(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7351608号
(P7351608)

(45)発行日　令和5年9月27日(2023.9.27)

(24)登録日　令和5年9月19日(2023.9.19)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６５１
Ａ６３Ｆ　5/04　６５０
Ａ６３Ｆ　5/04　６５３
Ａ６３Ｆ　5/04　６２０

請求項の数　1　（全43頁）

(21)出願番号　特願2018-177061(P2018-177061)
(22)出願日　平成30年9月21日(2018.9.21)
(65)公開番号　特開2020-44246(P2020-44246A)
(43)公開日　令和2年3月26日(2020.3.26)
審査請求日　令和3年8月2日(2021.8.2)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　佐藤　洋允

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】
遊技を行う遊技機において、
表示領域を有する表示手段と、
前記表示手段の表示領域が第１領域と第２領域に区分された通常状態と、前記通常状態から移行する状態であって、前記表示手段の表示領域が前記第１領域と前記第２領域に区分されていない有利状態と、に制御可能な状態制御手段と、
第１演出と第２演出とを含む演出を実行する演出手段とを備え、
前記第１演出は、前記通常状態において前記第１領域に画像を表示する演出であり、
前記第２演出は、前記通常状態において前記第１領域と前記第２領域とに跨って画像を表示する演出であり、
前記通常状態には、前記通常状態における所定タイミングに到達してから前記通常状態から前記有利状態に移行する特定タイミングに到達するまでの特定期間と、当該所定タイミングに到達前の非特定期間とが含まれ、
前記演出手段は、前記特定期間と前記非特定期間のいずれにおいても前記第１演出を実行可能であるとともに、前記特定期間と前記非特定期間のいずれにおいても前記第２演出を実行可能であり、
前記非特定期間の方が前記特定期間よりも前記第１演出の実行割合が高く、
前記特定期間の方が前記非特定期間よりも前記第２演出の実行割合が高く、
前記第２演出は、複数ゲームに亘って実行される演出であって該演出の演出結果により

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出であり、
前記特定報知演出が実行されているゲームにおいて、特別示唆演出を実行可能であり、
前記特定報知演出が実行されているゲームにおいて、前記特別示唆演出が実行されたときは該特別示唆演出が実行されなかったときよりも前記特定報知演出の演出結果として前記有利状態に制御される旨が報知され易く、
前記特別示唆演出は、前記第１領域と前記第２領域とに跨って画像を表示する演出であり、
前記表示手段は、前記通常状態において、前記第２領域に遊技に関する情報を示す遊技情報画像を表示可能であり、
前記遊技情報画像は、前記第２演出において前記第１領域と前記第２領域とに跨って画像が表示される場合であっても、視認可能に表示される、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるパチンコ遊技機がある。
【０００３】
また、パチンコ遊技機とは別の遊技機として、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は３つ）のリールを有する可変表示部を備えており、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生するスロットマシンがある。
【０００４】
このような遊技機として、液晶表示器の上部領域に入賞した役に対応する図柄等の遊技演出に関する画像を表示するとともに、液晶表示器の下部領域にクレジット数や払出数を表示するスロットマシンがあった（たとえば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【文献】特開２０１７－１２７５２９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
上述したスロットマシンにおいて、上部領域と下部領域とをともに用いて遊技演出に関する画像を表示することが考えられるが、その際の制御には未だ改良の余地があった。
【０００７】
この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、上部領域と下部領域とともに用いて遊技演出に関する画像を表示する際に好適に制御できる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
遊技を行う遊技機において、
表示領域を有する表示手段と、
前記表示手段の表示領域が第１領域と第２領域に区分された通常状態と、前記通常状態から移行する状態であって、前記表示手段の表示領域が前記第１領域と前記第２領域に区分されていない有利状態と、に制御可能な状態制御手段と、
第１演出と第２演出とを含む演出を実行する演出手段とを備え、

前記第１演出は、前記通常状態において前記第１領域に画像を表示する演出であり、
前記第２演出は、前記通常状態において前記第１領域と前記第２領域とに跨って画像を表示する演出であり、
前記通常状態には、前記通常状態における所定タイミングに到達してから前記通常状態から前記有利状態に移行する特定タイミングに到達するまでの特定期間と、当該所定タイミングに到達前の非特定期間とが含まれ、
前記演出手段は、前記特定期間と前記非特定期間のいずれにおいても前記第１演出を実行可能であるとともに、前記特定期間と前記非特定期間のいずれにおいても前記第２演出を実行可能であり、
前記非特定期間の方が前記特定期間よりも前記第１演出の実行割合が高く、
前記特定期間の方が前記非特定期間よりも前記第２演出の実行割合が高く、
前記第２演出は、複数ゲームに亘って実行される演出であって該演出の演出結果により前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出であり、
前記特定報知演出が実行されているゲームにおいて、特別示唆演出を実行可能であり、
前記特定報知演出が実行されているゲームにおいて、前記特別示唆演出が実行されたときは該特別示唆演出が実行されなかったときよりも前記特定報知演出の演出結果として前記有利状態に制御される旨が報知され易く、
前記特別示唆演出は、前記第１領域と前記第２領域とに跨って画像を表示する演出であり、
前記表示手段は、前記通常状態において、前記第２領域に遊技に関する情報を示す遊技情報画像を表示可能であり、
前記遊技情報画像は、前記第２演出において前記第１領域と前記第２領域とに跨って画像が表示される場合であっても、視認可能に表示される。
また、遊技機は、以下のような構成であってもよい。
遊技を行う遊技機において、
第１領域（たとえば、図２（ａ）に示す第１領域）と第２領域（たとえば、図２（ａ）に示す第２領域）とを含む表示領域で表示を行う表示手段（たとえば、液晶表示器５１）と、
第１演出（たとえば、図２（ｃ）に示す第１演出）と第２演出（たとえば、図２（ｅ）に示す第２演出）とを含む演出を実行する演出手段（たとえば、サブ制御部９１が演出を実行する処理）とを備え、
前記表示手段は、
通常状態（たとえば、図１０（ａ）～（ｄ）に示す非特定期間および特定期間）において、前記第１領域と前記第２領域とに分割してそれぞれ表示を行い、
前記通常状態から移行する前記通常状態よりも有利な有利状態（たとえば、図１０（ｅ），（ｆ）などに示すボーナス確定演出の実行中、ボーナス中の期間）においては、前記第１領域と前記第２領域とを併せた領域で表示を行い、
前記第１演出は、前記通常状態において前記第１領域で実行される演出であり、
前記第２演出は、前記通常状態において前記第１領域と前記第２領域とに跨って実行される演出であり、
前記通常状態には、前記通常状態における所定タイミング（たとえば、図１０に示す所定タイミング）に到達してから前記通常状態から前記有利状態に移行する特定タイミング特定タイミングに到達するまでの特定期間と、当該所定タイミングに到達前の非特定期間とが含まれ、
前記非特定期間の方が前記特定期間よりも前記第１演出の実行割合が高く（たとえば、図１０に示すように、非特定期間の方が特定期間よりも第１演出の実行割合が高い）、
前記特定期間の方が前記非特定期間よりも前記第２演出の実行割合が高い（たとえば、図１０に示すように、特定期間の方が非特定期間よりも第２演出の実行割合が高い）。
【図面の簡単な説明】
【０００９】

【図１】（ａ）は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、（ｂ）は、スロットマシンの主な内部構成の一例を示す図である。
【図２】表示領域を説明するための図である。
【図３】ステージの遷移を説明するための図である。
【図４】小役示唆演出を説明するための図である。
【図５】バトル演出の一例を示す図である。
【図６】第１実施形態の変更演出の一例を示す図である。
【図７】第１実施形態の通常変更演出を実行する場合と実行しない場合の演出の一例を示す図である。
【図８】パンク役およびレア役当選時の演出を説明するための図である。
【図９】パンク役およびレア役当選時の演出の一例を示す図である。
【図１０】第１演出と第２演出との実行比率の違いについて図である。
【図１１】第２実施形態の変更演出の一例を示す図である。
【図１２】第２実施形態の小役示唆演出の一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明に係る遊技機としてスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【００１１】
［第１実施形態］
まず、図１～図９を参照しながら、第１実施形態について説明する。
【００１２】
［スロットマシンの構成］
図１（ａ）は、本実施形態に係るスロットマシン１の正面図であり、（ｂ）は、スロットマシン１の主な内部構成の一例を示す図である。
【００１３】
図１（ａ）に示すように、スロットマシン１は、画像を表示する液晶表示器５１と、点灯または点滅を行うＬＥＤ５２、音を出力するスピーカ５３とを備える。液晶表示器５１の下方には、透視窓３が形成されている。遊技者は、この透視窓３を介してスロットマシン１の内部に並設されているリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒを視認可能である。ＬＥＤ５２は、液晶表示器５１の近傍の位置に配置されている。具体的には、ＬＥＤ５２と液晶表示器５１とは、遊技者が視認したときに、同時に視界に入るほど近傍に位置している。
【００１４】
各リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒには、各々が識別可能な複数種類の識別情報である図柄が所定の順序で配列されている。透視窓３の下方には、ゲーム（遊技）を開始する際に操作されるスタートスイッチ７と、各リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの回転を停止させて表示結果を導出させるために操作されるストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとが設けられている。リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの背面には、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒを背面から光を照射するリールＬＥＤ５５が設けられている。リールＬＥＤ５５は、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの連続する３つの図柄に対応する１２のＬＥＤからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能である。
【００１５】
図１（ｂ）に示すように、スロットマシン１の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力するメイン制御部４１が設けられている。メイン制御部４１は、遊技の進行に係る各種制御を行うメインＣＰＵ４１ａと、遊技の進行に係る各種データを記憶するＲＡＭ４１ｃとを備える。メイン制御部４１は、スタートスイッチ７やストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに対する操作を検出し、検出した操作に応じて遊技の進行に係る制御を行う。
【００１６】
スロットマシン１の内部には、メイン制御部４１からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部９１が設けられている。サブ制御部９１は、演出に係る各種制御を行うサブ

ＣＰＵ９１ａと、演出に係る各種データを記憶するＲＡＭ９１ｃとを備える。サブ制御部９１は、メイン制御部４１からのコマンドに基づいて、液晶表示器５１における画像の表示、スピーカ５３の音出力、ＬＥＤ５２およびリールＬＥＤ５５の点灯態様を制御する。液晶表示器５１の画像表示、スピーカ５３の音出力、ＬＥＤ５２およびリールＬＥＤ５５の点灯出力に用いられる演出データは、ＲＡＭ９１ｃに記憶されている。

【００１７】

スロットマシン１においてゲームを行う場合、遊技者は、図示しないメダル投入部にメダルを投入するか、図示しないＢＥＴスイッチを操作するなどして規定数の賭数を設定する。これにより、入賞ラインＬＮが有効となり、かつスタートスイッチ７への操作が有効となってゲームが開始可能な状態となる。入賞ラインとは、透視窓３に表示されたリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒにおける図柄の組合せが入賞図柄の組合せと一致するか否かを判定するためのラインである。

【００１８】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ７が操作されると、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒが回転する。このとき、メイン制御部４１によって内部抽選が行われる。内部抽選は、導出を許容する図柄組合せ（表示結果）を決定する処理である。内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されることを、当該図柄組合せに対応する役に当選したともいう。ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止する。これにより、透視窓３に図柄組合せが導出表示される。なお、リールの回転を停止させるためのストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに対する操作のうち、１番目のリールの回転を停止させるための操作を第１停止操作、２番目のリールの回転を停止させるための操作を第２停止操作、３番目のリールの回転を停止させるための操作を第３停止操作ともいう。入賞ラインＬＮ上において、当選役の図柄組合せと一致する図柄組合せが停止した場合、当該当選役に対応する入賞が発生する。

