド3 2 3 を駆動させる。これにより、遊技機1 0 では、0. 6 s e c ごとに1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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のカウンタ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タ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タ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。

20

【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のカウンタ値を読み出す。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のカウンタ値が読み出される。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。

30

【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のカウンタ値を読み出す。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）。

40

【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

50

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4ms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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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。

50

【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判断結果に基づいて、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0175】

<ステップS1307>

50

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、373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することになる。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对の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ることになる。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が大当たり遊技中であるか否かを判断し、大当た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、大当た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、大当たり遊技の実行の有無は、MPU41が大当たり遊技の開始時にオンに設定し、大当たり遊技の終了時にオフに設定する大当たり遊技実行フラグに基づいて判断される。また、MPU41は、大当たり遊技の開始時に大当た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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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のメイン処理（図12参照

50

) のステップ S 1 3 0 1 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 3 4 1 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 S 1 5 1 2 の処理が終了した場合、MPU 4 1 は、当該データ設定処理を終了し、処理を図 1 3 のステップ S 1 4 0 8 に移行する。

【0195】

[変動開始処理]

ここで、図 1 5 を参照しつつ、図 1 3 のステップ S 1 4 0 8 において MPU 4 1 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 S 1 6 0 1>

10

MPU 4 1 は、図 1 2 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 6 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 S 1 6 0 1）、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 S 1 6 0 1：Yes）、処理をステップ S 1 6 0 2 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 S 1 6 0 1：No）、処理をステップ S 1 6 0 3 に移行する。

【0197】

<ステップ S 1 6 0 2 及び S 1 6 0 3>

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 S 1 6 0 1：Yes）、MPU 4 1 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 A E 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 C 1 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 S 1 6 0 2）。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 S 1 6 0 1：No）、MPU 4 1 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 A E 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 C 1 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 S 1 6 0 3）。

20

【0198】

<ステップ S 1 6 0 4～S 1 6 1 0>

ステップ S 1 6 0 4 では、MPU 4 1 は、ステップ S 1 6 0 2 又は S 1 6 0 3 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 S 1 6 0 4：Yes）、大当たり種別を判断する（ステップ S 1 6 0 5 及び S 1 6 0 6）。具体的には、MPU 4 1 は、実行エリア A E 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 C 2 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 5 R 確変大当たりであるか否か（ステップ S 1 6 0 5）、1 6 R 確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 6）。

30

【0199】

MPU 4 1 は、大当たり種別が 5 R 確変大当たりである場合（ステップ S 1 6 0 5：Yes）、5 R 確変大当たりフラグをオンに設定する（ステップ S 1 6 0 7）。5 R 確変大当たりフラグは、実行エリア A E 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 5 R 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 S 1 6 0 7 では、大当たり抽選の結果が 5 R 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 3 7 の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、5 R 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 S 1 6 0 7 の処理が終了した場合、MPU 4 1 は、処理をステップ S 1 6 1 1 に移行する。

40

【0200】

MPU 4 1 は、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりである場合（ステップ S 1 6 0 5：No、ステップ S 1 6 0 6：Yes）、1 6 R 確変大当たりフラグをオンに設定する（ステップ S 1 6 0 8）。1 6 R 確変大当たりフラグは、実行エリア A E 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 1 6 R 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 S 1 6 0 8 では、大当たり抽選での抽選結果が 1 6 R 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 3 7 の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される

50

。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S1611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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

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は停止する。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【0219】

50

<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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

テップS 1 7 1 4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S 1 7 1 3：No）、処理をステップS 1 7 1 5に移行する。

【0226】

＜ステップS 1 7 1 4＞

ステップS 1 7 1 4において、MPU 4 1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、MPU 4 1は、可変入賞口3 1 6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1 8を参照して後述する。

【0227】

＜ステップS 1 7 1 5＞

ステップS 1 7 1 5において、MPU 4 1は、後述の図1 8の開閉実行モード制御処理でのステップS 1 8 0 9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。MPU 4 1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S 1 7 1 5：Yes）、処理をステップS 1 7 1 6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S 1 7 1 5：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0228】

＜ステップS 1 7 1 6＞

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S 1 7 1 5：Yes）、MPU 4 1は、エンディングを開始する際に、後述のステップS 1 7 1 7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S 1 7 1 6）。MPU 4 1は、エンディング時間の計時中である場合（ステップS 1 7 1 6：Yes）、処理をステップS 1 7 1 9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S 1 7 1 6：No）、処理をステップS 1 7 1 7に移行する。

【0229】

＜ステップS 1 7 1 7及びS 1 7 1 8＞

ステップS 1 7 1 7において、MPU 4 1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RAM 4 1 2に設定し（ステップS 1 7 1 8）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。このステップS 1 7 1 7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S 1 7 1 9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MPU 4 1によって参照される。

【0230】

＜ステップS 1 7 1 9＞

ステップS 1 7 1 9において、MPU 4 1は、ステップS 1 7 1 7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。MPU 4 1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S 1 7 1 9：Yes）、処理をステップS 1 7 2 0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S 1 7 1 9：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0231】

＜ステップS 1 7 2 0～S 1 7 2 2＞

MPU 4 1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S 1 7 1 9：Yes）、後述の図1 8の開閉実行モード制御処理でのステップS 1 8 0 9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S 1 7 2 0）、エンディング時間の計時を終了し（ステップS 1 7 2 1）、大当たり遊技終了フラグをオンに設定する（ステップS 1 7 2 2）。これにより、MPU 4 1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1 2のメイン処理でのステップS 1 3 0 6の遊技状態移行処理でMPU 4 1によって参照され、MPU 4 1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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

S 1 9 0 4)、決定ボタン操作検出処理(ステップS 1 9 0 5)、決定操作検出パターン判定処理(ステップS 1 9 0 6)、カウンタ更新処理(ステップS 1 9 0 7)、遊技設定処理(ステップS 1 9 0 8)、コマンド判定処理(ステップS 1 9 0 9)、エラー処理(ステップS 1 9 1 0)、変動遊技演出処理(ステップS 1 9 1 1)、及び大当たり遊技演出処理(ステップS 1 9 1 2)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S 1 9 0 1)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。

10

【0247】

<ステップS 2 0 0 1~S 2 0 0 3>

図20に示すように、ステップS 2 0 0 1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S 2 0 0 2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S 2 0 0 3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。

20

【0248】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップS 2 0 0 1~S 2 0 0 3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S 1 9 0 2)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。

30

40

【0250】

<ステップS 2 1 0 1>

図21に示すように、ステップS 2 1 0 1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S 2 1 0 1:Yes)、処理をステップS 2 1 0 2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S 2 1 0 1:No)、処理をステップS 2 1 0 5に移行する。

【0251】

<ステップS 2 1 0 2>

50

ステップS 2 1 0 2では、MPU 5 1は、2回前の操作ボタン2 0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、MPU 5 1は、第2操作検出フラグがオンである場合（ステップS 2 1 0 2：Y e s）、処理をステップS 2 1 0 3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S 2 1 0 2：N o）、処理をステップS 2 1 0 8に移行する。

【0 2 5 2】

<ステップS 2 1 0 3>

ステップS 2 1 0 3では、MPU 5 1は、直近の操作ボタン2 0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、MPU 5 1は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS 2 1 0 3：Y e s）、処理をステップS 2 1 0 4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S 2 1 0 3：N o）、処理をステップS 2 1 1 0に移行する。

10

【0 2 5 3】

<ステップS 2 1 0 4>

ステップS 2 1 0 4では、MPU 5 1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、MPU 5 1は、操作ボタン2 0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2 0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2 2（A）参照）。そして、第1操作パターンフラグは、操作ボタン2 0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。

20

【0 2 5 4】

<ステップS 2 1 0 5>

MPU 5 1は、ステップS 2 1 0 1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S 2 1 0 1：N o）、2回前の操作ボタン2 0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S 2 1 0 5）。ここで、MPU 5 1は、第2操作検出フラグがオンである場合（ステップS 2 1 0 5：Y e s）、処理をステップS 2 1 0 6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S 2 1 0 5：N o）、処理をステップS 2 1 1 0に移行する。

30

【0 2 5 5】

<ステップS 2 1 0 6>

ステップS 2 1 0 6では、MPU 5 1は、直近の操作ボタン2 0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、MPU 5 1は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS 2 1 0 6：Y e s）、処理をステップS 2 1 0 7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S 2 1 0 6：N o）、処理をステップS 2 1 1 0に移行する。

【0 2 5 6】

<ステップS 2 1 0 7>

ステップS 2 1 0 7では、MPU 5 1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、MPU 5 1は、操作ボタン2 0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2 0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2 2（A）参照）。そして、第2操作パターンフラグは、操作ボタン2 0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2 0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2 0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2 0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

40

50

ン 2 0 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 2 0 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 S 2 1 0 8>

M P U 5 1 は、ステップ S 2 1 0 2 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 S 2 1 0 2 : N o）、直近の操作ボタン 2 0 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 S 2 1 0 8）。ここで、M P U 5 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 2 1 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 0 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 S 2 1 0 8 : N o）、処理をステップ S 2 1 0 9 に移行する。

10

【0258】

<ステップ S 2 1 0 9>

ステップ S 2 1 0 9 では、M P U 5 1 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、M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O F F」、「O F F」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン 2 0 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 2 2（A）参照）。そして、第 3 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 の操作終了が演出表示に反映されることが防止される。

20

【0259】

<ステップ S 2 1 1 0>

ステップ S 2 1 1 0 では、M P U 5 1 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、M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O F F」、「O F F」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 2 2（A）参照）。なお、M P U 5 1 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 2 0 が非操作状態であると判定する。

30

【0260】

[選択ボタン操作検出処理]

選択ボタン操作検出処理（図 1 9 のステップ S 1 9 0 3）では、M P U 5 1 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、M P U 5 1 は、上選択ボタン 2 1 1 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 2 0 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 2 0 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」と読み替えばよい。

40

【0262】

<下選択ボタン操作処理>

下選択ボタン操作処理では、M P U 5 1 は、下選択ボタン 2 1 2 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

50

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」と読み替えばよい。

10

【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。

20

【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」と読み替えばよい。

30

【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。

40

【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」、「O

50

FF」、「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。

10

【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」と読み替えばよい。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

パターンが発生した場合に、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B 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、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B 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 2 1 B 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 2 1 B 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。

10

【0290】

さらに、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B 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 2 1 B 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 2 1 B 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。

20

【0291】

また、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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、MPU 5 1 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 2 1 B 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 1 9 の説明に戻り、カウンタ更新処理（ステップ S 1 9 0 7）では、MPU 5 1 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、MPU 5 1 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 ～ 9 9 の間でループするループカウンタである。一方、MPU 5 1 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 3 4 1 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 3 4 1 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 2 6 のステップ S 2 3 0 1、図 2 7 のステップ S 2 4 0 1、図 2 8 のステップ S 2 5 0 1、図 2 9 のステップ S 2 6 0 1 で図柄表示部 3 4 1 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、MPU 5 1 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 3 3 のステップ S 2 8 0 5 参照）。例えば、シナリオ種別カウンタは 0 ～ 1 9 9 の間でループするループカウンタである。

30

40

【0293】

[遊技設定処理]

ここに、図 2 3 は、遊技設定処理（図 1 9 のステップ S 1 9 0 8）の手順の一例を示す

50

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 2 1（複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1～2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B）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）7 1 4 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 7 2（図 2 5（A）参照））において、図柄表示部 3 4 1 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 7 1 4 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。