【００１９】

入賞が発生可能な役としては、特別役（ボーナス）、小役、および再遊技役が設けられている。ボーナスは、入賞することによって、小役に当選する確率が非ボーナス状態よりも高まるボーナス状態に遊技状態が制御される役である。小役は、入賞することによって、メダルが付与される役である。再遊技役（リプレイ）は、入賞することによって、遊技者所有のメダルを消費することなく次の遊技が開始可能となる役である。ボーナス状態としては、ビッグボーナス（「ＢＢ」とも称する）やレギュラーボーナス（「ＲＢ」とも称する）が設けられている。ビッグボーナスは、レギュラーボーナスよりも有利なボーナスである。たとえば、ビッグボーナスの終了条件となるボーナス中におけるメダルの払出枚数は、レギュラーボーナスの終了条件となるボーナス中におけるメダルの払出枚数よりも多い。本実施の形態においては、ビッグボーナスは、入賞ラインＬＮ上に赤７，赤７，赤７（赤７揃い）の図柄組合せが停止したときに制御され、レギュラーボーナスは、入賞ラインＬＮ上に白７，白７，白７（白７揃い）の図柄組合せが停止したときに制御される。

【００２０】

ボーナスが当選したときに設定される当選フラグは、当選しているボーナスの入賞が発生するまでゲームを跨いで持ち越される。本実施の形態においては、ボーナス当選が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役や再遊技役に当選した場合、あるいはボーナスが小役や再遊技役と同時に当選した場合、当選した小役や再遊技役に対応する図柄組合せを優先的に入賞ラインＬＮ上に引き込むようにリール制御が行われる。つまり、小役や再遊技役は、ボーナスよりも優先的に入賞可能である。なお、小役や再遊技役よりも、ボーナスが優先的に入賞可能となるようにリール制御が行われてもよい。

【００２１】

メイン制御部４１は、リプレイが所定の当選確率で当選する複数のＲＴ状態のいずれかに制御可能である。ＲＴ状態には、有利ＲＴと不利ＲＴとが含まれる。リプレイの当選確率は、有利ＲＴの方が不利ＲＴよりも高くとなるように設定されている。ＲＴ間は、所定の条件が成立すると移行される。

【００２２】
［表示領域］
サブ制御部９１は、液晶表示器５１の表示領域において表示を行う。図２は、表示領域を説明するための図である。図２（ａ）に示すように、表示領域は、第１領域と第２領域とを含む。なお、表示領域は、第１領域と第２領域とで構成されてもよく、これらの領域以外の領域を含むものであってもよい。
【００２３】
本実施の形態において、第１領域において実行する演出を第１演出と称する。また、第１領域と第２領域とに跨って実行される演出を第２演出と称する。図２（ｂ）に示すように、第１領域において第１演出が実行される場合は、第２領域は遊技情報表示領域となる。遊技情報表示領域は、遊技者に対して遊技に関する各種情報を報知するための画像や、装飾的な画像などを表示する領域である。遊技に関する各種情報は、遊技者所有の遊技用価値に関する情報を含む。遊技者所有の遊技用価値に関する情報として、遊技者所有の遊技用価値（メダル数）として記憶されているクレジット数情報、賭数（ＢＥＴ数）として記憶されているＢＥＴ数情報などがある。
【００２４】
一例を示すと、図２（ｃ）のように、第１演出として、後述するステージＣの背景画像が表示される。また、遊技情報として、クレジット数を特定可能な画像と、ＢＥＴ数を特定可能な画像（以下、クレジット数表示、ＢＥＴ数表示とも表記する）と、これらの画像の間に装飾的な画像が表示されている。また、図２（ｄ）に示すように、第１領域と第２領域とに跨って第２演出が実行される。一例を示すと、図２（ｅ）のように、第２演出として、後述するバトル演出の演出画像が表示されている。なお、このように表示領域を切り替えて演出を実行するものに限らず、常に第１演出のみを実行するものであってもよく、常に第２演出のみを実行するものであってもよい。
【００２５】
［ステージの遷移］
次に、サブ制御部９１が制御する演出上のステージの遷移について説明する。図３は、ステージの遷移を説明するための図である。本実施の形態では、不利ＲＴ状態において、複数種類のステージに遷移可能である。具体的には、ステージＡ～Ｃの３種類のステージに遷移することが可能である。
【００２６】
本実施の形態においては、各ステージは、所定役の当選時に遷移可能となる。所定役は、たとえば、ベルやリプレイやレア役である。本実施の形態におけるレア役は、チェリーである。具体的には、メイン制御部４１は、所定役が当選したときに、ステージ間の遷移を行うか否かの抽選を行い、また、ステージを遷移する場合はどのステージに遷移するかの抽選を行う。
【００２７】
また、本実施の形態において、レア役とボーナスとは、所定の確率で同時に当選することが可能である。本実施の形態では、レア役とボーナスとが同時に当選しているときは、レア役が単独で当選しているときよりも、ステージ間の遷移を行う決定が行われる割合が高くなるように抽選を行う。つまり、レア役が当選した場合において、ボーナスが同時当選することによって、特典（ボーナス）が付与される可能性があり、遊技者にとって有利であると言える。
【００２８】
たとえば、レア役とボーナスとが同時当選しているときには、高確率（たとえば、９０％）でステージ間の遷移を行う決定が行われるようにし、レア役が単独で当選しているときには低確率（たとえば、１０％）でステージ間の遷移を行う決定が行われるようにしてもよい。なお、レア役とボーナスとが同時当選しているときには、必ずステージ間の遷移を行う決定が行われるようにし、レア役が単独で当選しているときにはステージ間の遷移を行う決定が行われないようにしてもよい。

【００２９】
一方で、ベルやリプレイが当選している場合は、一定の確率でステージ間の遷移を行う決定が行われるようにしてもよい。また、各ステージへの遷移する確率は、均等になるよう決定を行ってもよい。
【００３０】
なお、各ステージは、所定役の当選を契機に遷移可能となるものに限らず、ステージの遷移から所定ゲーム数（たとえば、２０ゲーム）が経過したことを条件にステージの遷移を可能にするものであってもよい。たとえば、所定ゲーム数が経過した後、最初に所定役が当選時したときにステージ間の遷移を決定するようにしてもよい。
【００３１】
また、このように画面の表示態様が変更される（ステージの遷移が行われる）場合には、後述する変更演出が実行される。変更演出が実行される場面としては、後述するバトル演出の終了後にバトル演出の演出画像を元のステージの背景画像に戻す場合や、有利ＲＴの終了時に有利ＲＴの背景画像を不利ＲＴ（ステージＡ～Ｃ）の背景画像に変更する場合などがある。すなわち、演出の切替が行われるような場面において、変更演出は実行される。また、ベルやリプレイが当選したときにはランダムにステージが遷移し得るとともに、変更演出が実行される。このため、遊技者は、基本的には、変更演出は画面の表示態様が変更されるときに実行される演出であるとの認識を持つことになる。
【００３２】
しかし、その一方で、上述のように、レア役当選時にステージが遷移するとともに変更演出が実行されるような場合には、ボーナスの当選を期待することができる構成となっている。このため、遊技者は、ステージが遷移した後に、レア役図柄組合せが導出されるか否かにも注目することになる。
【００３３】
ここで、バトル演出終了時や有利ＲＴ終了時の画面の表示態様の変更制御（後述の「特定変更制御」）は、規定のゲーム数が経過して演出が終了するときに実行される制御である。後述するように、バトル演出においては、規定の３ゲームが経過したときにバトル演出の演出画像が元のステージの背景画像に変更される制御であり、有利ＲＴにおいては、規定の５０ゲームが経過したときに有利ＲＴの背景画像が不利ＲＴ（各ステージ）の背景画像に変更される制御である。
【００３４】
これに対して、ステージの遷移による画面の表示態様の変更制御（後述の「通常変更制御」）は、内部抽選により所定役が当選した場合に、抽選によってステージの遷移が決定されたときに、現在のステージの背景画像が遷移先のステージの背景画像に変更される制御である。すなわち、特定変更制御は、演出が規定のゲーム数経過することで実行される制御であるのに対して、通常変更制御は、所定役が当選することで実行され得る制御である。
【００３５】
この場合、所定役の当選時に通常変更制御が実行されないことが決定されたにもかかわらず、たまたま規定のゲーム数が経過して特定変更制御が実行されるような状況が発生する。すなわち、所定役の当選に起因した変更制御（通常変更制御）の実行に関し、規定のゲーム数経過による変更制御（特定変更制御）が実行されてしまうことで変更制御の実行確率が増加してしまうことになる。これにより、結果として、ボーナス当選期待度が低くなってしまい、遊技の興趣を低下させてしまうことになる。以下、ボーナス当選期待度が低くなる理由について説明する。
【００３６】
ここで、レア役が単独当選する確率をＡ１、レア役とボーナスとが同時当選する確率をＡ２であるとする。また、ステージの遷移が決定される確率が、レア役単独当選時はＢ１、レア役とボーナスとの同時当選時はＢ２であるとする。レア役当選時において、ステージの遷移が行われた場合のボーナス当選期待度（ボーナスが当選している確率）を算出す

ると、（Ａ２×Ｂ２）／（Ａ１×Ｂ１＋Ａ２×Ｂ２）となる。特に、上述のようにＢ１を０％にして、Ｂ２を１００％にした場合は、レア役当選時に限って言えば、ボーナス当選期待度は１００％となる。

【００３７】

また、本実施の形態では、ボーナスと同時当選しないベルやリプレイ当選時においてステージの遷移（画面の表示態様の変更）が行われるため、その分ボーナス当選期待度は低くなる。具体的には、上記数式の分母（Ａ１×Ｂ１＋Ａ２×Ｂ２）に、ベルやリプレイの当選確率×ステージ遷移が決定される確率を付加したものが、ベルやリプレイの当選時も含め、所定役の当選に起因した変更制御（通常変更制御）によりステージの遷移が発生した場合のボーナス当選期待度となる。

【００３８】

さらに、本実施の形態では、上述のように、バトル演出の終了後など規定のゲーム数経過による変更制御（特定変更制御）により画面の表示態様が変更されるとともに変更演出が実行される。このため、上記数式の分母に、さらに所定役の当選時において規定のゲーム数経過による変更制御が発生する確率を付加したものが、ボーナス当選期待度となり、上記のものと比較するとさらにボーナス当選期待度が低くなる。このように、通常変更制御が実行し得るタイミングで特定変更制御が実行されてしまうことにより、ボーナス当選期待度が低くなってしまい、遊技の興趣を低下させてしまうことになってしまう。

【００３９】

このような事情から、本実施の形態においては、以降で説明するように、ステージの遷移時に行われる画面の表示態様の変更（通常変更制御）と、バトル演出の終了後などに行われる画面の表示態様の変更（特定変更制御）とを、遊技者が明確に区別できるように構成した。

【００４０】

メイン制御部４１は、ステージの遷移を決定したとき、ステージの種類（ステージＡ～Ｃ）を特定可能なコマンドをサブ制御部９１に対して送信する。サブ制御部９１は、当該コマンドを受信すると、決定されたステージの種類に応じて変更制御を実行する。変更制御は、液晶表示器５１の画面の表示態様（ステージＡ～Ｃの背景画像など）を変更する制御である。変更制御についての詳細は、後述する。なお、ステージの種類はメイン制御部４１が決定するものに限らず、当選役を特定可能なコマンドを受信し、当該コマンドに基づきサブ制御部９１がステージの種類を決定するようにしてもよい。

【００４１】

図３（ａ）に示すように、サブ制御部９１は、ステージＡへの遷移が決定されたとき、背景画像をステージＡの背景画像に変更する変更制御を実行する。液晶表示器５１には、ステージＡの背景画像として太陽と道の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。

【００４２】

また、図３（ｂ）に示すように、サブ制御部９１は、ステージＢへの遷移が決定されたとき、背景画像をステージＢの背景画像に変更する変更制御を実行する。液晶表示器５１には、ステージＢの背景画像として太陽と山の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。

【００４３】

また、図３（ｃ）に示すように、サブ制御部９１は、ステージＣへの遷移が決定されたとき、背景画像をステージＣの背景画像に変更する変更制御を実行する。液晶表示器５１には、ステージＣの背景画像として星と山の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。

【００４４】

また、先に説明したように、ＲＴ間は、所定の条件が成立すると移行される。本実施の形態においては、図３に示すように、不利ＲＴから有利ＲＴへ移行する条件は、ボーナスが終了したときに成立する。また、有利ＲＴから不利ＲＴへ移行する条件は、有利ＲＴに

制御されてから所定ゲーム数（たとえば、５０ゲーム）が消化されたとき、あるいは、後述するパンク役に入賞したときに成立する。有利ＲＴに制御された場合は、図３（ｄ）に示すように、有利ＲＴの背景画像が表示される。有利ＲＴの背景画像として太陽と海の画像が表示される。

【００４５】

[各種演出の概要]

次に、本実施の形態に係るスロットマシン１において、サブ制御部９１によって実行される各種演出について説明する。サブ制御部９１は、メイン制御部４１からのコマンドに基づき遊技の状態を把握し、ＲＡＭ９１ｃに記憶された演出データを用いて各種演出を実行する。

【００４６】

（連続演出）

サブ制御部９１は、連続演出を実行可能である。連続演出は、特典が付与されるか否かを報知する演出である。具体的には、連続演出によって、ボーナス当選有無が報知される。連続演出は、複数ゲーム（本実施の形態では、３ゲーム）に亘って実行され、かつ連続性を有する内容により構成される演出である。連続演出は、たとえば、レア役が当選してから複数ゲーム経過後に実行するようにしてもよい。

【００４７】

本実施の形態においては、連続演出の一例としてバトル演出を実行する。バトル演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出画像が液晶表示器５１に表示される。そして、複数ゲームに亘って一連のバトルを行い、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると、「ＷＩＮ」の文字画像が液晶表示器５１に表示される。これにより、特典が付与されることが遊技者に示唆される。一方、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すると、「ＬＯＳＥ」の文字画像が液晶表示器５１に表示される。これにより、特典が付与されないことが遊技者に示唆される。

【００４８】

（確定演出）

サブ制御部９１は、特典（ボーナス）の付与を報知した後、当該特典が付与されるまでの期間において、確定演出を実行可能である。バトル演出によって特典が付与されることが遊技者に示唆されると、その次のゲームにおいて、確定演出が実行される。確定演出においては、液晶表示器５１に「ＢＯＮＵＳ確定」の文字画像が表示され、これにより、ボーナス当選したことが遊技者に報知される（ボーナス確定報知）。そして、次のゲーム以降において、付与された特典がＢＢおよびＲＢのいずれであるのかを報知する。

【００４９】

付与された特典がＲＢである場合は、持ち越したボーナスを入賞可能なゲームで、白７揃いの図柄組合せを示す画像（白色の「７７７」の文字画像）が液晶表示器５１に表示される（ＲＢ当選報知）。付与された特典がＢＢである場合は、持ち越したボーナスを入賞可能なゲームで、赤７揃いの図柄組合せを示す画像（赤色の「７７７」の文字画像）が液晶表示器５１に表示される（ＢＢ当選報知）。確定演出は、ボーナス入賞により終了する。

【００５０】

（小役示唆演出）

図４は、小役示唆演出を説明するための図である。サブ制御部９１は、小役に当選すると、当選した小役の種類を示唆する小役示唆演出を実行可能である。たとえば、ベルに当選した場合は、ベル当選示唆演出が実行可能である。ベル当選示唆演出においては、ベルに当選したことを示唆する画像が液晶表示器５１に表示される。また、レア役（チェリー）に当選した場合は、レア役当選示唆演出が実行可能である。レア役当選示唆演出においては、レア役に当選したことを示唆する画像が液晶表示器５１に表示される。

【００５１】

また、小役示唆演出には、ステージの種類を視認可能な状態で示唆する小役示唆演出Ａと、ステージの種類を視認不能な状態で示唆する小役示唆演出Ｂとが含まれる。小役示唆

演出を実行するか否か、および小役示唆演出を実行することが決定された場合に小役示唆演出Ａおよび小役示唆演出Ｂのいずれを実行するかは、抽選により決定される。

【００５２】

たとえば、レア役が当選した場合は、レア役当選示唆演出として、ステージの種類を視認可能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ａと、ステージの種類を視認不能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ｂとが実行可能である。以下、具体的に説明する。

【００５３】

現在ステージＢに制御されている場合、図４（ａ）に示すように、液晶表示器５１には、ステージＢの背景画像が表示される。この状態で、ベルが当選し、ベル当選示唆演出Ａが実行される場合は、図４（ｂ１）に示すように、ベルに当選したことを示唆する楕円形の黄色の画像が液晶表示器５１に表示される。このとき、ステージＢの背景画像が視認可能であるため、現在のステージがステージＢであることを特定することができる。

【００５４】

これに対して、ベルが当選し、ベル当選示唆演出Ｂが実行される場合は、図４（ｃ１）に示すように、ベルに当選したことを示唆する楕円形の黄色の画像が液晶表示器５１に大きく表示される。これにより、ステージＢの背景画像が視認不能となるため、現在のステージがステージＢであることを特定することができない。

【００５５】

また、レア役（チェリー）が当選し、レア役当選示唆演出Ａが実行される場合は、図４（ｂ２）に示すように、チャンスの文字が付された星形の画像が液晶表示器５１に表示される。チャンスの文字は赤色であり、これによりレア役（チェリー）に当選したことが示唆される。このとき、ステージＢの背景画像が視認可能であるため、現在のステージがステージＢであることを特定することができる。

【００５６】

これに対して、レア役が当選し、レア役当選示唆演出Ｂが実行される場合は、図４（ｃ２）に示すように、赤色のチャンスの文字が付された星形の画像が液晶表示器５１に大きく表示される。これにより、ステージＢの背景画像が視認不能となるため、現在のステージがステージＢであることを特定することができない。

【００５７】

（変更制御および変更演出）

前述のように、変更制御は、液晶表示器５１の画面の表示態様を変更する制御である。具体的には、サブ制御部９１は、変更制御において、液晶表示器５１の画面に表示されるステージＡ～Ｃの背景画像やバトル演出の演出画像を変更する制御を行う。また、サブ制御部９１は、変更制御が行われるときに液晶表示器５１の画面の表示態様の変更に関する変更演出を実行する。変更演出は、ステージの種類を特定不能にする演出である。

【００５８】

変更制御には、通常変更制御と特定変更制御とが含まれる。通常変更制御が行われるときに実行される変更演出を通常変更演出とも称し、特定変更制御が行われるときに実行される変更演出を特定変更演出とも称する。

【００５９】

通常変更制御は、レア役当選時に実行される抽選に当選してステージが遷移するとき（図３（ａ）～（ｃ）参照）に、ステージの背景画像を変更する制御である。通常変更制御が行われる場合には、ゲームにおけるスタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出（通常変更演出）が実行される。

【００６０】

たとえば、通常変更制御によりステージＡの背景画像からステージＢの背景画像に変更される場合は、次のようになる。まず、通常変更演出が実行され、ステージＡの背景画像が視認不能となる。これにより、ステージの種類が特定不能になる。そして、通常変更制御によりステージＡの背景画像からステージＢの背景画像に変更された後に、通常変更演出が終了してステージＢの背景画像が視認可能となる。本実施の形態においては、図６を

用いて後述するように、引き戸を開閉する画像を表示することでステージの種類を特定不能にする変更演出が実行される。

【００６１】

また、本実施の形態では、通常変更制御（および通常変更演出）が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御（および通常変更演出）が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高くなるように、ステージ間の遷移を行うか否かの抽選が行われる。つまり、このようにすることで、遊技者は、ボーナスが同時当選している可能性のある通常変更制御の発生に注目するとともに、通常変更制御が行われてステージの背景画像が変更されたゲームにおいて導出される図柄組合せに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【００６２】

一方で、特定変更制御は、バトル演出実行時に変更されたバトル演出の演出画像を、バトル演出終了後に変更する制御である。特定変更制御が行われる場合には、ゲームにおけるＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出（特定変更演出）が実行される。

【００６３】

たとえば、ステージＡに制御されている状態でバトル演出が実行され、バトル演出終了後にステージＡに戻る場合は、次のようになる。ます、バトル演出の開始により、ステージＡの背景画像が表示されている状態から、バトル演出の演出画像が表示される状態に切り替わる。バトル演出が終了する際には、特定変更演出が実行される。これによりバトル演出の演出画像が視認不能となる。そして、特定変更制御によりバトル演出の演出画像からステージＡの背景画像に変更された後に、特定変更演出が終了してステージＡの背景画像が視認可能となる。

【００６４】

このように、通常変更制御が行われる場合にはスタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出（通常変更演出）が実行され、特定変更制御が行われる場合にはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出（特定変更演出）が実行される。

【００６５】

仮に、両者のタイミングをいずれもスタートスイッチ７の操作タイミングとしたような場合には、遊技者は、通常変更制御と特定変更制御との区別がつかなくなってしまう。この場合、たとえば、特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲーム（バトル演出が終了するゲームの次のゲーム）において、たまたまレア役が当選したような場合、本来は、ボーナスの当選が期待できる通常変更制御が実行されないことが決定されているにもかかわらず、特定変更制御が実行されることで通常変更制御が実行されていると遊技者が誤認してしまう。

【００６６】

しかし、両者のタイミングを異ならせることで、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出が実行されたときは通常変更制御が行われたと遊技者が認識するため、導出される図柄組合せに注目する。一方で、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出が実行されたときは特定変更制御が行われたと遊技者が認識するため、通常変更演出と誤認することなく、バトル演出終了時の変更演出であることを認識することができる。また、図３で示した有利ＲＴから不利ＲＴに遷移して画面の表示態様が変更される場合には、バトル演出の終了時と同様に、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出を実行するようにする。このようにすることで、遊技者は、不利ＲＴへの遷移時の変更演出であることを認識することができる。以下、図５～図７を用いて、変更制御が行われる場合に実行される変更演出の一例について説明する。

【００６７】

［変更演出の一例］

まず、図５を参照しながら、バトル演出の一例を具体的に説明する。図５は、バトル演出の一例を示す図である。この例では、図５（ａ）において不利ＲＴ中にステージＡに制御されているとする。