10

【0 2 9 4】

なお、図 2 3 に示す遊技設定処理を説明する前に、図 2 4 及び図 2 5 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 7 1 5 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 7 2（図 2 5（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 7 1（図 2 5（A）参照）が維持され、変動停止画面 7 1 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 7 1 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 7 1 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 7 1 からトップメニュー画面 7 2（図 2 5（B）参照）に移行するようにしてもよい。

20

【0 2 9 5】

図 2 4 に示すように、表示画面は、遊技者による選択決定部 2 1 に対する操作に応じて、少なくとも変動停止画面 7 1、トップメニュー画面 7 2、遊技設定画面 7 3 及びキャラクタ選択画面 7 4 に移行し、第 1 作動口 3 1 4 又は第 2 作動口 3 1 5 への遊技球の入賞によって主図柄 7 1 5 が変動表示される変動表示画面 7 5 に移行する。

【0 2 9 6】

図 2 4 及び図 2 5（A）に示すように、変動停止画面 7 1 は、主図柄 7 1 5 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 7 1 5 の変動が停止した状態が維持される画面である。本実施形態では、変動停止画面 7 1 において、選択キャラクタ画像 7 1 4 が変動停止画面 7 1 の右下隅部に表示される。また、変動停止画面 7 1 は、トップメニュー画面 7 2、遊技設定画面 7 3 及びキャラクタ選択画面 7 4 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。

30

【0 2 9 7】

図 2 4 及び図 2 5（B）に示すように、トップメニュー画面 7 2 は、変動停止画面 7 1、遊技設定画面 7 3 及びキャラクタ選択画面 7 4 のいずれから移行する画面である。具体的には、トップメニュー画面 7 2 は、例えば変動停止画面 7 1 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 2 0 が操作された場合、遊技設定画面 7 3 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 7 4 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 2 1 の決定ボタン 2 1 B などの操作ボタン 2 0 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 7 1 からトップメニュー画面 7 2 に移行するようにしてもよい。

40

【0 2 9 8】

ここで、図 2 5（B）に示すように、トップメニュー画面 7 2 は、複数の選択画像 7 2 1～7 2 5、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 を含む。

【0 2 9 9】

50

複数の選択画像 7 2 1～7 2 5 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 7 2 1～7 2 5 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 7 2 1～7 2 5 は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 7 2 3、及び「終了」の選択画像 7 2 5 などを含む。「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 7 2 3 は、トップメニュー画面 7 2 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 7 3（図 2 5（C）参照）に移行させるためのものである（図 2 4 参照）。「終了」の選択画像 7 2 5 は、表示画面をトップメニュー画面 7 2 から変動停止画面 7 1（図 2 5（A）参照）に移行させるためのものである（図 2 4 参照）。

【0300】

カーソル画像 7 2 6 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 2 5（B）では「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 7 2 3）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 7 2 1，7 2 2，7 2 4，7 2 5 と区別可能な態様で表示される。

【0301】

選択決定部画像 7 2 7 は、選択決定部 2 1（図 1 参照）を模した画像であり、選択決定部 2 1 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 7 2 7 では、上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 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 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 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 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 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 7 2 7 では、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B を操作すべきことを示している。選択決定部画像 7 2 7 の表示例は、図 2 5（B）に示す態様に限らず、適宜変更可能である。

【0302】

図 2 4 及び図 2 5（C）に示すように、遊技設定画面 7 3 は、トップメニュー画面 7 2 は又はキャラクタ選択画面 7 4 から移行する画面である。具体的には、遊技設定画面 7 3 は、トップメニュー画面 7 2 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 7 4 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 2 5（C）に示すように、遊技設定画面 7 3 は、複数の選択画像 7 3 1～7 3 5、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 を含む。なお、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 は、トップメニュー画面 7 2 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 7 2 のカーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 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 7 3 1～7 3 5 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 7 3 1～7 3 5 は、「キャラクタ選択」の選択画像 7 3 3、「一つ戻る」の選択画像 7 3 4、及び「終了」の選択画像 7 3 5 を含む。

【0304】

「キャラクタ選択」の選択画像 7 3 3 は、表示画面を遊技設定画面 7 3 から、変動遊技演出での選択キャラクタ画像 7 1 4（図 2 5（A）参照）を選択するためのキャラクタ選択画面 7 4（図 2 5（D）参照）に移行させるものである（図 2 4 参照）。「一つ戻る」の選択画像 7 3 4 は、表示画面を遊技設定画面 7 3 からトップメニュー画面 7 2（図 2 5（B）参照）に移行させるものである（図 2 4 参照）。「終了」の選択画像 7 3 5 は、表示画面を遊技設定画面 7 3 から変動停止画面 7 1（図 2 5（A）参照）に移行させるためのものである（図 2 4 参照）。

【0305】

図 2 4 及び図 2 5（D）に示すように、キャラクタ選択画面 7 4 は、遊技設定画面 7 3

10

20

30

40

50

から移行する画面である。具体的には、遊技設定画面 7 3 は、遊技設定画面 7 3 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 2 5 (D) に示すように、キャラクタ選択画面 7 4 は、複数の選択画像 7 4 1 ~ 7 4 8、仮選択フレーム画像 7 4 9、及び選択決定部画像 7 2 7 を含む。複数の選択画像 7 4 1 ~ 7 4 8 は、複数のキャラクタ選択画像 7 4 1 ~ 7 4 5、「一つ戻る」の選択画像 7 4 6、「トップメニューに戻る」の選択画像 7 4 7、及び「終了」の選択画像 7 4 8 を含む。

【0307】

複数のキャラクタ選択画像 7 4 1 ~ 7 4 5 は、選択キャラクタ画像 7 1 4 (図 2 5 (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 7 1 4 (図 2 5 (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 7 1 4 (図 2 5 (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 7 4 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 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 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 7 4 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 7 4 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 7 4 9 は、決定ボタン 2 1 B 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 2 5 (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 7 4 9 は、表示位置が固定されており、左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 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 7 4 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 2 1 3、右選択ボタン 2 1 4 などに対する操作によって仮選択フレーム画像 7 4 9 が移動するようにしてもよい。

【0310】

「一つ戻る」の選択画像 7 4 6 は、表示画面をキャラクタ選択画面 7 4 から遊技設定画面 7 3 (図 2 5 (C) 参照) に移行させるものである (図 2 4 参照)。「トップメニューに戻る」の選択画像 7 4 7 は、表示画面をキャラクタ選択画面 7 4 からトップメニュー画面 7 2 (図 2 5 (B) 参照) に移行させるものである (図 2 4 参照)。「終了」の選択画像 7 4 8 は、表示画面をキャラクタ選択画面 7 4 から変動停止画面 7 1 (図 2 5 (A) 参照) に移行させるためのものである (図 2 4 参照)。

【0311】

<ステップ S 2 2 0 1>

図 2 3 の説明に戻り、遊技設定処理におけるステップ S 2 2 0 1 では、MPU 5 1 は、表示画面が変動停止画面 7 1 (図 2 5 (A) 参照) であるか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、図 1 9 の副タイマ割込処理でのステップ S 1 9 0 7 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 2 7 のトップメニュー画面処理でのステップ S 2 4 0 7、後述の図 2 8 の遊技設定画面処理の

10

20

30

40

50

ステップS 2 5 1 1、又は後述の図 2 9 のキャラクタ選択画面処理のステップS 2 6 1 2 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 7 1 であるか否かを判断する。

【0 3 1 2】

M P U 5 1 は、表示画面が変動停止画面 7 1 である場合（ステップS 2 2 0 1：Y e s）、処理をステップS 2 2 0 2 に移行し、表示画面が変動停止画面 9 2 でない場合（ステップS 2 2 0 1：N o）、処理をステップS 2 2 0 3 に移行する。

【0 3 1 3】

<ステップS 2 2 0 2>

ステップS 2 2 0 2 では、M P U 5 1 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 2 6 を参照して後述する。

10

【0 3 1 4】

<ステップS 2 2 0 3>

ステップS 2 2 0 3 では、M P U 5 1 は、表示画面がトップメニュー画面 7 2（図 2 5（B）参照）であるか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、後述の図 2 6 の遊技開始待機処理のステップS 2 3 0 4、後述の図 2 8 の遊技設定画面処理のステップS 2 5 0 9、又は後述の図 2 9 のキャラクタ選択画面処理のステップS 2 6 1 1 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 7 2 であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、表示画面がトップメニュー画面 7 2 である場合（ステップS 2 2 0 3：Y e s）、

20

【0 3 1 5】

<ステップS 2 2 0 4>

ステップS 2 2 0 4 では、M P U 5 1 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 2 7 を参照して後述する。

【0 3 1 6】

<ステップS 2 2 0 5>

ステップS 2 2 0 5 では、M P U 5 1 は、表示画面が遊技設定画面 9 4（図 2 5（C）参照）であるか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、後述の図 2 7 のトップメニュー画面処理のステップS 2 4 0 9、又は後述の図 2 9 のキャラクタ選択画面処理のステップS 2 6 0 9 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 7 3 であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、表示画面が遊技設定画面 7 3 である場合（ステップS 2 2 0 5：Y e s）、処理をステップS 2 2 0 6 に移行し、表示画面が遊技設定画面 7 3 でない場合（ステップS 2 2 0 5：N o）、処理をステップS 2 2 0 7 に移行する。

30

【0 3 1 7】

<ステップS 2 2 0 6>

ステップS 2 2 0 6 では、M P U 5 1 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 2 8 を参照して後述する。

40

【0 3 1 8】

<ステップS 2 2 0 7>

ステップS 2 2 0 7 では、M P U 5 1 は、表示画面がキャラクタ選択画面 7 4（図 2 5（D）参照）であるか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、後述の図 2 8 の遊技設定処理のステップS 2 5 0 7 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 7 4 であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、表示画面がキャラクタ選択画面 7 4 である場合（ステップS 2 2 0 7：Y e s）、処理をステップS 2 2 0 8 に移行し、表示画面がキャラクタ選択画面 7 4 でない場合（ステップS 2 2 0 7：N o）、処理をステップS 2 2 0 9 に移行する。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

動停止画面 7 1 からトップメニュー画面 7 2 に移行させる。このとき、MPU 5 1 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 2 7 は、図 2 3 の遊技設定処理のステップ S 2 2 0 4 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 7 2 (図 2 5 (B) 参照) に表示された複数の選択画像 7 2 1 ~ 7 2 5 から、遊技者による選択決定部 2 1 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 7 3 (図 2 5 (C) 参照) に表示画面を移行させる処理が実行される。

10

【0329】

<ステップ S 2 4 0 1>

ステップ S 2 4 0 1 では、MPU 5 1 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 3 4 1 において主図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合 (ステップ S 2 4 0 1 : Yes)、処理をステップ S 2 4 0 2 に移行し、主図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合 (ステップ S 2 4 0 1 : No)、処理をステップ S 2 4 0 3 に移行する。

【0330】

<ステップ S 2 4 0 2>

主図柄 7 1 5 の変動が開始された場合 (ステップ S 2 4 0 1 : 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 S 2 4 0 2)、当該トップメニュー画面処理を終了する。

20

【0331】

<ステップ S 2 4 0 3>

ステップ S 2 4 0 3 では、MPU 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグ (図 2 2 (B) 参照) 及び第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグ (図 2 2 (C) 参照) に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0332】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合 (ステップ S 2 4 0 3 : Yes)、処理をステップ S 2 4 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A 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 S 2 4 0 3 : No)、処理をステップ S 2 4 0 5 に移行する。