【００６８】
図５（ａ）に示すように、液晶表示器５１には、ステージＡの背景画像として太陽と道の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。ステージＡの背景画像は、第１領域に表示されている。第２領域には、遊技情報としてクレジット数およびＢＥＴ数を特定可能な画像が表示されている。
【００６９】
次に、スタートスイッチ７が操作（開始操作）されたときに、図５（ｂ）に示すように、バトル演出が開始したとする。バトル演出が開始すると、液晶表示器５１には、コロッセオで味方キャラクタ（画面左側のキャラクタ）と敵キャラクタ（画面右側のキャラクタ）とが対峙する画像が表示され、その前面側において、「戦え！」の文字画像が表示される。
【００７０】
バトル演出は複数ゲーム（３ゲーム）に亘り実行される。図５（ｃ）に示すように、次のゲーム（２ゲーム目）が開始されると、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器５１に表示される。この例では、味方キャラクタが優勢である画像が液晶表示器５１に表示されている。
【００７１】
図５（ｄ）に示すように、バトル演出の３ゲーム目が開始されると、さらに味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器５１に表示される。この例では、味方キャラクタが劣勢である画像が液晶表示器５１に表示されている。
【００７２】
この例においては、ボーナスに当選しておらず、バトル演出は敗北によって終了するとする。バトル演出の３ゲーム目において第３停止操作がされると、図５（ｅ）に示すように、特典（ボーナス）が付与されていないことを示唆する画像として、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像が液晶表示器５１に表示される。その後、液晶表示器５１の中央に「ＬＯＳＥ」の文字画像が表示される。そして、この状態において、ＢＥＴ操作を行うと、特定変更演出が実行される。特定変更演出の実行例については、図６（ｂ１）～（ｂ６）を用いて後述する。
【００７３】
次に、図６を用いて通常変更演出と特定変更演出とを比較しながら説明する。図６は、第１実施形態の変更演出の一例を示す図である。図６（ａ１）～（ａ９）は通常変更演出を説明するための図であり、図６（ｂ１）～（ｂ６）は特定変更演出を説明するための図である。なお、レア役が当選した場合には、図８を用いて後述するようにＬＥＤ点灯演出が実行されるが、説明の簡略化のため図６の説明では本演出については省略する。
【００７４】
まず、通常変更演出が実行される例について説明する。この例では、図６（ａ１）において不利ＲＴ中にステージＢに制御されているとする。図６（ａ１）に示すように、液晶表示器５１には、ステージＢの背景画像として太陽と山の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。ステージＢの背景画像は、第１領域に表示されている。第２領域には、遊技情報としてクレジット数を特定可能な画像およびＢＥＴ数を特定可能な画像が表示されている。
【００７５】
次に、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作（ＢＥＴ操作）されると、図６（ａ２）に示すように、所定の賭数（３）が設定され、ゲームが開始可能な状態となる。なお、この状態においては、ステージは変更されず、背景画像はステージＢの背景画像のままである。
【００７６】
次に、スタートスイッチ７が操作（開始操作）されたときに、レア役が当選したとする。このとき、通常変更制御を実行するか否か、および通常変更制御を実行する場合は、ステージＡ～Ｃのうちのいずれのステージに遷移するかが抽選によって決定される。この例では、図６（ａ１）～（ａ６）の説明において、抽選によりステージＡに遷移するステー

ジ通常変更制御および通常変更演出を実行することが決定されたとする。

【００７７】

また、本実施の形態では、変更演出は、通常態様と、通常態様よりもボーナスと同時当選している割合が高い激熱態様とで実行可能である。ここでは、ボーナスと同時当選しておらず、通常態様で変更演出を実行することが決定されたとする。

【００７８】

また、特定変更制御において激熱態様で変更演出が実行される割合は、通常変更制御において激熱態様で変更演出が実行される割合よりも低い。本実施の形態においては、特定変更制御において激熱態様で変更演出が実行されることがない。このようにすることで、バトル演出がバトルの敗北によって終了した後に実行される特定変更制御において、過度に遊技者の期待を煽ることがない。

【００７９】

本実施の形態における変更演出は、引き戸を開閉する画像を表示する演出である。変更演出においては、まず、引き戸が閉まることで、引き戸が開いた状態から閉じた状態になる画像が表示される。次に、引き戸が開くことで、引き戸が閉じた状態から開いた状態になる画像が表示される。引き戸が閉まる時には、変更前のステージの背景画像が表示され、引き戸が開く時には、変更後のステージの背景画像が表示される。

【００８０】

具体的には、開始操作により変更演出の実行が開始されると、引き戸が開いた状態（図６（ａ２））から、引き戸が閉まった状態（図６（ａ４））へと遷移する。図６（ａ３）は、引き戸が閉まる途中を示す画像である。引き戸の画像は、ステージＢの背景画像の前面側に表示される。このため、引き戸の画像が表示されることにより、ステージＢの背景画像が一部視認不能な状態となる。ただし、クレジット数およびＢＥＴ数を特定可能な画像は、引き戸の画像の前面側に表示されるため、これらの画像は常に視認可能である。

【００８１】

図６（ａ４）に示すように、引き戸が閉まった状態になると、ステージＢの背景画像は完全に視認不能となる。すなわち、ステージの種類は、変更演出の実行によって特定不能となる。また、引き戸の画像は第１領域と第２領域とに跨って表示されている。その際、図６（ａ４）に示すように、第２領域においては、ステージの種類がいずれであっても、共通の表示（クレジット数表示およびＢＥＴ数表示）が行われる。つまり、第２領域において行われる共通の表示は、変更演出が実行されるか否かに拘わらず視認可能である。このように、液晶表示器５１の表示領域の全てを用いて表示が行われるものでないため、変更演出が過度に派手にならない。

【００８２】

その後、引き戸が開いた状態へと遷移する。図６（ａ５）は、引き戸が開く途中を示す画像である。このとき、変更後のステージであるステージＡの背景画像が一部視認可能な状態となる。さらに、引き戸が開き、図６（ａ６）に示すように、完全に開いた状態になると、ステージＡの背景画像が視認可能な状態となり、通常変更演出は終了する。

【００８３】

また、このとき、レア役当選示唆演出が実行可能となる。画面上には、赤色のチャンスの文字が付された星形の画像が表示され、これにより、レア役（チェリー）が当選したことが示唆される。なお、本実施の形態においては、通常変更演出の終了後にレア役当選示唆演出が実行されるようにしたが、通常変更演出を実行する場合は、レア役当選示唆演出を実行しないようにしてもよい。

【００８４】

このように、通常変更演出は、スタートスイッチ７の操作がされた後、図柄組合せが導出されるまでの間に開始する。このようにすることで、変更演出の開始によりステージが変更されることを遊技者に認識させた上で図柄組合せの導出に注目させることができる。なお、上記タイミングに限らず、図柄組合せが導出された後に、通常変更演出を実行させるようにしてもよい。また、通常変更演出に限らず、特定変更演出をこのようなタイミン

グで実行させるようにしてもよい。

【００８５】

次に、開始操作されたときに、レア役が当選すると同時にボーナスにも当選した場合について説明する。このとき、ステージＣに遷移するステージ通常変更制御することが決定されるとともに、通常変更演出を激熱態様で実行することが決定されたとする。

【００８６】

図６（ａ１）～（ａ３）の説明は、上記同様である。通常変更演出が激熱態様で実行される場合は、図６（ａ７）に示すように、引き戸が完全に閉じた状態になったときに、引き戸の前面側に「激熱」の文字が付された画像が表示される。これにより、遊技者はボーナスの当選を期待することができる。

【００８７】

その後、「激熱」の文字が付された画像の表示が終了するとともに、引き戸が開いた状態へと遷移する。図６（ａ８）は、引き戸が開く途中を示す画像である。このとき、変更後のステージであるステージＣの背景画像が一部視認可能な状態となる。

【００８８】

さらに、引き戸が開き、図６（ａ９）に示すように、完全に開いた状態になると、ステージＣの背景画像が視認可能な状態となり、通常変更演出が終了する。また、このとき、レア役当選示唆演出が実行される。画面上には、赤色のチャンスの文字が付された星形の画像が表示され、これにより、レア役（チェリー）が当選したことが示唆される。

【００８９】

本実施の形態においては、移行先のステージ（ステージＡ～Ｃ）を抽選によりランダムに決定する構成であるが、次のように決定するようにしてもよい。たとえば、レア役とボーナスが同時当選した場合、背景画像がステージＣの背景画像に変更される割合は、ステージＡの背景画像に変更される割合よりも高くなるように抽選を行う。たとえば、レア役とボーナスが同時当選しているときは、ステージＣ、ステージＢ、ステージＡの順に選択されやすくなるようにステージの決定が行われるようにする。このようにすることで、特典（ボーナス）が付与されている場合には、ステージＣに移行されやすくなる。

【００９０】

一方で、たとえば、通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役が単独当選した場合、背景画像がステージＡの背景画像に変更される割合は、背景画像がステージＣの背景画像に変更される割合よりも高くなるように抽選を行ってもよい。たとえば、レア役が単独で当選している場合は、ステージＡ、ステージＢ、ステージＣの順に選択されやすくなるように決定を行うようにする。このようにすることで、レア役が単独当選した場合には、ステージＡに移行されやすくなる。

【００９１】

そして、レア役当選時全体としては（レア役とボーナスとの同時当選時およびレア役単独当選時の合計）、背景画像がステージＡの背景画像に変更される割合は、ステージＣの背景画像に変更される割合よりも高くなるようにする。たとえば、レア役単独当選時のステージＡの選択確率Ｙ１は、レア役単独当選時における、当選確率×ステージ遷移の決定確率×ステージＡの選択確率である。また、レア役とボーナスの同時当選時のステージＡの選択確率Ｙ２は、レア役とボーナスの同時当選時における、当選確率×ステージ遷移の決定確率×ステージＡの選択確率である。よって、レア役当選時に、背景画像がステージＡの背景画像に変更される割合は、Ｙ１＋Ｙ２となる。同様の方法により、レア役当選時に、背景画像がステージＢまたはＣの背景画像に変更される割合を算出することができる。そして、レア役当選時全体として、ステージＡ、ステージＢ、ステージＣの順に選択されやすくなるように決定を行うようにすればよい。

【００９２】

このようにすることで、図６（ａ１）～（ａ３），（ａ７）～（ａ９）で示したようなレア役とボーナスが同時当選したような場合には、ステージＢからはステージＣに制御されやすくなるが、全体としては、図６（ａ１）～（ａ６）に示した例のように、レア役入

賞発生ゲームにおいて、ステージＢからはステージＡに変更されやすくなる。このようにすることで、遊技者に意外性を感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、上記例に限らず、たとえば、ボーナスと同時当選するレア役Ａとレア役Ｂとがあり、レア役Ａとボーナスが同時当選したときにはステージＣが選択されやすくするようにし、レア役Ｂが当選した場合にはボーナスとの同時当選有無に限らずステージＡが選択されやすくするような構成であってもよい。

【００９３】

なお、このように、レア役入賞発生ゲームにおいて、ステージＢからはステージＡに変更されやすくなるものに限らず、ステージＢからはステージＣに変更されやすくなるものであってもよい。

【００９４】

次に、特定変更演出が実行される例について説明する。この例では、図５（ａ）～（ｅ）において説明したバトル演出が終了した後の状況について説明する。図６（ｂ１）の状況は、図５（ｅ）の状況と同じである。図６（ｂ１）の状況においては、バトル演出は、味方キャラクタの敗北により終了している。

【００９５】

この状態において、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作（ＢＥＴ操作）がされたときに、図６（ｂ２）に示すように、特定変更演出が開始する。このように、通常変更演出は遊技者のスタートスイッチ７の操作タイミングでが実行されるのに対して、特定変更演出は遊技者のＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングでが実行される。このようにすることで、どのタイミングで変更演出が実行されるかを遊技者が体感しやすくなる。

【００９６】

また、特定変更制御においては、スタートスイッチ７の操作がされる前（すなわち、ＢＥＴ操作時）に変更演出を実行するようにしている。たとえば、通常変更演出のように、スタートスイッチ７の操作時に変更演出を実行した場合は、遊技者は何らかの有利な役（ボーナス）に当選したことを期待することがある。しかし、スタートスイッチ７の操作がされる前に変更演出を実行することで、このような期待感を煽ることがなく、スタートスイッチ７の操作と無関係に変更演出が実行されることが分かりやすい。

【００９７】

次に、図７を用いて、レア役が当選した場合において、通常変更演出が実行される（ステージの変更が行われる）場合と通常変更演出が実行されない（ステージの変更が行われない）場合とについて、比較しながら説明する。図７は、第１実施形態の通常変更演出を実行する場合と実行しない場合の演出の一例を示す図である。図７（ａ１）～（ａ４）は通常変更演出を実行する場合について説明するための図であり、図７（ｂ１）～（ｂ３）は通常変更演出を実行しない場合について説明するための図である。

【００９８】

まず、レア役が当選した場合において、通常変更演出が実行される（ステージの変更が行われる）例について説明する。この例では、図７（ａ１）においては不利ＲＴ中にステージＡに制御されているとする。図７（ａ１）に示すように、液晶表示器５１には、ステージＡの背景画像として太陽と道の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。リール２Ｌ～２Ｒは停止した状態である。

【００９９】

次に、開始操作されたときに、レア役およびボーナスが当選したとする。このとき、ステージＣに遷移するステージ通常変更制御および通常変更演出を実行することが決定されたとする。

【０１００】

開始操作により変更演出が開始されると、図７（ａ２）に示すように、引き戸が閉まった状態へと遷移する。また、リール２Ｌ～２Ｒは回転を開始する。さらに、レア役当選によりＬＥＤ点灯演出が実行される。ＬＥＤ点灯演出の実行により、ＬＥＤ５２は白色で点灯する。ＬＥＤ点灯演出の詳細は、図８を用いて後述する。

【０１０１】
そして、引き戸が開き変更演出が終了すると、図７（ａ３）に示すように、変更後のステージＣの背景画像が視認可能となる。液晶表示器５１には、ステージＣの背景画像として星と山の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。また、このとき、レア役当選示唆演出が実行可能である。画面上には、赤色のチャンスの文字が付された星形の画像が表示されることでレア役が当選したことが示唆される。
【０１０２】
そして、第１停止操作～第３停止操作がされると、リール２Ｌ～２Ｒは停止し、レア役入賞図柄組合せ（本実施の形態では、「チェリー，任意の図柄，任意の図柄」）が導出され、レア役入賞が発生する。それとともに、ＬＥＤ点灯演出が終了し、ＬＥＤ５２は消灯する。
【０１０３】
さらに、このとき、サブ制御部９１は、視認性変化演出を実行可能である。視認性変化演出は、レア役入賞図柄組合せが導出されたとき、表示結果の視認性を変化させる演出である。具体的には、レア役入賞図柄組合せが導出されたとき、リールＬＥＤ５５を点灯状態から点滅状態に変化させることによって、表示結果の視認性を変化させる。このようにすることで、レア役入賞が発生したことを遊技者が気付きやすくなる。なお、表示結果の視認性を変化させる方法としては、リールＬＥＤ５５を消灯状態から点灯状態に変化させるものや、消灯状態から点滅状態に変化させるようなものであってもよい。
【０１０４】
ここで、上記例においては、レア役が当選して変更制御および変更演出が実行される場合に、同時にレア役当選示唆演出および視認性変化演出を実行する例について説明したが、これらの演出は、必ずしも同時に実行されるものではない。たとえば、抽選により変更制御を実行するのか、レア役当選示唆演出やＬＥＤ点灯演出を実行するのか、いずれも実行しないのかを決定するようにしてもよい。このようにすることで、変更制御（および変更演出）が実行された場合には、レア役当選示唆演出やＬＥＤ点灯演出が実行されず、レア役が入賞した時点でボーナスが当選している可能性が示唆されることになる。
【０１０５】
また、変更制御の実行可否の抽選、レア役当選示唆演出の実行可否の抽選、ＬＥＤ点灯演出の実行可否の抽選をそれぞれ独立して実行するようにしてもよい。この場合、たとえば、変更制御（および変更演出）の実行とＬＥＤ点灯演出の実行とが重なって決定されることがある。そのような場合には、ＬＥＤ点灯演出によりＬＥＤ５２の点灯した時点で、レア役当選の示唆が行われることになる。
【０１０６】
次に、レア役が当選した場合において、通常変更演出が実行されない（ステージの変更が行われない）例について説明する。この例では、図７（ｂ１）においては不利ＲＴ中にステージＡに制御されているとする。次に、開始操作がされたときに、レア役のみが当選したとする。このとき、通常変更制御を実行することが決定されなかったとする。この場合、ステージの変更が発生しないため、当然ながら変更演出も実行されない。
【０１０７】
先に説明したように、通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い。つまり、図７（ａ１）～（ａ４）のように通常変更制御が行われて変更演出が実行された場合は、図７（ｂ１）～（ｂ３）のように通常変更制御が行われず変更演出も実行されない場合よりも、ボーナスが当選している割合が大きいことになる。
【０１０８】
開始操作により変更演出が開始されると、図７（ｂ２）に示すように、リール２Ｌ～２Ｒは回転を開始する。また、レア役が当選したことで、ＬＥＤ５２を用いたＬＥＤ点灯演出が実行されるとともに、液晶表示器５１を用いたレア役当選示唆演出が実行される。こ

れにより、レア役が当選したことが示唆される。
【０１０９】
第１停止操作～第３停止操作がされると、図７（ｂ３）に示すように、リール２Ｌ～２Ｒが停止し、レア役入賞が発生する。また、このとき、図７（ａ４）の場合と同様に、視認性変化演出が実行される。
【０１１０】
以上、図５～７を用いて説明したように、変更制御は、液晶表示器５１の画面に表示されるステージＡ～Ｃの背景画像やバトル演出の演出画像を変更する制御である。通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い。このようにすることで、遊技者は、変更制御が行われてステージの背景画像が変更されたゲームにおいて導出される図柄組合せに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。また、特定変更制御は、バトル演出実行時に変更されたバトル演出の演出画像を、バトル演出終了後に変更する制御である。通常変更制御が行われる場合にはスタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出が実行され、特定変更制御が行われる場合にはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出が実行される。このため、遊技者は、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出が実行されたときは、通常変更制御が行われたと認識するため、導出される図柄組合せに注目する。一方で、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出が実行されたときは、特定変更制御が行われたと認識するため、通常変更演出と誤認することなく、バトル演出終了時の変更演出であることを認識することができる。このように、液晶表示器５１の画面に表示される背景画像などの変更に関して、遊技の興趣を向上させることができる。
【０１１１】
［パンク役およびレア役当選時の演出］
次に、パンク役やレア役が当選したときに実行される演出について、図８，図９を用いて説明する。先に説明したように、パンク役は、入賞することで有利ＲＴから不利ＲＴに転落する役である。また、レア役はボーナスと同時当選可能であるため、レア役当選が示唆されることにより、遊技者はボーナスが当選していることを期待する。
【０１１２】
このため、本実施の形態においては、好適にパンク役の当選を示唆することにより、パンク役入賞図柄組合せの導出の回避に遊技者を注目させつつも、好適にレア役の当選を示唆することにより、レア役入賞図柄組合せの導出に遊技者を注目させることができるような構成としている。以下、具体的に説明する。
【０１１３】
図８は、パンク役およびレア役当選時の演出を説明するための図である。パンク役やレア役が当選したときには、演出手段として、液晶表示器５１およびＬＥＤ５２を用いた演出が実行される。レア役が当選したときには、液晶表示器５１を用いた演出として、前述のレア役当選示唆演出が実行可能である。一方で、レア役あるいはパンク役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能である。
【０１１４】
ＬＥＤ点灯演出は、ＬＥＤ５２を特定発光態様（本実施の形態においては、白色）で発光する演出である。ここで、内部抽選処理によって決定される各役には、各役に対応した色が定められている。たとえば、レア役（チェリー）は赤色、ベルは黄色である。また、たとえば、レア役当選示唆演出においては、赤色のチャンスの文字が付された星形の画像が液晶表示器５１に表示されることにより、レア役が当選したことが示唆される。ＬＥＤ点灯演出においては、役に対応したいずれの色とも異なる白色を用いて演出が実行されることで、遊技者に特定の役を意識させないようにしている。
【０１１５】
また、ＬＥＤ点灯演出やレア役当選示唆演出の実行時には、液晶表示器５１において制御される状態に応じた背景画像が表示されている。具体的には、不利ＲＴ中は不利ＲＴに

応じた背景画像（ステージＡ～Ｃの背景画像など）が表示され、有利ＲＴ中は有利ＲＴに応じた背景画像（太陽と海の画像）が表示される。このように、液晶表示器５１における表示は制御されている状態に応じたものとしつつ、ＬＥＤ５２が白色で発光することにより、何らかの決定が行われていることを遊技者に喚起することができる。

【０１１６】

次に、図８（ａ）を用いて液晶表示器５１およびＬＥＤ５２を用いた演出の実行可否について説明する。図８（ａ）に示すように、不利ＲＴ中にパンク役が当選したときには、上記演出は実行されない。不利ＲＴ中にパンク役に入賞したとしても、不利ＲＴの状態を維持するだけであり、遊技者に当選を示唆する必要がないからである。

【０１１７】

また、不利ＲＴ中にレア役が当選したときには、液晶表示器５１を用いたレア役示唆演出（赤色でレア役当選を示唆）が実行可能である。レア役示唆演出は、抽選により実行可否が決定される。これにより、レア役入賞図柄組合せの導出に遊技者を注目させることができる。加えて、ＬＥＤ５２を用いたＬＥＤ点灯演出（白色で点灯）が実行可能である。ＬＥＤ点灯演出は、抽選により実行可否が決定される。不利ＲＴ中において、ＬＥＤ点灯演出が実行されるのは、レア役に当選したときのみである。このため、不利ＲＴ中においては、ＬＥＤ点灯演出が実行されたとき、レア役入賞図柄組合せの導出に遊技者を注目させることができる。

【０１１８】

これに対して、有利ＲＴ中にパンク役が当選したときには、液晶表示器５１を用いた演出は実行されないが、ＬＥＤ５２を用いたＬＥＤ点灯演出（白色で点灯）が実行可能である。これにより、有利ＲＴ中においては、ＬＥＤ点灯演出の実行により、有利ＲＴへの制御が終了するパンク役入賞図柄組合せの導出の回避に遊技者を注目させることができる。なお、有利ＲＴ中にパンク役が当選したときに、液晶表示器５１を用いた演出を実行するようにしてもよい。

【０１１９】

また、有利ＲＴ中においてレア役が当選したときには、液晶表示器５１を用いたレア役示唆演出（赤色でレア役当選を示唆）が実行可能である。これにより、レア役入賞図柄組合せの導出に遊技者を注目させることができる。加えて、ＬＥＤ５２を用いたＬＥＤ点灯演出（白色で点灯）が実行可能である。このようにすることで、有利ＲＴ中にＬＥＤ点灯演出が実行されたときには、パンク役入賞図柄組合せの導出の回避に遊技者を注目させるだけでなく、レア役入賞図柄組合せの導出にも注目させることができる。なお、有利ＲＴ中においてレア役が当選しても、ＬＥＤ点灯演出を実行させないようにしてもよい。