30

【0333】

<ステップ S 2 4 0 4>

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合 (ステップ S 2 4 0 3 : Yes)、MPU 5 1 は、トップメニュー画面 7 2 (図 2 5 (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 S 2 4 0 4)。例えば、MPU 5 1 は、図 2 5 (B) に示す「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 7 2 3 が仮選択された状態で上選択ボタン 2 1 1 が操作された場合、カーソル画像 7 2 6 を選択画像 7 2 3 よりも 1 つ上の選択画像 7 2 2 のサイドに移動させる。このとき、選択画像 7 2 3 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 7 2 2 を通常表示がから仮選択表示に変更する。一方、MPU 5 1 は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 7 2 3 が仮選択された状態で下選択ボタン 2 1 2 が操作された場合、カーソル画像 7 2 6 を選択画像 7 2 3 よりも 1 つ下の選択画像 7 2 4 のサイドに移動させ、選択画像 7 2 3 を仮選択表示から通常表示に変更する一方で、選択画像 7 2 4 を通常表示がから仮選択表示に変更する。ステップ S 2 4 0 4 の処理が終了した場合、MPU 5 1 は、当該トップメニュー画面処理を終了する。

40

【0334】

50

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S 2 4 1 0>

ステップS 2 4 1 0では、MPU 5 1は、遊技者による決定ボタン2 1 B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、MPU 5 1は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する。

【0 3 4 2】

[遊技設定画面処理]

ここに、図2 8は、図2 3の遊技設定処理のステップS 2 2 0 6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2 4に示すように、遊技者による選択決定部2 1に対する操作に応じて、遊技設定画面7 3（図2 5（C）参照）から、キャラクタ選択画面7 4（図2 5（D）参照）、トップメニュー画面7 2（図2 5（B）参照）などに表示画面を移行させる処理が実行される。

10

【0 3 4 3】

<ステップS 2 5 0 1>

図2 8のステップS 2 5 0 1では、MPU 5 1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3 4 1において主図柄7 1 5の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1は、主図柄7 1 5の変動が開始されたと判断した場合（ステップS 2 5 0 1：Y e s）、処理をステップS 2 5 0 2に移行し、主図柄7 1 5の変動が開始されていないと判断した場合（ステップS 2 5 0 1：N o）、処理をステップS 2 5 0 3に移行する。

20

【0 3 4 4】

<ステップS 2 5 0 2>

主図柄7 1 5の変動が開始された場合（ステップS 2 5 0 1：Y e s）、遊技設定画面表示フラグをオフに設定し（ステップS 2 5 0 2）、当該遊技設定画面処理を終了する。

【0 3 4 5】

<ステップS 2 5 0 3>

ステップS 2 5 0 3では、MPU 5 1は、遊技者によって選択ボタン2 1 Aに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1は、第1～第3上選択操作パターンフラグ（図2 2（B）参照）及び第1～第3下選択操作パターンフラグ（図2 2（C）参照）に基づいて、上選択ボタン2 1 1又は下選択ボタン2 1 2が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

30

【0 3 4 6】

MPU 5 1は、選択ボタン2 1 Aに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS 2 5 0 3：Y e s）、処理をステップS 2 5 0 4に移行し、選択ボタン2 1 A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S 2 5 0 3：N o）、処理をステップS 2 5 0 5に移行する。

【0 3 4 7】

<ステップS 2 5 0 4>

ステップS 2 5 0 4では、MPU 5 1は、図2 7のトップメニュー画面処理におけるステップS 2 4 0 4の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン2 1 Aが上選択ボタン2 1 1及び下選択ボタン2 1 2のうちのいずれかであるかに応じて、遊技設定画面9 4においてカーソル画像7 2 6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S 2 5 0 4の処理が終了した場合、MPU 5 1は、当該遊技設定画面処理を終了する。

40

【0 3 4 8】

<ステップS 2 5 0 5>

ステップS 2 5 0 5では、MPU 5 1は、第1～第3決定操作パターンフラグ（図2 2（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン2 1 Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU 5 1は、決定ボタン2 1 Bに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS 2 5 0 5：Y e s）、処理をステップS 2 5 0 6に移行し、決定ボタン2 1

50

B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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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212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、「一つ戻る」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「一つ戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「一つ戻る」の選択画像746が選択されたと判断

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

選結果が「5 R 確変大当たり」の場合、16 R 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「5 R 確変大当たり」の場合であっても、5 R 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「5 R 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5 R 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「5 R 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、5 R 通常大当たりであることを示唆した状態で5 R 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）。

10

【0380】

さらに、抽選結果が「16 R 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「16 R 確変大当たり」の場合であっても、16 R 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「16 R 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5 R 確変大当たり又は5 R 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「16 R 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、5 R 確変大当たりであることを示唆した状態で16 R 確変大当たりであることを明示する16 R 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、5 R 通常大当たりであることを示唆した状態で16 R 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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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>

50

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、大当た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によって大当たり遊技の開始時に大当た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＞

10

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】

20

＜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】

30

＜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。差球数は、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数であってもよい。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。

40

【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

50

が通常時短遊技状態に転落するまでの全ての当たり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、エンディングを開始すること、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。

10

【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。

20

【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、大当た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によって大当たり遊技の終了時に大当た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。

30

【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、大当たり種別又は外れ、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、大当たり種別又は外れ、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。

40

【0406】

＜ステップS2718＞

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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】

10

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】

20

<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の視認障害演出決定処理のステップS2907において、視認障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。

30

【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。

40

【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、RMA51

50

2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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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ト値が「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ト値が「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。

10

【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。

20

【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。

30

【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と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

40

50

クタ演出が実行されなかった場合に、前回の当たり遊技の分まで今回の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、確変当たりである場合、保留連荘が確定した場合ように、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、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。

10

【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、例えば当たり遊技を実行する契機となった変動遊技での当たり抽選での抽選結果（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）で抽選結果が当たりになる、いわゆる初当たりが5R確変当たり又は16R確変当たりである場合、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「〇〇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「〇〇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）を示す画像や当たり遊技に至った変動遊技での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。

20

30

【0432】

さらに、エンディング演出では、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。

40

【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

50

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障害演出は、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、視認障害演出を開閉実行モード演出よりも先に決定する場合、視認障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 6 1 ～ 図 6 3 を参照して第 9 の実施形態として後述する。

【0435】

〔視認障害演出決定処理〕

ここに、図 3 6 は、図 3 3 の大当たり遊技演出決定処理のステップ S 2 8 0 8 で実行される視認障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。視認障害演出決定処理では、視認障害演出を実行するか否かを決定し、また視認障害演出を実行する場合には視認障害演出を実行するタイミングを決定する。

10

【0436】

ここで、視認障害演出とは、図柄表示部 3 4 1 で実行される画像遊技演出の視認を障害する演出であり、遊技画像演出の一部の視認を障害し、遊技画像演出の一部が視認される演出、及び遊技画像演出の全部又は略全部の視認を障害し、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、視認障害演出は、例えば図柄表示部 3 4 1 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 3 4 1 で実行される演出に限らず、図柄表示部 3 4 1 の前面に図柄表示部 3 4 1 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 3 9 が図柄表示部 3 4 1 の表示画面を覆う位置に移動する可動役物作動演出を含む。さらに、レイヤー画像演出は、例えば図柄表示部 3 4 1 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障害される演出の他、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 3 4 1 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。

20

【0437】

以下では、図 3 6 に示す視認障害演出決定処理を説明する前に、図 3 7 ～ 図 4 0 を参照して、開閉実行モード演出及び視認障害演出を先に説明する。

30

【0438】

図 3 7 (A) は、図 3 3 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、及び視認障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 3 7 (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 1 6 R 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。1 6 R 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 1 4、キャラクタ 7・・・及びキャラクタ 1 0 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 3 4 及び図 3 5 参照）。図 3 7 (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。

40

【0439】

また、図 3 7 (A) の例では、視認障害演出として、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、RAM 5 1 2 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 3 7 (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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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として実行される。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。

30

40

【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。

50

【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確変大当たりから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、「ごんねん」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 8 1 において、可動役物部材 3 9 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 3 9 が作動位置に移動した状態では、可動役物部材 3 9 によってラウンド遊技演出画面 8 1 が覆われ、ラウンド遊技演出画面 8 1 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として実行される。

【0459】

図 3 9 (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 3 9 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 8 1 から保留連荘確定表示画面 8 5 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 8 1 に復帰する。図 3 9 (B) に示す保留連荘確定表示画面 8 5 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 8 5 1 を含む。この文字画像 8 5 1 は、ラウンド遊技演出画面 8 1 のオーバーレイ画像としてラウンド遊技演出画面 8 1 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 8 5 1 を表示する演出は、本発明の視認阻害演出に該当する。

10

【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る保留連荘確定画像、例えば図 3 9 (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 2 0 に対する操作を促す操作ボタン画像 8 2 1 を表示するボタン操作要求画面 8 2 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 3 9 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。

20

【0461】

図 4 0 (A) ～図 4 0 (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 4 0 (A) ～図 4 0 (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 8 1 から特定数出玉表示画像表示画面 8 6 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 8 6 からラウンド遊技演出画面 8 1 に復帰する。特定数出玉表示画像表示画面 8 6 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。

30

【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 3 1 6 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 3 1 6 の賞球数に対する累積出玉数だけでなく、一般入賞口 3 1 3 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 4 0 (B) の特定数出玉表示画像表示画面 8 6 では、出玉数が 3 0 0 0 個に達したことを報知する「3 0 0 0 発 OVER」の文字画像 8 6 1 を含む。この文字画像 8 6 1 は、ラウンド遊技演出画面 8 1 のオーバーレイ画像としてラウンド遊技演出画面 8 1 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 8 6 1 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 8 6 は、必ずしもラウンド遊技演出画面 8 1 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 8 6 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 8 6 1 を表示するものであってもよい。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【0469】

このステップS2906により、視認障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

50

ップS 2 8 0 2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 P U 5 1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S 2 9 0 7：Y e s）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS 2 9 0 8）、処理をステップS 2 9 0 9に移行する。一方、M P U 5 1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S 2 9 0 6：N o）、当該視認阻害演出決定処理を終了する。

【0 4 7 1】

＜ステップS 2 9 0 9及びS 2 9 1 0＞

ステップS 2 9 0 9では、M P U 5 1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S 2 9 0 7：Y e s）、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S 2 9 1 0）。例えば、M P U 5 1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。

10

【0 4 7 2】

ここで、M P U 5 1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S 2 9 1 0：Y e s）、処理をステップS 2 9 0 9に移行する。即ち、M P U 5 1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S 2 9 1 0：N o）、ステップS 2 9 0 9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S 2 9 1 0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、M P U 5 1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S 2 9 1 0：N o）、処理をステップS 2 9 1 1に移行する。

20

【0 4 7 3】

＜ステップS 2 9 1 1＞

ステップS 2 9 1 1では、M P U 5 1は、ステップS 2 9 0 9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3 7（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。

30

【0 4 7 4】

これらのステップS 2 9 0 9～S 2 9 1 1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4 6のラウンド遊技演出処理におけるステップS 3 4 0 6によって実行される。また、ステップS 2 9 1 0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。

40

【0 4 7 5】

＜ステップS 2 9 1 2＞

50

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、 $5R \times 9C \times 13個 = 585個$ となる。

【0476】

10

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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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>

50

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S2914）。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（ $16C \times 13$ 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、 $16R \times 9C \times 13$ 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＝ $9C \times 13$ 個） $\times 11$ ）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）、当該視認障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）、当該視認障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こと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）、当該視認障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

10

20

30

40

50

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 8 7 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 4 3 (B) に一例を示すエラー発生画像表示画面 8 7 から図 4 3 (A) に一例を示すラウンド遊技演出画面 8 1 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。

10

【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。

20

【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 3 5、電波センサ 3 6、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。

30

【0490】

これに対して、本実施形態の遊技機 1 0 では、図柄表示部 3 4 1 においてエラー発生画像 8 7 1 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 1 0 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 8 7 1 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。