【０１２０】

次に、図８（ｂ１），（ｂ２），（ｃ１），（ｃ２）を用いて具体例を説明する。図８（ｂ１），（ｂ２）は、不利ＲＴ中にステージＢに制御されている状態である。不利ＲＴ中においてパンク役に当選した場合は、図８（ｂ１）に示すように、液晶表示器５１にはステージＢの背景画像が表示されるが、パンク役当選による示唆演出は実行されない。また、ＬＥＤ点灯演出も実行されないため、ＬＥＤ５２は消灯したままである。

【０１２１】

不利ＲＴ中においてレア役に当選した場合は、図８（ｂ２）に示すように、液晶表示器５１にはステージＢの背景画像が表示されるとともに、レア役当選によるレア役当選示唆演出が実行される。また、ＬＥＤ点灯演出が実行されるため、ＬＥＤ５２が白色で点灯する。

【０１２２】

図８（ｃ１），（ｃ２）は、有利ＲＴ中の状態である。有利ＲＴ中においてパンク役に当選した場合は、図８（ｃ１）に示すように、図８（ｂ１）の状況とは異なり液晶表示器５１には有利ＲＴ中の背景画像（太陽と海の画像）が表示されるが、パンク役当選による示唆演出は実行されない。しかし、ＬＥＤ点灯演出が実行されるため、ＬＥＤ５２が白色で点灯する。

【０１２３】
有利ＲＴ中においてレア役に当選した場合は、図８（ｃ２）に示すように、液晶表示器５１には有利ＲＴ中の背景画像（太陽と海の画像）が表示されるとともに、レア役当選によるレア役当選示唆演出が実行される。また、ＬＥＤ点灯演出が実行されるため、ＬＥＤ５２が白色で点灯する。
【０１２４】
また、前述のように、レア役とボーナスは同時当選する可能性がある。つまり、レア役が当選しているときには、所定の割合でボーナスも当選していることになる。本実施の形態においては、ＬＥＤ点灯演出が実行されかつレア役が当選しているときにボーナスが同時当選している割合は、不利ＲＴ中よりも有利ＲＴ中の方が大きくなるようにしている。このようにすることで、有利ＲＴ中に実行されるＬＥＤ点灯演出の実行に遊技者をより注目させることができる。
【０１２５】
なお、ＬＥＤ点灯演出が実行されかつレア役が当選しているときにボーナスが同時当選している割合は、有利ＲＴ中よりも不利ＲＴ中よりもの方が大きくなるようにしてもよい。このようにすることで、不利ＲＴ中に実行されるＬＥＤ点灯演出の実行に遊技者をより注目させることができる。
【０１２６】
次に、図９を用いて、パンク役およびレア役当選時に導出される図柄組合せについて説明する。図９は、パンク役およびレア役当選時の演出の一例を示す図である。
【０１２７】
パンク役に当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１操作態様（第１手順とも称する）で操作されたときにはパンク役入賞図柄組合せが導出される。有利ＲＴ中においてパンク役入賞図柄組合せが導出されたときは、有利ＲＴへの制御が終了する。一方で、パンク役に当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２操作態様（第２手順とも称する）で操作されたときにはパンク役入賞図柄組合せとは異なる表示結果が導出される。
【０１２８】
レア役が当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２操作態様で操作されたときにはレア役入賞図柄組合せが導出される。一方で、レア役が当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１操作態様で操作されたときにはレア役入賞図柄組合せとは異なる表示結果が導出される。以下、具体例を示して説明する。
【０１２９】
まず、有利ＲＴ中にパンク役が当選した場合について説明する。有利ＲＴ中においては、図９（ａ１）に示すように、有利ＲＴ中の背景画像が表示される。また、パンク役当選により、ＬＥＤ点灯演出が実行され、ＬＥＤ５２が白色で点灯する。しかし、液晶表示器５１においてはパンク役当選に対応する示唆演出は実行されない。このとき、リール２Ｌ～２Ｒは回転を開始する。
【０１３０】
ここで、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１手順で操作されたときは、図９（ａ２）に示すように、入賞ラインＬＮ上にパンク役入賞図柄組合せ（本実施の形態においては、「プラム，プラム，プラム」）が導出され、パンク役が入賞する。全てのリールが停止することにより、ＬＥＤ点灯演出が終了し、ＬＥＤ５２は消灯する。また、有利ＲＴ中においてパンク役に入賞すると、不利ＲＴに制御される。このため、第１手順のことを転落手順とも称する。
【０１３１】
ここで、図９（ｃ）はリール配列を示す図である。プラム図柄は、図９（ｃ）に示すように、各リールにおいて、それぞれ１つずつ配置されている。第１手順は、プラム図柄を引き込み可能なタイミングで各ストップスイッチを操作することを指す。本実施の形態においては、５コマの範囲で入賞図柄を引き込み可能であり、図９（ｃ）の点線で囲った第

１手順の範囲が、プラムを引き込み可能な範囲を示す。
【０１３２】
これに対して、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２手順で操作されたときは、図９（ａ３）に示すように、パンク役入賞図柄組合せが導出されない。第２手順においては、パンク役入賞組合せを導出させるタイミングで操作されないからである。第２手順で操作することで、不利ＲＴへの制御を回避することができ、有利ＲＴを継続することができる。このため、第２手順のことを回避手順とも称する。
【０１３３】
第２手順は、リール２Ｌにおいて、チェリー図柄を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ８Ｌを操作すること指す。なお、ストップスイッチ８Ｃ，８Ｒの操作タイミングはどのようなタイミングであってもよい。チェリー図柄は、５コマの範囲で引き込み可能であり、図９（ｃ）の点線で囲った第２手順の範囲が、チェリー図柄を引き込み可能な範囲を示す。なお、図９（ａ３）の例では、レア役に当選していないため、左リールにおいてチェリー図柄を引き込まない制御が行われ、入賞ラインＬＮ上にはチェリー図柄以外の図柄が導出される。
【０１３４】
次に、有利ＲＴ中にレア役が当選した場合について説明する。有利ＲＴ中においては、図９（ｂ１）に示すように、有利ＲＴ中における背景画像が表示される。また、レア役当選により、ＬＥＤ点灯演出が実行され、ＬＥＤ５２が白色で点灯する。さらに、液晶表示器５１においてはレア役当選示唆演出が実行される。このとき、リール２Ｌ～２Ｒは回転を開始する。
【０１３５】
ここで、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１手順で操作されたときは、図９（ｂ２）に示すように、レア役入賞図柄組合せが導出されない。第１手順においては、レア役入賞組合せを導出させるタイミングで操作されないからである。なお、図９（ｂ２）の例では、パンク役に当選していないため、パンク役入賞図柄組合せは導出されない。これに対して、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２手順で操作されたときは、図９（ｂ３）に示すように、レア役入賞図柄組合せ（本実施の形態においては、「チェリー，任意の図柄，任意の図柄」）が導出される。
【０１３６】
以上、図８，９を用いて説明したように、パンク役に当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１操作態様で操作されたときにはパンク役入賞図柄組合せが導出される（図９（ａ２））一方で、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２操作態様で操作されたときにはパンク役入賞図柄組合せとは異なる表示結果が導出される（図９（ａ３））。また、レア役が当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２操作態様で操作されたときにはレア役入賞図柄組合せが導出される（図９（ｂ３））。また、有利ＲＴ中においてパンク役入賞図柄組合せが導出されたとき、有利ＲＴへの制御が終了する。また、有利ＲＴ中においてパンク役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能であり（図８（ｃ１））、不利ＲＴ中においてパンク役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行されず（図８（ｂ１））、不利ＲＴ中においてレア役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能である（図８（ｂ２））。このようにすることで、有利ＲＴ中においては、ＬＥＤ点灯演出が実行されたとき、有利ＲＴへの制御が終了するパンク役入賞図柄組合せの導出の回避に遊技者を注目させることができる。また、不利ＲＴ中においては、ＬＥＤ点灯演出が実行されたとき、レア役入賞図柄組合せの導出に遊技者を注目させることができる。
【０１３７】
［第１演出と第２演出との実行比率の違い］
前述のように、本実施の形態においては、第１領域で演出を実行する場合と、第１領域と第２領域とを併せた領域で演出を実行する場合とがある。このような場合において、ある期間は第１領域で演出を実行していたにもかかわらず、あるタイミングを境に、突然、

第１領域と第２領域とを併せた領域で実行する演出に切り替わった場合、遊技者は少なからず違和感を覚える。このような事情から、本実施の形態においては、遊技者の違和感を低減するため、第１演出と第２演出との実行比率を調整することで、第１領域での演出から第１領域および第２領域での演出へと徐々に移行させる構成とした。

【０１３８】

図１０は、第１演出と第２演出との実行比率の違いについて図である。図２を用いて説明したように、第１演出は第１領域で実行される演出であり、第２演出は第１領域と第２領域とに跨って実行される演出である。また、第１演出および第２演出は、第１期間において実行される演出である。

【０１３９】

第１期間は、特定タイミングに到達前の期間である。特定タイミングは、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した後、次のゲームにおいてスタートスイッチ７が操作されたタイミングを指す。第１期間においては、第１領域と第２領域とに分割してそれぞれ表示が行われる。また、第２期間は、特定タイミングに到達後の期間である。第２期間においては、第１領域と第２領域とを併せた領域で表示が行われる。

【０１４０】

さらに、第１期間には、特定期間と非特定期間とが含まれる。特定期間は、第１期間における所定タイミングに到達後の期間である。非特定期間は、第１期間における所定タイミングに到達前の期間である。所定タイミングは、バトル演出を開始するゲームにおいて、スタートスイッチ７が操作されたタイミングを指す。

【０１４１】

本実施の形態においては、第１期間は、通常時およびバトル演出中の期間である。第１期間のうち、非特定期間は通常時であり、特定期間はバトル演出中の期間である。また、第２期間は、遊技者にとって有利な有利状態である。

【０１４２】

ここで、本実施の形態においては、ボーナス確定演出（ボーナス確定報知、ＲＢ／ＢＢ報知）の実行中、ボーナス中および有利ＲＴ中の状態を「有利状態」と称する。また、連続演出に移行する前の状態であって、有利状態に制御されていない状態を「通常時」と称する。このように、有利状態を第１領域と第２領域とを併せた領域で表示が行われる第２期間とすることで、有利状態における興趣を向上させることができる。

【０１４３】

また、本実施の形態においては、非特定期間の方が特定期間よりも第１演出の実行割合が高い。また、特定期間の方が非特定期間よりも第２演出の実行割合が高い。以下、具体例を示して説明する。

【０１４４】

この例では、図１０（ａ）においては不利ＲＴ中にステージＣに制御されているとする。現在は、第１期間中のうちの非特定期間中（通常時）である。図１０（ａ）に示すように、第１領域で実行される第１演出として、液晶表示器５１には、ステージＣの背景画像である星と山の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。ステージＣの背景画像は、第１領域に表示されている。第２領域には、遊技情報としてクレジット表示およびＢＥＴ数表示がされている。

【０１４５】

次に、開始操作されたときに、図１０（ｂ）に示すように、バトル演出が開始したとする。バトル演出の開始により、第１期間中のうち、特定期間中となる。特定期間中に実行されるバトル演出は、第１領域と第２領域とに跨って実行される第２演出である。

【０１４６】

バトル演出においては、３ゲームに亘り味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器５１に表示される。図１０（ｂ），（ｃ）の状況は、図５（ｂ）～（ｄ）の状況と同じであるので、説明を省略する。

【０１４７】

そして、図１０（ｃ）の状況において、カットイン演出が実行されたとする。カットイン演出は、非特定期間であるバトル演出中に実行される演出である。カットイン演出が実行されたときは、カットイン演出が実行されないときよりも、バトル演出において勝利する割合が高くなる。

【０１４８】

また、カットイン演出は、第１領域に表示されたカットイン画像（演出画像）が、第１領域から第２領域へと及ぶように表示される演出である。これにより、第１期間において演出画像を表示する頻度の低い第２領域に演出画像が表示されることに対する違和感を低減することができる。

【０１４９】

具体的には、カットイン演出が開始すると、図１０（ｃ１）～（ｃ４）に示すように、カットイン画像が液晶表示器５１の上部からフェードインし、液晶表示器５１の下部に向けてカットイン画像が徐々に降下していく。まず、図１０（ｃ１）に示すように、カットイン画像が液晶表示器５１の上部からフェードインし、カットイン画像の一部が視認可能な状態となる。カットイン画像はバトル演出の演出画像の前面に表示されるため、カットイン画像の表示により、バトル演出の演出画像が一部視認不能となる。さらに、図１０（ｃ２），（ｃ３）に示すように、カットイン画像は徐々に降下していき、カットイン画像が完全に表示されると、図１０（ｃ４）に示すように、バトル演出の演出画像は視認不能となる。その後、カットイン演出が終了し、カットイン画像は消去される。

【０１５０】

また、先に説明したように、第２領域には、遊技情報（クレジット数情報、ＢＥＴ数情報）が表示される。クレジット数情報およびＢＥＴ数情報は、図１０（ｃ４）などに示すように、第２演出において第１領域と第２領域とに跨ってカットイン画像が表示される場合であっても視認可能である。これにより、遊技情報（クレジット数情報およびＢＥＴ数情報）の視認性を損ねない。

【０１５１】

この例においては、ボーナスに当選しており、バトル演出は勝利によって終了するとする。図１０（ｄ）に示すように、バトル演出の３ゲーム目において第３停止操作がされると、特典（ボーナス）が付与されていることを示唆する画像として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する画像が液晶表示器５１に表示される。その後、液晶表示器５１の中央に「ＷＩＮ」の文字画像が表示される。

【０１５２】

この状態において、開始操作がされたときに、図１０（ｅ）に示すように、バトル演出が終了するとともに、確定演出が開始する。これにより、第１領域と第２領域とを併せた領域で表示が行われる第２期間中となる。第２期間においては、特定情報を報知可能である。特定情報は、たとえば、ボーナス確定情報、ＢＢ当選情報である。

【０１５３】

液晶表示器５１には、第１領域と第２領域とを併せた領域に「ＢＯＮＵＳ確定」の文字画像（ボーナス確定報知画像）を含む画像が表示される。また、特定情報を示す画像（ボーナス確定報知画像、ＢＢ当選報知画像）は、第１領域および第２領域のうち第１領域に表示される。これにより、遊技者の注目を好適に集めることができる。

【０１５４】

第１停止操作～第３停止操作がされると、図柄組合せが導出されるとともに、「ＢＯＮＵＳ確定」の文字画像は消去される。なお、「ＢＯＮＵＳ確定」の文字画像を消去することなく、縮小表示して画面左上の位置に表示されるようにしてもよい。

【０１５５】

次に、スタートスイッチ７が操作されたときに行われた内部抽選において、ハズレになったことにより、持ち越しているボーナスが単独当選したとする。図１０（ｆ）に示すように、液晶表示器５１には、入賞可能なボーナスに対応する図柄組合せを示す画像が表示される。

【０１５６】
この例では、ボーナスとしてＢＢに当選しており、ＢＢに対応する赤７揃いを示す赤色の「７７７」の文字画像（ＢＢ当選報知画像）が表示されている。これにより、ＢＢの図柄組合せの導出が促されていることを遊技者が明確に認識できる。ＢＢ当選報知画像は第１領域に表示されるため、遊技者の注目を好適に集めることができる。
【０１５７】
この状態で、第３停止操作まで行われてＢＢ入賞図柄組合せが導出されると、ＢＢ入賞が発生するとともに、「７７７」の文字画像が消える。これにより、確定演出が終了する。そして、次のゲームより、ボーナス状態に制御される。
【０１５８】
以上、図１０を用いて説明したように、特定タイミングに到達前の第１期間においては、第１領域と第２領域とに分割してそれぞれ表示を行い、特定タイミングに到達後の第２期間においては、第１領域と第２領域とを併せた領域で表示を行う。第１演出は、第１期間において第１領域で実行される演出であり、第２演出は、第１期間において第１領域と第２領域とに跨って実行される演出である。第１期間には、第１期間における所定タイミングに到達後の特定期間と、所定タイミングに到達前の非特定期間とが含まれ、非特定期間の方が特定期間よりも第１演出の実行割合が高く、特定期間の方が非特定期間よりも第２演出の実行割合が高い。このように、第１領域で実行される第１演出の実行割合が高い非特定期間の後に、第１領域と第２領域とに跨って実行される第２演出の実行割合が高い特定期間となり、その後、第１領域と第２領域とを併せた領域で表示を行う第２期間となり、第１領域を用いた演出から第１領域および第２領域を用いた演出へと徐々に移行していくことで、遊技者の違和感を低減することができる。
【０１５９】
［第２実施形態］
次に、第２実施形態について説明する。以下、第２実施形態について、図１１および図１２に基づいて説明する。なお、第１実施形態に係るスロットマシン１が備える基本構成は、第２実施形態に係るスロットマシン１においても備わっているものとする。
【０１６０】
第１実施形態においては、図６，図７などを用いて説明したように、以下のような構成を備えるものである。変更制御は、液晶表示器５１の画面に表示されるステージＡ～Ｃの背景画像やバトル演出の演出画像を変更する制御である。通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い。また、特定変更制御は、バトル演出実行時に変更されたバトル演出の演出画像を、バトル演出終了後に変更する制御である。通常変更制御が行われる場合にはスタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出が実行され、特定変更制御が行われる場合にはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出が実行される。
【０１６１】
第１実施形態においては、通常変更制御が行われる場合と特定変更制御が行われる場合とで変更演出が実行されるタイミングを異ならせることによって、遊技者に特定変更制御を通常変更演出と誤認させることなく、バトル演出終了時の変更演出であることを認識させるようにできた。しかしながら、スロットマシンとしては、両者のタイミングを同一にすることを前提としたものも想定される。
【０１６２】
このような状況下において、たとえば、特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲーム（バトル演出が終了したゲームの次のゲーム）において、たまたまレア役が当選したような場合に問題が発生する。当該レア役当選により、通常変更演出が実行されないことが決定されていたとする。しかし、通常変更演出と同一のタイミングで特定変更演出が実行されることで、遊技者はボーナスが当選している可能性がある通常変更演出が実行されていると誤認する可能性がある。

【０１６３】
このような事情から、第２実施形態においては、変更演出の実行により過度に遊技者の注目を集めることを避けつつも、バトル演出時の演出画像を違和感なく切り替えることができるような構成とした。
【０１６４】
具体的には、第２実施形態においては、通常変更制御が行われる場合と特定変更制御が行われる場合とで変更演出が実行されるタイミングが同一（スタートスイッチ７の操作タイミング）であることを前提とし、特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲームにおいてレア役が当選した場合は、当該ゲーム以外のゲームにおいてレア役が当選した場合よりも、レア役当選示唆演出Ａおよびレア役当選示唆演出Ｂのうち、ステージの種類を視認不能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ｂが実行される割合が高くなるようにした。
【０１６５】
この場合において、仮に特定変更演出を実行した場合、遊技者は、ボーナスが当選している可能性がある通常変更演出と誤認する可能性がある。しかし、特定変更演出に代えて、通常変更演出よりもボーナスが当選している可能性の低いレア役当選示唆演出を実行することで、過度に遊技者の注目を集めることを避けることができる。また、ステージの種類を視認不能としてステージの背景画像を切り替える変更演出に代えて、ステージの種類を視認不能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ｂを実行させることで、バトル演出時の演出画像を違和感なく切り替えることができる。
【０１６６】
第１実施形態に係るスロットマシン１と第２実施形態に係るスロットマシン１とでは、上記に説明したように変更制御の実行タイミングやレア役当選示唆演出の実行などに関して異なる構成であるが、その他の構成については、特に断りがない限りは、図１～図１０を用いて説明した構成と同じである。
【０１６７】
［第２実施形態の変更演出の一例］
以下、図１１，図１２を用いて具体的に説明する。図１１は変更演出を実行する場合について説明するための図であり、図１２は変更演出を実行せずにレア役当選示唆演出を実行する場合について説明するための図である。
【０１６８】
まず、変更演出を実行する場合について説明する。図１１は、第２実施形態の変更演出の一例を示す図である。図１１（ａ１）～（ａ３）は通常時にレア役当選した場合について説明するための図であり、図１１（ｂ１）～（ｂ３）は連続演出終了時にレア役が当選しなかった場合について説明するための図である。
【０１６９】
まず、通常時にレア役当選した場合について説明する。この例では、図１１（ａ１）においては不利ＲＴ中にステージＡに制御されているとする。図１１（ａ１）に示すように、液晶表示器５１には、ステージＡの背景画像として太陽と道の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。
【０１７０】
次に、開始操作がされたときに、レア役が当選したとする。このとき、ステージＢに遷移する通常変更制御および通常変更演出を実行することが決定されたとする。
【０１７１】
開始操作により変更演出の実行が開始されると、図１１（ａ２）に示すように、引き戸が閉まった状態となり、ステージＡの背景画像は視認不能となる。また、レア役当選によりＬＥＤ点灯演出が実行される。その後、引き戸が開き、完全に開いた状態になると、変更されたステージＢの背景画像が視認可能な状態となり、通常変更演出が終了する。なお、この場合、レア役当選示唆演出は実行されないが、レア役当選示唆演出を実行させるようにしてもよい。
【０１７２】

第１停止操作～第３停止操作により、リール２Ｌ～２Ｒが停止し、レア役入賞図柄組合せが導出される。これにより、図１１（ａ３）に示すように、レア役入賞が発生するとともに、視認性変化演出が実行される。

【０１７３】

次に、連続演出終了後にレア役が当選しなかった場合について説明する。図１１（ｂ１）に示すように、バトル演出は、味方キャラクタの敗北により終了している。

【０１７４】

この状態において、開始操作がされると、図１１（ｂ２）に示すように、引き戸が閉まった状態となり、バトル演出の演出画像は視認不能となる。また、レア役は当選していないためＬＥＤ点灯演出は実行されない。その後、引き戸が開き、完全に開いた状態になると、連続演出実行前に表示されていたステージＡの背景画像が視認可能な状態となり、特定変更演出は終了する。第１停止操作～第３停止操作により、図１１（ｂ３）に示すように、リール２Ｌ～２Ｒが停止する。

【０１７５】

以上説明したように、通常変更制御が行われる場合には、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出を開始し、特定変更制御が行われる場合にも、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出を開始する。また、図１２を用いて後述するが、レア役当選示唆演出Ｂも、スタートスイッチ７の操作タイミングで開始する。このようにすることで、スタートスイッチ７の操作タイミングからの演出に遊技者を注目させることができる。

【０１７６】

［第２実施形態の小役示唆演出の一例］

次に、変更演出を実行せずにレア役当選示唆演出を実行する場合について説明する。図１２は、第２実施形態の小役示唆演出の一例を示す図である。図１２（ａ１）～（ａ３）は通常時にレア役当選した場合について説明するための図であり、図１２（ｂ１）～（ｂ３）は連続演出終了時にレア役が当選した場合について説明するための図である。