40

【0491】

以下では、図 4 1 及び図 4 2 を参照してエラー発生画像 8 7 1 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 8 7 1 により特定キャラクタ

50

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。

10

【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ことを示すものであり、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＞

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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S272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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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ム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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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4

50

5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

10

20

30

40

50

S 3 2 1 0に移行する。

【0 5 2 1】

<ステップS 3 2 0 9>

当該ラウンドが1ラウンドである場合（ステップS 3 2 0 8：Y e s）、M P U 5 1は、オープニング演出終了処理を実行する（ステップS 3 2 0 9）。即ち、M P U 5 1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。

【0 5 2 2】

<ステップS 3 2 1 0及びS 3 2 1 1>

ステップS 3 2 1 0では、M P U 5 1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S 3 2 1 1）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。即ち、M P U 5 1は、図33の大当たり遊技演出決定処理におけるステップS 2 8 0 6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、M P U 5 1は、図33の大当たり遊技演出決定処理におけるステップS 2 8 0 8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。

10

【0 5 2 3】

<ステップS 3 2 1 2>

ステップS 3 2 1 2では、M P U 5 1は、図30のコマンド判定処理におけるステップS 2 7 1 4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S 3 2 1 2：Y e s）、処理をステップS 3 2 1 3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S 3 2 1 2：N o）、処理をステップS 3 2 1 5に移行する。

20

【0 5 2 4】

<ステップS 3 2 1 3及びS 3 2 1 4>

エンディング開始フラグがオンの場合（ステップS 3 2 1 2：Y e s）、M P U 5 1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S 3 2 1 3）、エンディング演出開始処理を実行し（ステップS 3 2 1 4）、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、M P U 5 1は、図33の大当たり遊技演出決定処理のステップS 2 8 0 7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S 3 0 1 8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。

30

【0 5 2 5】

なお、M P U 5 1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S 3 2 1 4において決定される。また、M P U 5 1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。

40

【0 5 2 6】

<ステップS 3 2 1 5>

ステップS 3 2 1 5では、M P U 5 1は、図30のコマンド判定処理におけるステップS 2 7 1 6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S 3 2 1 5：Y e s）、処理をステップS 3 2 1 6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

50

ップS 3 2 1 5 : N o)、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【0 5 2 7】

<ステップS 3 2 1 6 及びS 3 2 1 7>

大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップS 3 2 1 5 : Y e s）、MPU 5 1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S 3 2 1 6）、エンディング演出終了処理を実行し（ステップS 3 2 1 7）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【0 5 2 8】

[出玉表示演出処理]

ここに、図4 5は、図4 4の大当たり遊技演出処理のステップS 3 2 0 1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3 1 6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。

10

【0 5 2 9】

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。

20

【0 5 3 0】

これに対して、本実施形態に係る遊技機1 0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。

30

【0 5 3 1】

<ステップS 3 3 0 1>

ステップS 3 3 0 1では、MPU 5 1は、図3 6の視認阻害演出決定処理のステップS 2 9 1 5又はS 2 9 1 6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、MPU 5 1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、MPU 5 1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S 3 3 0 1 : Y e s）、処理をステップS 3 3 0 2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S 3 3 0 1 : N o）、処理をステップS 3 3 0 6に移行する。

40

【0 5 3 2】

<ステップS 3 3 0 2>

ステップS 3 3 0 2では、MPU 5 1は、図3 0のコマンド判定処理におけるステップS 2 7 1 2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1 0 0 0の整数倍である。MPU 5 1は、累積出玉数が特定数以上である場合（ステップS 3 3 0 2 : Y e s）、処理をステップS 3 3 0 3に移行し、累積出玉数が特定数未満の場合（ステップS 3 3 0 2 : N o）、当該出玉表示演出処理を終了する。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

<ステップS3403及びS3404>

ステップS3403では、MPU51は、図36の視認障害演出決定処理のステップS2906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。視認障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

10

【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の視認障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。

20

【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。

30

【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、視認障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障害されることなく、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しまうことを防止できる。

40

【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障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、障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障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】

50

〔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ーを主体とする特定キャラクター演出が 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ー（特定選択主体）を主体とする特定キャラクター演出（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。

10

【0548】

一方、本実施形態は、特定キャラクター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、特定キャラクター演出を実行する第 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、特定キャラクター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ー演出が実行されることなく、ランダムに特定キャラクター演出の実行タイミングが決定される。これにより、特定キャラクター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、選択キャラクター以外のキャラクターに対する演出を積極的に鑑賞させることができ、選択キャラクター以外のキャラクターの良さを確認する機会が付与される。

20

【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 5 R 用開閉実行モード演出決定テーブル、及び 16 R 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。

30

【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ー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 5 R 用開閉実行モード演出決定テーブル（図 47 参照）及び 16 R 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。

40

【0552】

図 47 に示すように、本実施形態の 5 R 用開閉実行モード演出決定テーブルは、選択キャラクターが 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 16 R 用開閉実行モード演出決定テーブルは、選択キャラクターが 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

50

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ン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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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】

10

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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に示す大当たり遊技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）。

10

【0581】

ここで、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、大当た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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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た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

10

20

30

40

50

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ー演出（特定キャラクター演出）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ー演出（特定キャラクター演出）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ーと、選択キャラクター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ー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ー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、演出キャラクター（選択キャラクター）について異なる演出を２回楽しむことができる。

10

【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ーに対する特定キャラクター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。

20

【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ー、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ー演出）を決定するためのキャラクターが、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ー、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ー演出）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ー、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ー演出）が規定される。

30

【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ー、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ー演出）を決定するためのキャラクター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ー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の演出キャラクター演出（選択キャラクター）に対する演出キャラクター（特定キャラクター演出）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。

40

【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ー演出デ

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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現表示を行いつつ、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。

20

【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)。

30

【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現表示を行う。

40

【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。

50

【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）、RAM512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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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）、その後に関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「5 R キャラクタ 1 用 1 R 選択演出シナリオテーブル」を決定する。

【0639】

なお、図 6 2 では、キャラクタ 1 に対する 5 R 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、5 R 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。

10

【0640】

図 6 3 に示す 16 R 用開閉実行モード演出決定テーブルは、16 R 大当たり時の開閉実行モード演出を決定する場合に MPU 51 によって参照されるテーブルである。16 R 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、1 R 選択演出シナリオテーブル～16 R 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 6 3 では、キャラクタ 1 に対する 5 R 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、16 R 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。

20

【0641】

5 R 用開閉実行モード演出決定テーブル及び 16 R 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 3 4 を参照して説明した第 1 の実施形態の 5 R 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。

30

【0642】

一方、5 R 用開閉実行モード演出決定テーブル及び 16 R 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 6 1 の説明に戻り、MPU 51 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 S 4 1 0 4）、ステップ S 4 1 0 4 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 S 4 1 0 5）。

【0644】

40

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

50

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と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、保留連荘が確定した場合ように、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。

10

【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。

20

【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、

30

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、

40

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]**

50

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ー画像演出などの特定選択主体画像演出を見逃して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。

10

【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。

20

【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、

30

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。

40

【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]

50

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 B 7]

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 B 5 に記載の遊技機。

【0677】

[付記 B 8]

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 B 7 に記載の遊技機。

【0678】

付記 B 1 ～ B 8 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 B 9]

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 B 5 から付記 B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【0680】

付記 B 9 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 B 10]

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 B 5 から付記 B 9 のいずれかに記載の遊技機。

【0682】

付記 B 10 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】

10

[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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、次の特別遊技が実行される時間が比較的短いことが想定される場合に、次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

10

20

30

40

50

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。

10

【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、

20

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、

30

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。

40

【０６９８】

[付記Ｃ２]

50

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、

10

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。

20

【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。

30

【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、

40

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

50

C 7 に記載の遊技機。

【0705】

[付記 C 9]

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 C 7 に記載の遊技機。

【0706】

付記 C 2 から付記 C 9 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 C 10]

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 C 1 に記載の遊技機。

【0708】

[付記 C 11]

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 C 10 に記載の遊技機。

【0709】

[付記 C 12]

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 C 11 に記載の遊技機。

【0710】

[付記 C 13]

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 C 10 に記載の遊技機。

【0711】

[付記 C 14]

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。

10

【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単位遊技に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。

20

【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。

30

【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、

40

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）のうちの特出演出主体（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

50

ャルリーチ演出などの演出キャラクター演出)を含み、

前記特別遊技画像演出は、複数の選択主体(キャラクター)から遊技者によって選択された特定選択主体(選択キャラクター)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(特定キャラクター演出)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】

10

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。

20

【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]

30

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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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、

30

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、

40

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

50

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、

前記視認障害演出は、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。

10

【0744】

[付記F3]

前記視認障害演出は、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、視認障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障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。

20

【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、

30

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、

40

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障害する視認障害演出と、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障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

50

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。

10

【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。

20

【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、

30

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。

40

【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。

50

【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障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、視認障害演出とは異なるタイミング、例えば視認障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、視認障害演出によって特定選択主体画像演出の視認が障害されることがなく、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、視認障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。

10

【0754】

[付記H4]

前記視認障害演出は、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。

20

【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。

30

【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、

40

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

50

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

10

20

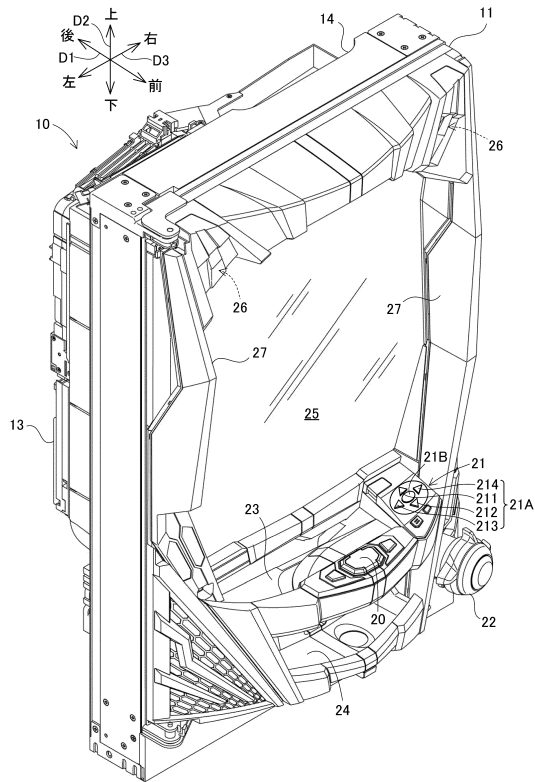
30

40

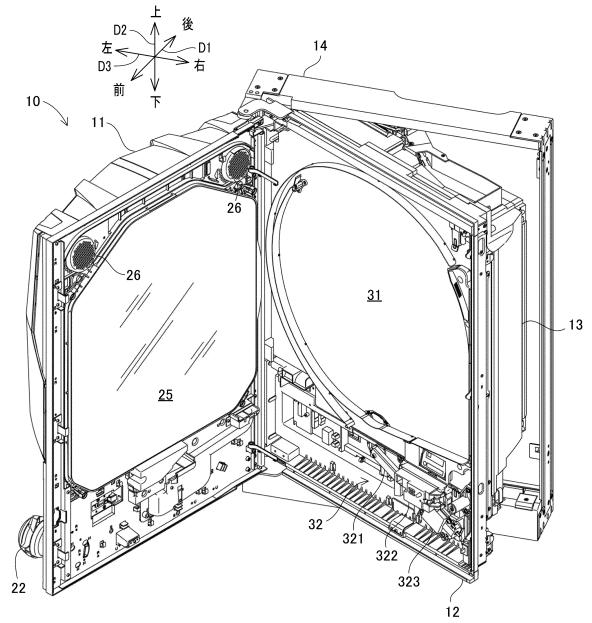
50

2 1 4 : 右選択ボタン	
2 1 1 a ~ 2 1 1 d : 選択操作スイッチ	
2 1 B : 決定ボタン	
2 1 B a : 決定操作スイッチ	
2 6 : スピーカ	
3 1 6 : 可変入賞口	
3 3 1 : メイン制御ユニット	
3 3 2 : サブ制御ユニット	
3 4 1 : 図柄表示部	
3 9 : 可動役物部材	10
4 : 主制御装置	
4 1 : M P U	
4 1 1 : R O M	
4 1 2 : R A M	
5 : 音声ランプ制御装置	
5 1 : M P U	
5 1 1 : R O M	
5 1 2 : R A M	
6 : 表示制御装置	
6 1 : M P U	20
6 1 1 : R O M	
6 1 2 : R A M	
7 1 4 : 選択キャラクタ	
7 4 : キャラクタ選択画面	
7 4 1 ~ 7 4 7 : キャラクタ選択画像	
8 1 : ラウンド遊技演出画面	
8 1 1 : ラウンド表示画像	
8 1 2 : 大当たりラウンド数表示画像	
8 1 3 : キャラクタ紹介画像	
8 2 : ボタン操作要求画面	30
8 2 1 : 操作ボタン画像	
8 3 : 昇格成功演出画面	
8 4 : 昇格失敗演出画面	
8 5 : 保留連荘確定表示画面	
8 6 : 特定数出玉表示画像表示画面	
8 7 : エラー発生画像表示画面	

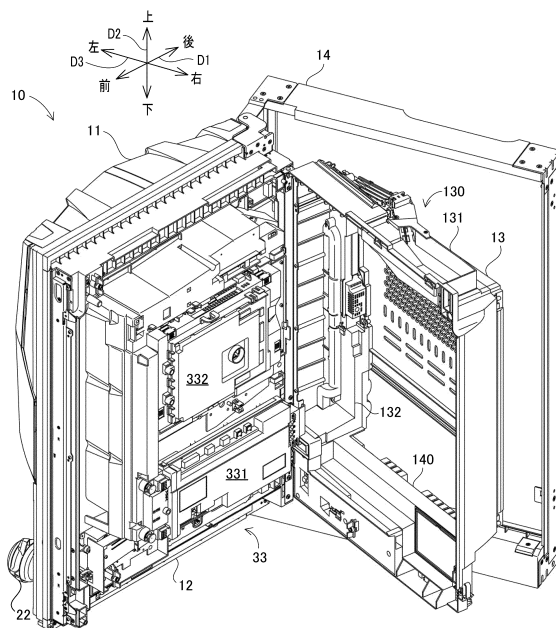
【図 1】



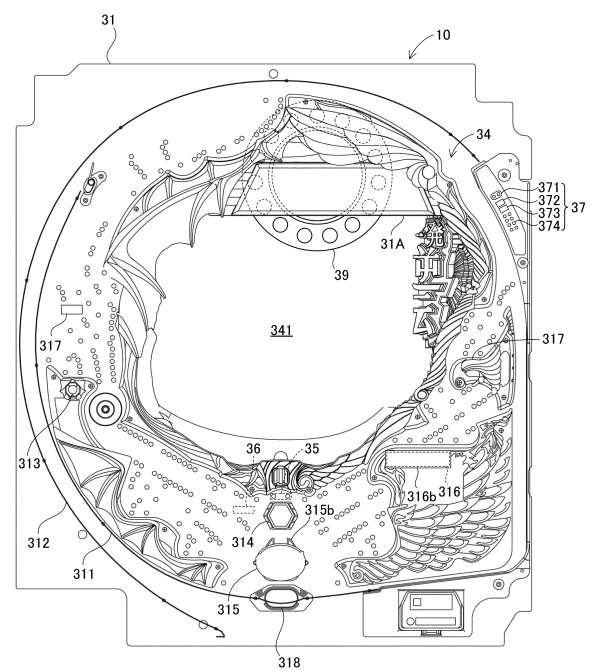
【図 2】



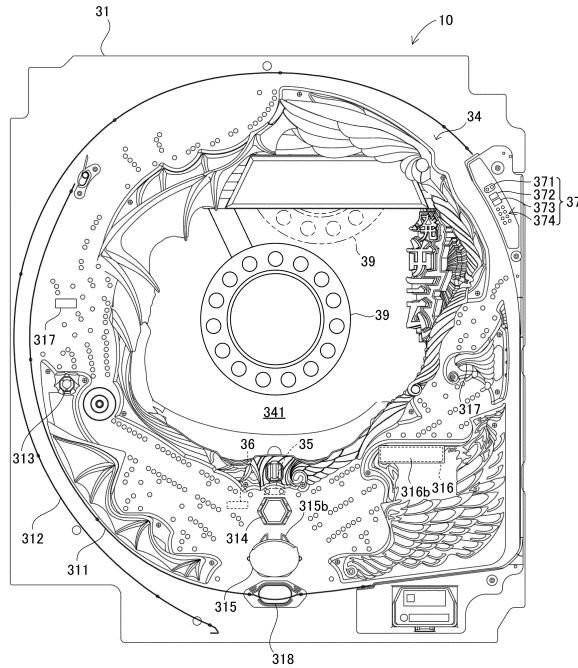
【図 3】



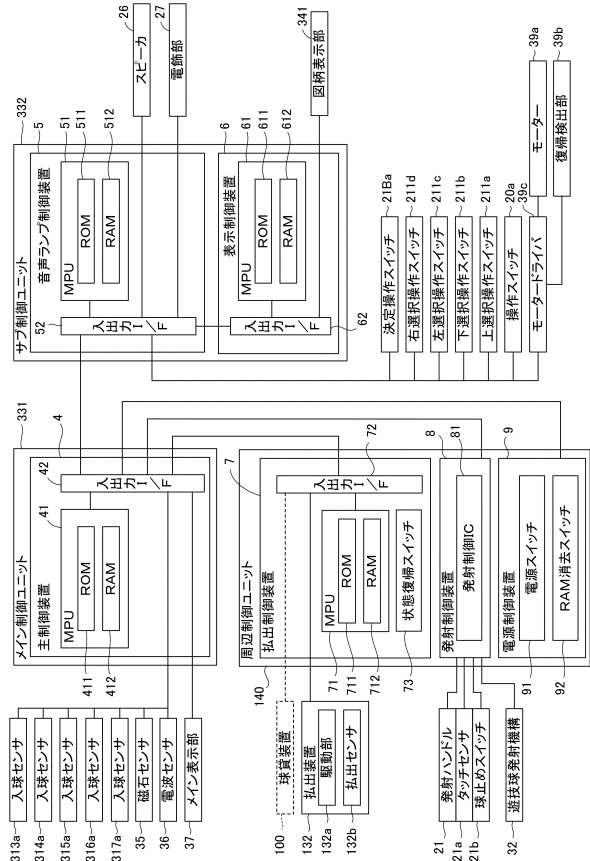
【図 4】



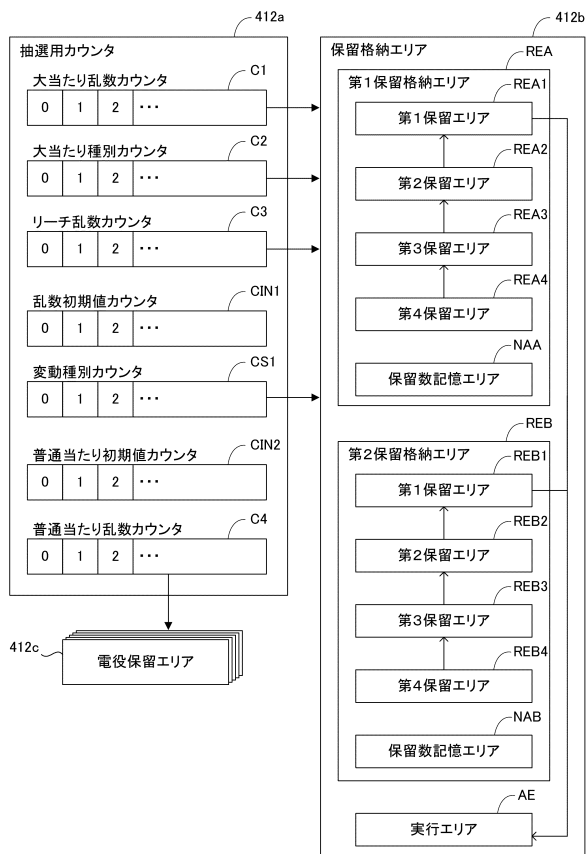
【図 5】



【図 6】



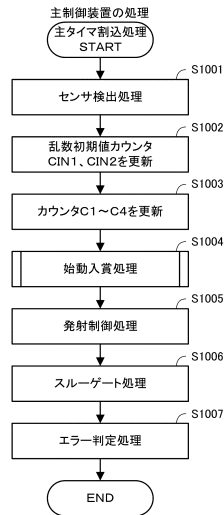
【図 7】



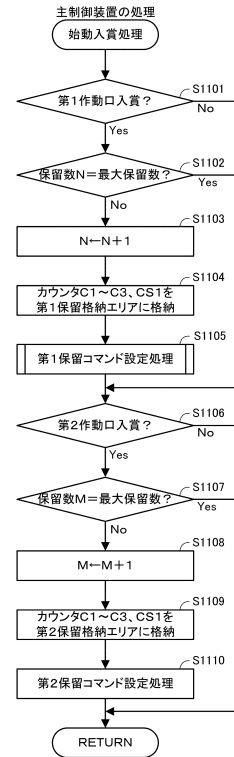
【図 8】

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
	第1特図	0~9 10~14 15~19
	第2特図	0~4 5~14 15~19
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 39~238	前後外れ以外リーチ 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)
(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
	前後外れリーチ	0~99 100~149 150~199
	完全外れ	0~149 150~199

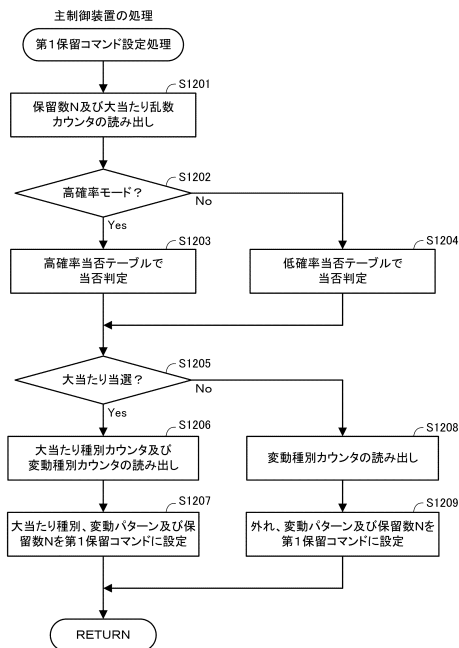
【図 9】



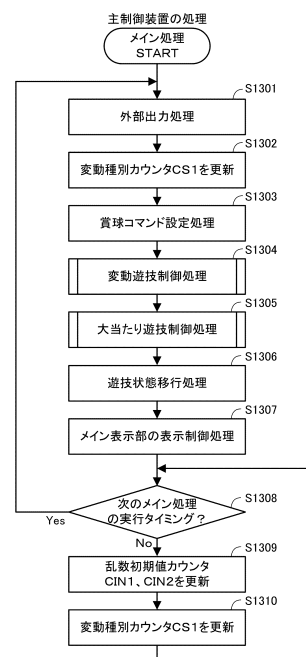
【図 10】



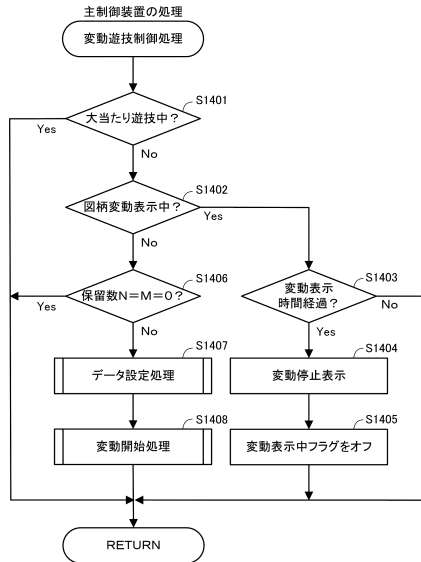
【図 11】



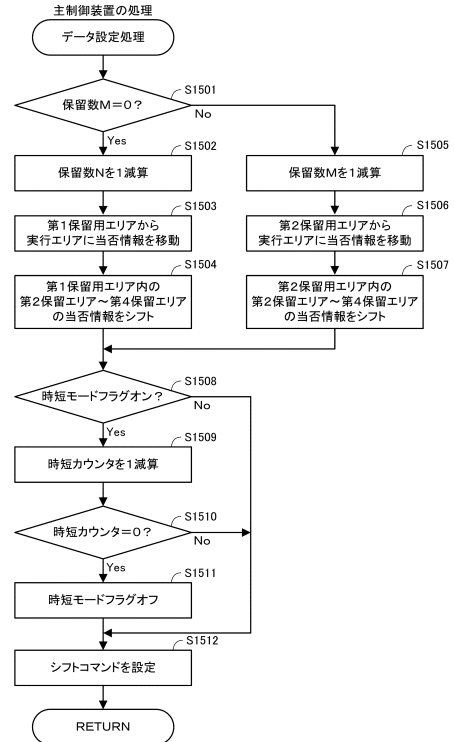
【図 12】



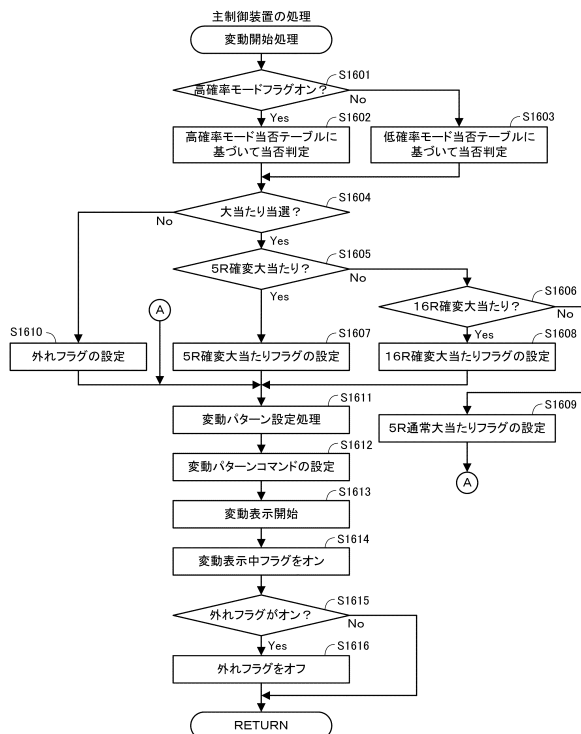
【図 13】



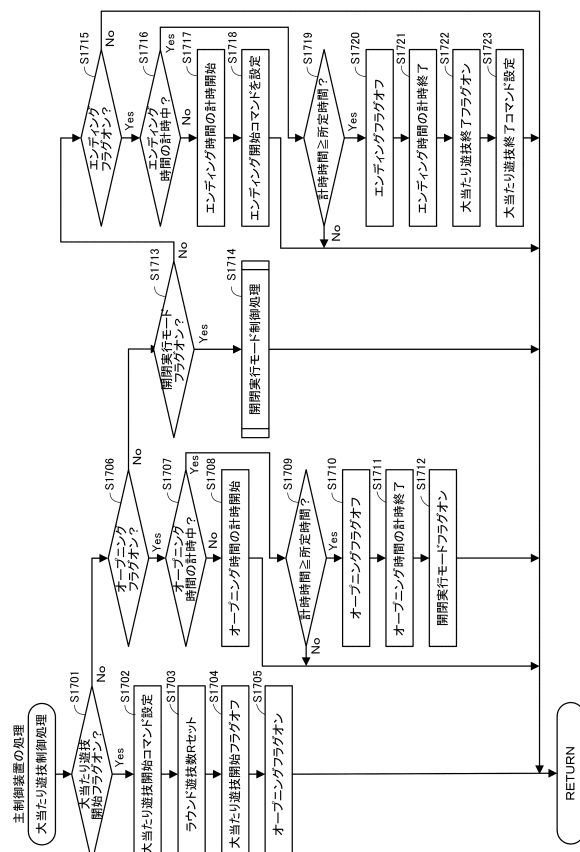
【図 14】



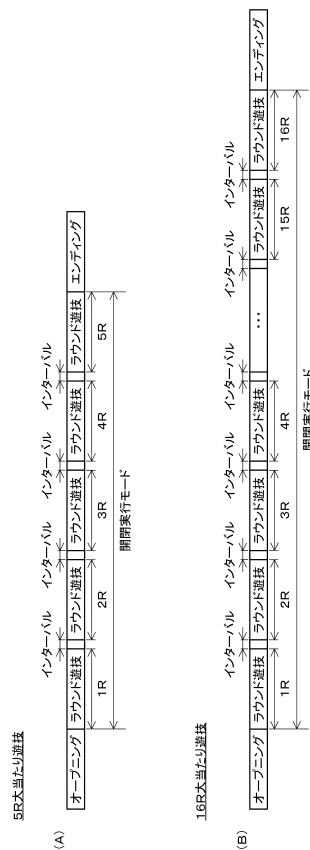
【図 15】



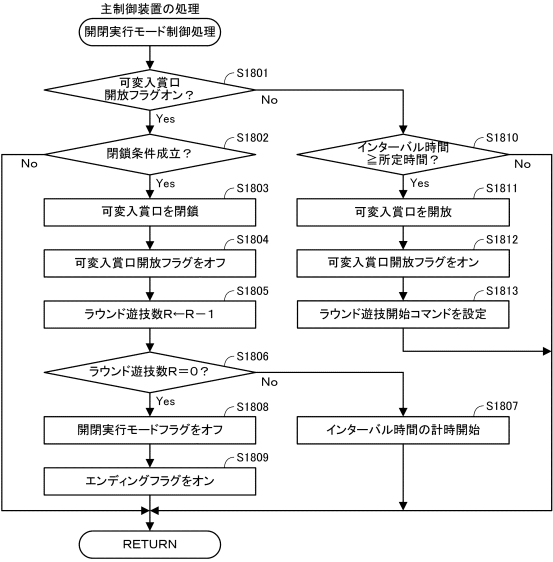
【図 16】



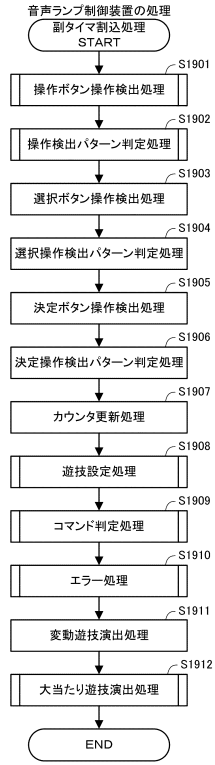
【図 17】



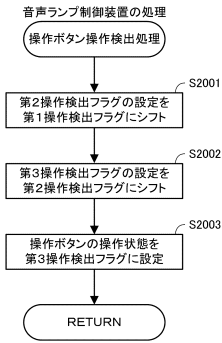
【図 18】



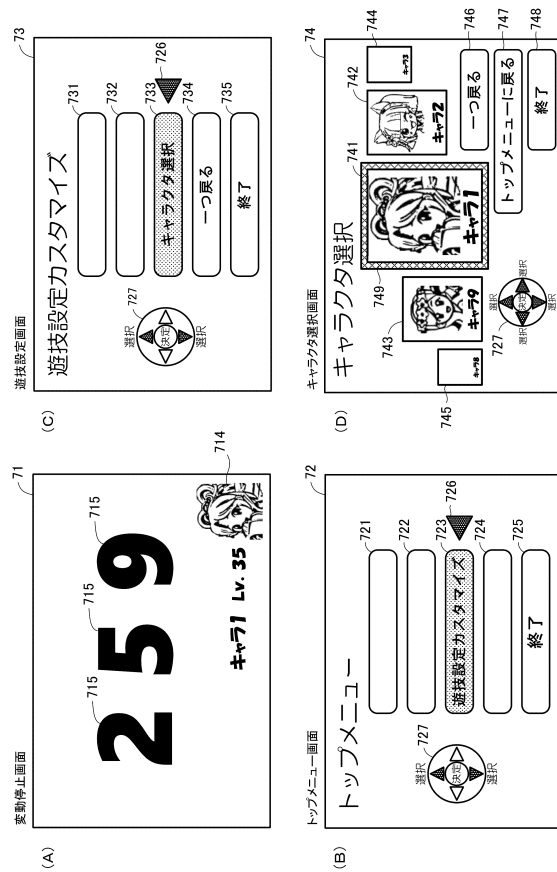
【図 19】



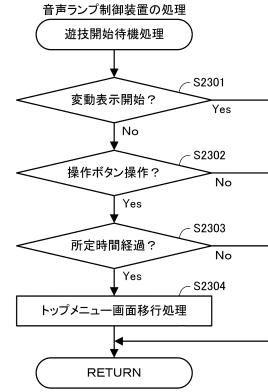
【図 20】



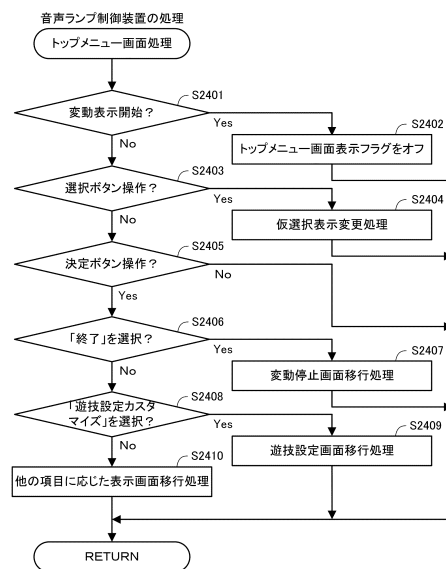
【図 25】



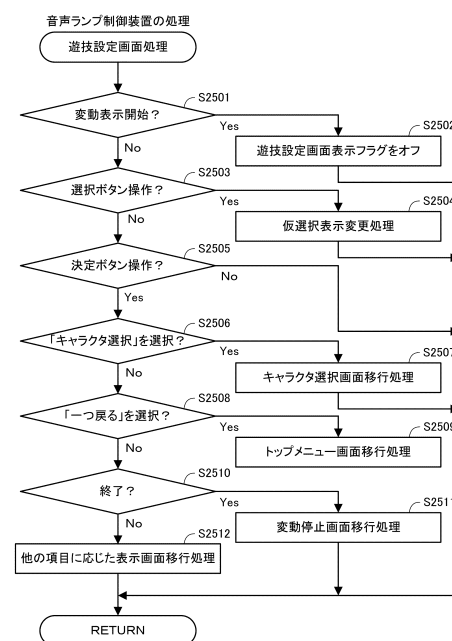
【図 26】



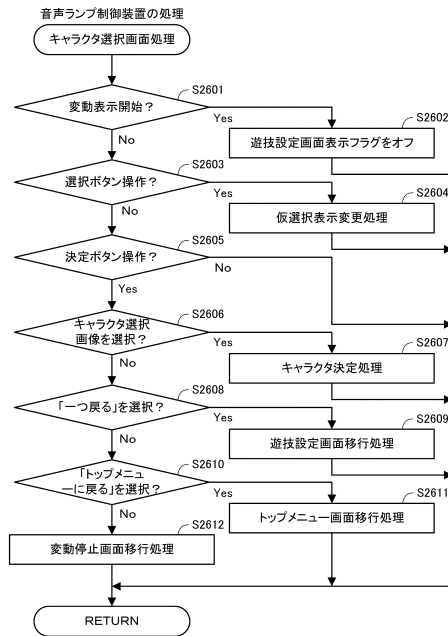
【図 27】



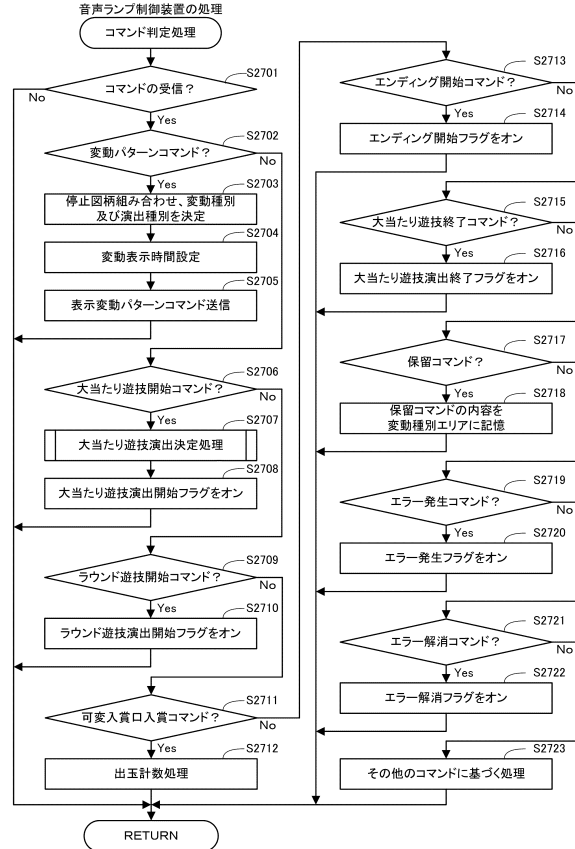
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 31】

第1停止図柄選択テーブル

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		2	3	2		
10~14						
15~19						
20~24	2	3	4	3		
25~29						
30~34						
35~39						
40~44	4	5	6	4		
45~49						
50~54						
55~59						
60~64	6	4	7	6		
65~69		5				
70~74						
75~79						
80~84	8	6	8	8		
85~89		8				
90~94						
95~99						
	9	9	9	9		

変動種別テーブル

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)

演出種別カウンタ	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X3	演出X4	
30~39		演出X4	演出X5	
40~49	演出X3	演出X5	演出X4	演出X2
50~59				
60~69				
70~79				
80~89	演出X4	演出X5	演出X5	演出X3
90~99				

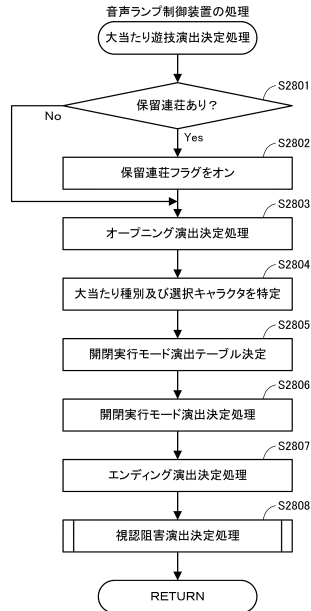
演出種別テーブル(スーパーリーチ演出テーブル)

演出種別カウンタ	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Y1	演出Y2	演出Y2
20~29		演出Y2	演出Y3	演出Y3
30~39		演出Y2	演出Y4	演出Y4
40~49	演出Y2	演出Y3	演出Y4	演出Y5
50~59				
60~69				
70~79				
80~89	演出Y4	演出Y5	演出Y5	演出Y5
90~99				

演出種別テーブル(スペシャルリーチ演出テーブル)

演出種別カウンタ	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Z1	演出Z2	演出Z2
20~29		演出Z2	演出Z3	演出Z3
30~39		演出Z2	演出Z4	演出Z4
40~49	演出Z3	演出Z4	演出Z5	演出Z5
50~59				
60~69				
70~79				
80~89	演出Z4	演出Z5	演出Z5	演出Z5
90~99				

【図 3 3】



【図 3 4】

5R用開閉実行モード演出決定テーブル

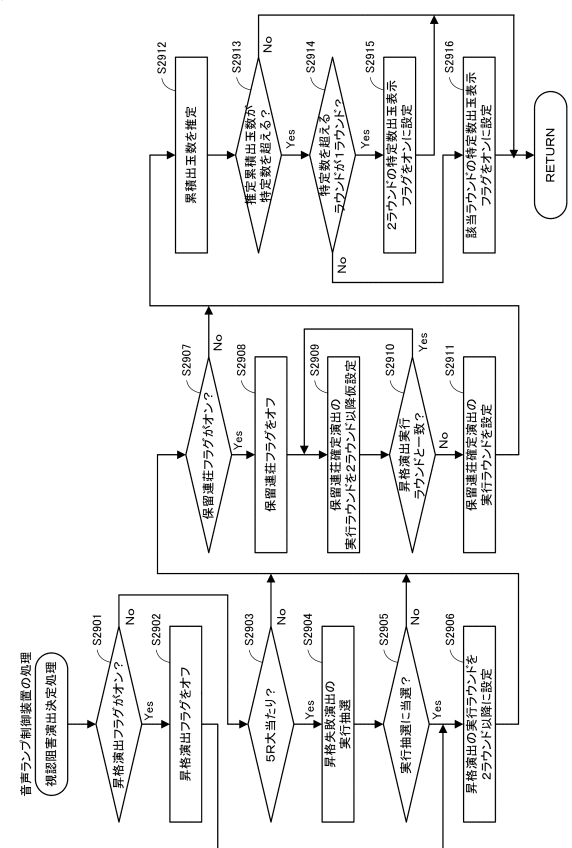
5Rキャラクタ1用演出シナリオテーブル						
シナリオ種別 カウンタ	演出シナリオ種別	ラウンド遊技演出キャラクタ種別				
		1R	2R	3R	4R	5R
0~39	キャラ1シナリオA	キャラ1	キャラ2	キャラ7	キャラ12	キャラ17
40~79	キャラ1シナリオB	キャラ1	キャラ3	キャラ8	キャラ13	キャラ18
80~119	キャラ1シナリオC	キャラ1	キャラ4	キャラ9	キャラ14	キャラ19
120~159	キャラ1シナリオD	キャラ1	キャラ5	キャラ10	キャラ15	キャラ20
160~199	キャラ1シナリオE	キャラ1	キャラ6	キャラ11	キャラ16	全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

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 3 6】



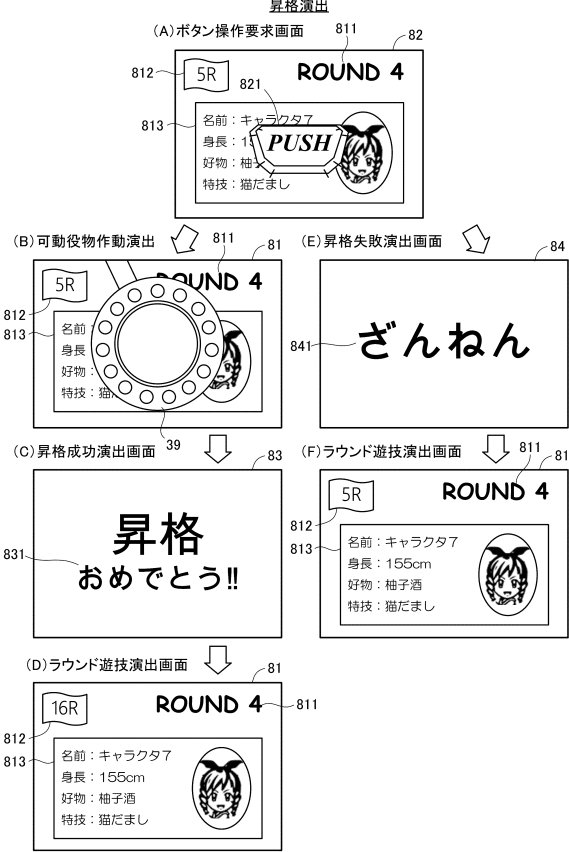
【図 37】

(A) 開閉実行モード演出(キャラ1シナリオA)

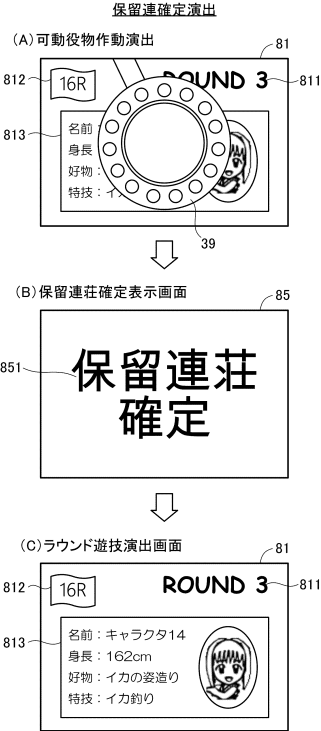
ラウンド	1R	2R	3R	4R	...	16R
演出キャラクタ種別	キャラ1	キャラ2	キャラ14	キャラ7	...	キャラ10
視認障害演出		特定数 出玉表示	保留連荘 確定演出	昇格演出	...	
特定数出玉表示フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ



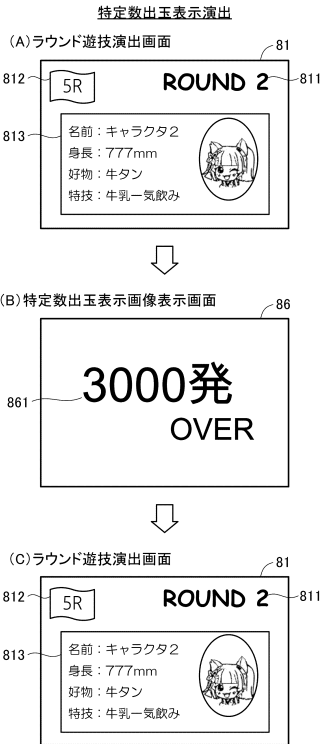
【図 38】



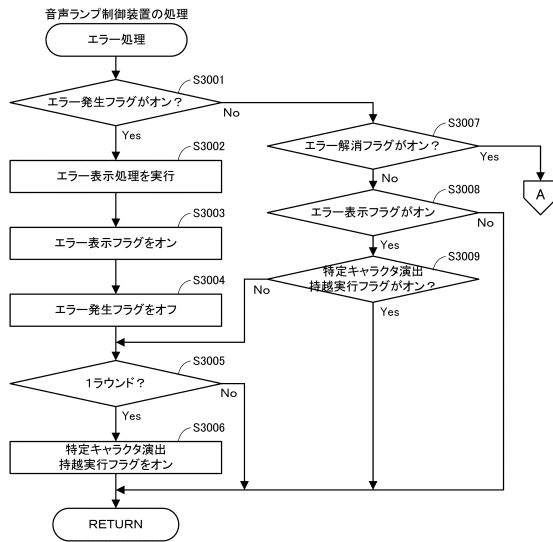
【図 39】



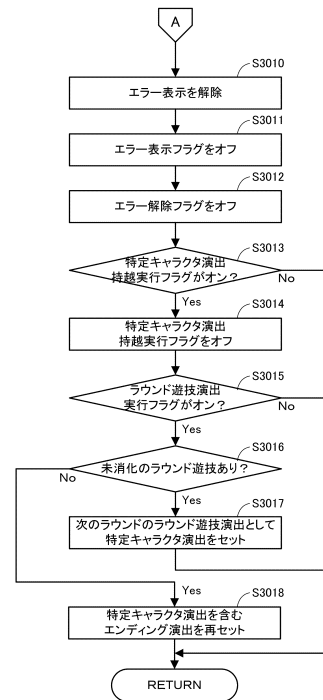
【図 40】



【図 4 1】



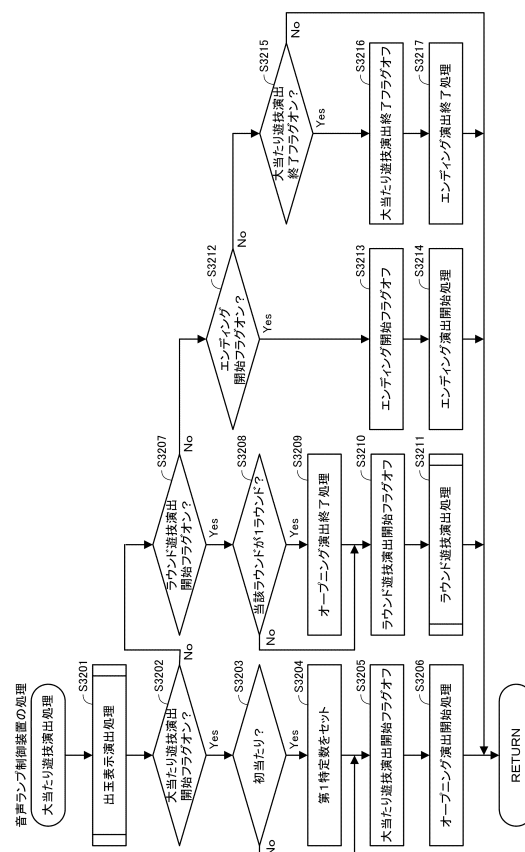
【図 4 2】



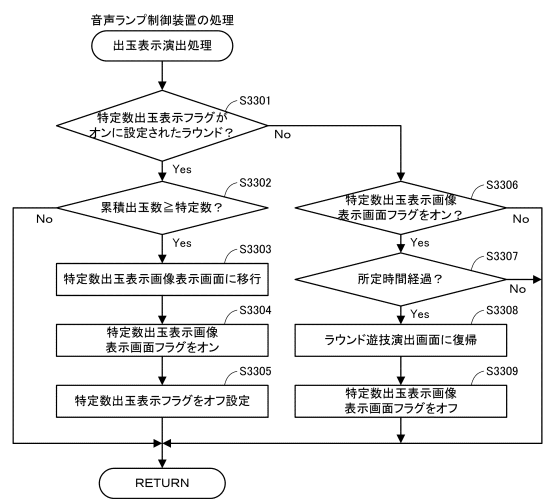
【図 4 3】



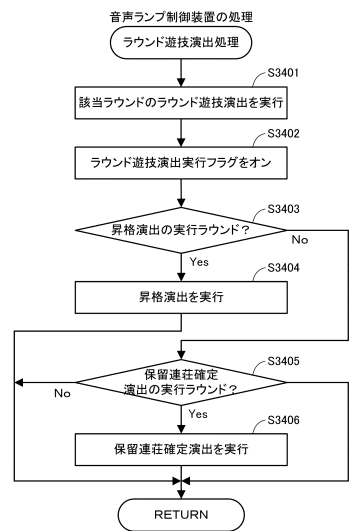
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



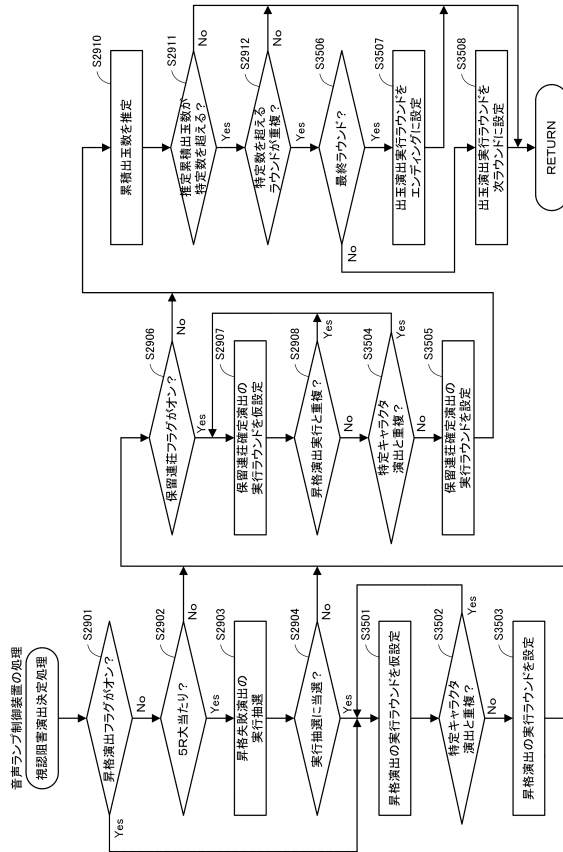
【図 4 7】

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2
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 4 8】

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3	...	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

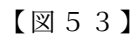
【図 4 9】



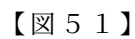
【図 5 2】



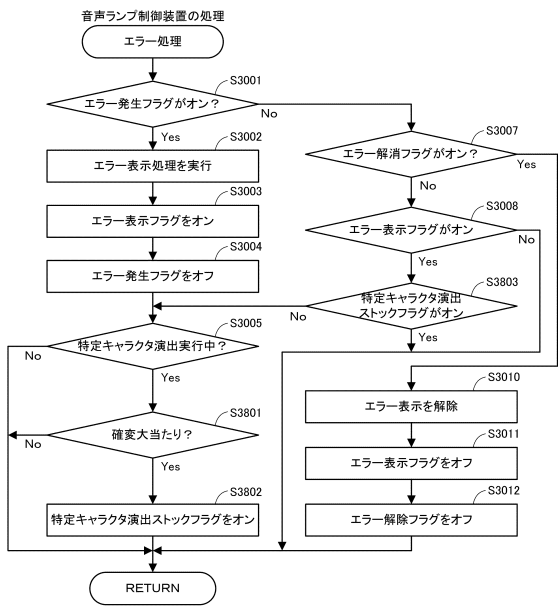
【図 5 3】



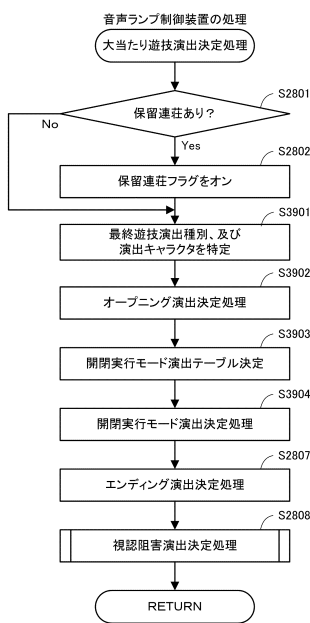
【图 5 1】



【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】

大当たり遊技キャラクタ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		オープニング演出
	演出キャラクタ	サブ	ラウンド遊技演出シナリオ 確変/保留連荘 通常
ノーマルリーチ	演出X1	—	選択キャラ
	演出X2	—	
	演出X3	選択キャラ	
	演出X4	—	
	演出X5	—	
スーパリーチ	演出Y1	キャラ9	キャラ9
	演出Y2	キャラ8	キャラ8
	演出Y3	キャラ7	キャラ7
	演出Y4	キャラ6	キャラ6
	演出Y5	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4
	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 5 7】

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タ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		確定大当たり	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
ノーマルリーチ	演出X1	—	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

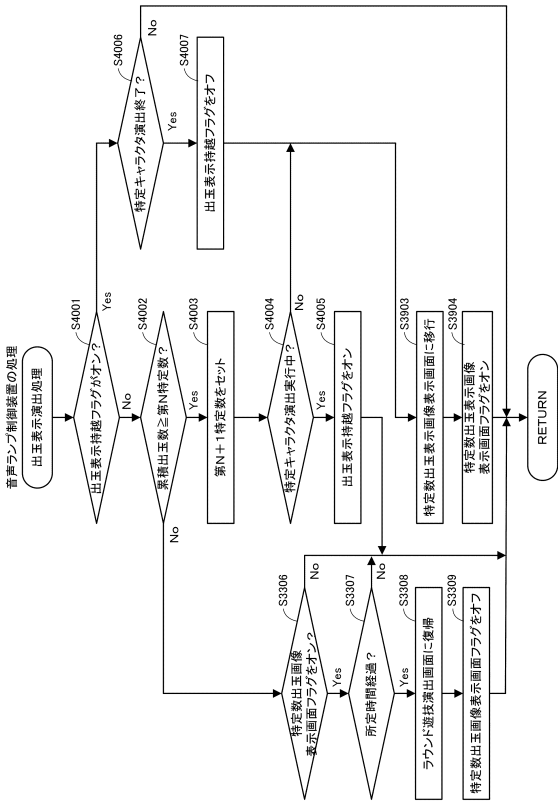
OP演出: オープニング演出
Rシナリオ: ラウンド遊技演出シナリオ

【図 59】

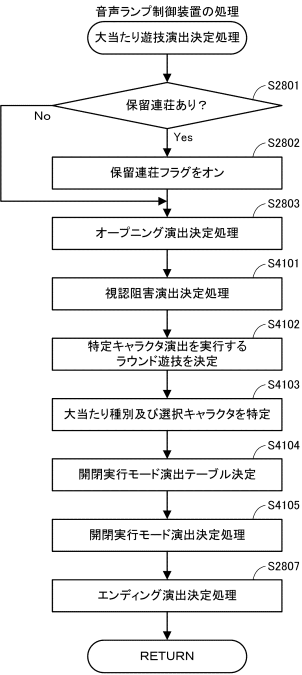
大当たり遊技キャラクタ演出データテーブル						
変動遊技演出				大当たり遊技演出		
演出種別	キャラクタ		5R大当たり	16R大当たり		
	演出キャラクタ	サブ		OP演出	Rシナリオ	OP演出
ノーマルリーチ	演出X1	—	キャラなし	選択キャラ	選択キャラ	選択キャラ
	演出X2	—				
	演出X3	—				
	演出X4	—				
	演出X5	—				
スーパーリーチ	演出Y1	キャラ9 キャラ19, 20	キャラ9	選択キャラ	選択キャラ	キャラ9
	演出Y2	キャラ8 キャラ17, 18	キャラ8			キャラ8
	演出Y3	キャラ7 キャラ15, 16	キャラ7			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 6 2】

5R用開閉実行モード演出決定テーブル

5Rキャラクター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ー種別				
		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キャラクター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ー種別				
		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キャラクター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ー種別				
		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キャラクター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ー種別				
		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キャラクター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ー種別				
		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	キャラ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 6 3】

16R用開閉実行モード演出決定テーブル

16Rキャラクター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ー種別				
		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キャラクター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ー種別				
		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キャラクター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ー種別				
		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キャラクター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ー種別				
		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 2018-183256 (JP, A)
特開 2015-223274 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02
A 63 F 5/04