【０１７７】

まず、通常時にレア役当選した場合について説明する。この例では、図１２（ａ１）においては不利ＲＴ中にステージＡに制御されているとする。図１２（ａ１）に示すように、液晶表示器５１には、ステージＡの背景画像として太陽と道の画像が表示されるとともに、キャラクタが歩いていることを示す画像が表示される。

【０１７８】

次に、開始操作がされたときに、レア役が当選したとする。このとき、通常変更制御の実行が決定されず、レア役当選示唆演出Ａの実行が決定されたとする。先に説明したように、通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合（図１１（ａ１）～（ａ３））は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合（図１２（ａ１）～（ａ３））よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い。

【０１７９】

開始操作により、図１２（ａ２）に示すように、レア役当選示唆演出Ａが実行されるが、ステージＡの背景画像は視認可能な状態である。また、レア役当選によりＬＥＤ点灯演出が実行される。

【０１８０】

第１停止操作～第３停止操作により、リール２Ｌ～２Ｒが停止し、レア役入賞図柄組合せが導出される。これにより、図１２（ａ３）に示すように、レア役入賞が発生するとともに、視認性変化演出が実行される。

【０１８１】

次に、連続演出終了時にレア役当選した場合について説明する。図１２（ｂ１）に示すように、バトル演出は、味方キャラクタの敗北により終了している。そして、開始操作がされたときに、レア役が当選したとする。このとき、特定変更制御の実行が決定されず、レア役当選示唆演出Ｂの実行が決定されたとする。

【０１８２】

先に説明したように、第２実施形態においては、特定変更制御によって特定変更演出を実行すべきゲームにおいてレア役が当選した場合（図１２（ｂ１）～（ｂ３））は、当該ゲーム以外のゲームにおいてレア役が当選した場合（図１２（ａ１）～（ａ３））よりも、レア役当選示唆演出Ａおよびレア役当選示唆演出Ｂのうちレア役当選示唆演出Ｂが実行される割合が高い。

【０１８３】

開始操作により、図１２（ａ２）に示すように、レア役当選示唆演出Ｂが実行され、これによりステージＡの背景画像は視認不能な状態となる。また、レア役当選によりＬＥＤ点灯演出が実行される。

【０１８４】

第１停止操作～第３停止操作により、リール２Ｌ～２Ｒが停止し、レア役入賞図柄組合せが導出される。これにより、図１２（ｂ３）に示すように、レア役入賞が発生するとともに、視認性変化演出が実行される。また、第３停止操作により、レア役当選示唆演出Ｂが終了すると、バトル演出の演出画像がバトル演出の開始前のステージＡの背景画像が表示される。

【０１８５】

このとき、変更演出は実行されない。すなわち、レア役当選示唆演出Ｂを開始する際にバトル演出が実行されていた場合には、レア役当選示唆演出Ｂが終了したとき、バトル演出の演出画像がバトル演出の開始前のステージＡの背景画像に変更されるが、その際、変更演出が実行されることはない。このように、バトル演出の終了により元のステージの背景画像に戻るといった実質的な背景画像の変更がないような場合には、変更演出が実行されない。

【０１８６】

また、図１２（ｂ２）はレア役が当選したケースについて説明するものであるが、ベルが当選してベル当選示唆演出が実行される場合は、次のようになる。

【０１８７】

特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲームにおいてベル入賞した場合は、当該ゲーム以外のゲームにおいてベル入賞した場合よりも、ベル当選示唆演出Ａおよびベル当選示唆演出Ｂのうちベル当選示唆演出Ａが実行される割合が高くなる。たとえば、図１２（ｃ）のように、ベル当選示唆演出Ａが実行される。この場合、ステージＡの背景画像は視認可能である。このようにすることで、遊技者の期待感を過度に煽ることがない。

【０１８８】

以上、図１１，１２を用いて説明したように、変更制御は、液晶表示器５１の画面に表示されるステージＡ～Ｃの背景画像やバトル演出の演出画像を変更する制御である。通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い。このようにすることで、遊技者は、変更制御が行われてステージの背景画像が変更されたゲームにおいて導出される図柄組合せに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。また、レア役当選示唆演出には、レア役当選を示唆する表示として、ステージの種類を視認可能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ａと、ステージの種類を視認不能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ｂとが含まれる。また、特定変更制御は、バトル演出実行時に変更されたバトル演出の演出画像を、バトル演出終了後に変更する制御である。また、特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲームにおいてレア役が当選した場合は、当該ゲーム以外のゲームにおいてレア役が当選した場合よりも、レア役当選示唆演出Ａおよびレア役当選示唆演出Ｂのうちレア役当選示唆演出Ｂが実行される割合が高い。このように、バトル演出時の演出画像を変更するために特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲームにおいて、たまたまレア役が当選したような場合には、ステージの種類を視認不能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ｂが実行されやすくなる。これにより、変更演出の実行により過度に遊技者の注目を集めることを避けつつも、バトル演出時の演出画像を違和感なく切り替えることができる。このように、液晶表示器５１の画面に表示され

る背景画像などの変更に関して、遊技の興趣を向上させることができる。
【０１８９】
　また、第２実施形態においては、第１実施形態で説明した変形例についても適用可能である。第２実施形態に適用した場合も第１実施形態の場合と同様なので、説明は省略する。また、その他の、第１実施形態に記載したなお書きなどの記載も、第２実施形態に適用可能であり、どのように組み合わせてもよい。
【０１９０】
　［本実施形態のスロットマシンが有する構成および奏する効果］
　次に、本実施形態のスロットマシンが有する構成および奏する効果を説明する。
【０１９１】
　［第１実施形態のスロットマシンが有する構成および奏する効果］
　まず、第１実施形態のスロットマシンが有する構成および奏する効果を説明する。
【０１９２】
　（１－１）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
　前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
　画面（たとえば、液晶表示器５１の画面）の表示態様（たとえば、図３（ａ）～（ｃ）に示すステージＡ～Ｃの背景画像、図５（ｂ）～（ｅ）に示すバトル演出の演出画像）を変更する変更制御（たとえば、図６（ａ２），（ａ６）に示すステージＢの背景画像をステージＡの背景画像に変更する変更制御）を行う変更制御手段（たとえば、サブ制御部９１による変更制御を実行する処理）と、
　前記変更制御が行われるときに前記表示態様の変更に関する変更演出（たとえば、通常変更演出、特定変更演出）を実行する変更演出手段（たとえば、サブ制御部９１による変更演出を実行する処理）とを備え、
　前記変更制御には、通常変更制御（たとえば、図６（ａ３）～（ａ５）に示す通常変更演出）と特定変更制御（たとえば、図６（ｂ２）～（ｂ４）に示す特定変更演出）とが含まれ、
　前記通常変更制御が行われた遊技（たとえば、図７（ａ２）～（ａ４）に示すゲーム）において特定表示結果（たとえば、レア役入賞図柄組合せ）が導出された場合は、前記通常変更制御が行われない遊技（たとえば、図７（ｂ２），（ｂ３）に示すゲーム）において前記特定表示結果が導出された場合よりも、特典（たとえば、ボーナス）の付与割合が高く（たとえば、図７に示すように、通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い）、
　前記特定変更制御は、特定演出（たとえば、バトル演出）の実行によって変更された前記画面の表示態様を、当該特定演出の終了後に変更する制御であり（たとえば、図５（ａ）～（ｅ），図６（ｂ１）～（ｂ５）に示すように、特定変更制御は、バトル演出実行時に変更されたバトル演出の演出画像を、バトル演出終了後に変更する制御である）、
　前記変更演出手段は、
　　前記通常変更制御が行われる場合には、遊技における所定タイミング（たとえば、スタートスイッチ７の操作タイミング）で前記変更演出を実行し、
　　前記特定変更制御が行われる場合には、遊技における前記所定タイミングとは異なる特定タイミング（たとえば、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミング）で前記変更演出を実行する（たとえば、図６（ａ３），（ｂ２）に示すように、通常変更制御が行われる場合には、ゲームにおけるスタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出が実行され、特定変更制御が行われる場合には、ゲームにおけるＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出が実行される）。
【０１９３】
　たとえば、本実施の形態においては、図５～７に示すように、変更制御は、液晶表示器

５１の画面に表示されるステージＡ～Ｃの背景画像やバトル演出の演出画像を変更する制御である。通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い。このようにすることで、遊技者は、変更制御が行われてステージの背景画像が変更されたゲームにおいて導出される図柄組合せに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。また、特定変更制御は、バトル演出実行時に変更されたバトル演出の演出画像を、バトル演出終了後に変更する制御である。通常変更制御が行われる場合にはスタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出が実行され、特定変更制御が行われる場合にはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出が実行される。このため、遊技者は、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出が実行されたときは、通常変更制御が行われたと認識するため、導出される図柄組合せに注目する。一方で、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで変更演出が実行されたときは、特定変更制御が行われたと認識するため、通常変更演出と誤認することなく、バトル演出終了時の変更演出であることを認識することができる。このように、液晶表示器５１の画面に表示される背景画像などの変更に関して、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１９４】

（１－２） 前記変更制御によって変更される前記画面の表示態様には、通常態様（たとえば、ステージＡの背景画像）と特別態様（たとえば、ステージＣの背景画像）とが含まれ、

遊技者にとって有利であるとき（たとえば、レア役とボーナスが同時当選したとき）、前記画面の表示態様が前記特別態様に変更される割合は、前記画面の表示態様が前記通常態様に変更される割合よりも高く（たとえば、図６（ａ１）～（ａ３），（ａ７）～（ａ９）に示すように、レア役とボーナスが同時当選したとき、背景画像がステージＣの背景画像に変更される割合は、ステージＡの背景画像に変更される割合よりも高く）、

前記通常変更制御が行われた遊技において前記特定表示結果が導出された場合、前記画面の表示態様が前記通常態様に変更される割合は、前記画面の表示態様が前記特別態様に変更される割合よりも高い（たとえば、図６（ａ１）～（ａ６）に示すように、通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合、背景画像がステージＡの背景画像に変更される割合は、背景画像がステージＣの背景画像に変更される割合よりも高い））。

【０１９５】

たとえば、本実施の形態においては、たとえば、図６（ａ１）～（ａ３），（ａ７）～（ａ９）に示すように、レア役とボーナスが同時当選したとき、背景画像がステージＣの背景画像に変更される割合は、ステージＡの背景画像に変更される割合よりも高く、図６（ａ１）～（ａ６）に示すように、通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合、背景画像がステージＡの背景画像に変更される割合は、背景画像がステージＣの背景画像に変更される割合よりも高い。このように、レア役入賞発生ゲームにおいてステージＡの背景画像に変更されやすくすることで、遊技者に意外性を感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１９６】

（１－３） 導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１が実行する内部抽選処理）をさらに備え、

前記変更演出手段は、前記事前決定手段の決定を行うための操作（たとえば、スタートスイッチ７の操作）がされた後、表示結果が導出されるまでの間に、前記変更演出を開始する（たとえば、図６（ａ３）に示すように、スタートスイッチ７の操作がされた後、図柄組合せが導出されるまでの間に、変更演出を開始する）。

【０１９７】

たとえば、本実施の形態においては、図６（ａ３）に示すように、スタートスイッチ７の操作がされた後、図柄組合せが導出されるまでの間に、変更演出を開始する。このようにすることで、変更演出の開始によりステージが変更されることを遊技者に認識させた上

で図柄組合せの導出に注目させることができる。
【０１９８】
（１－４） 前記特定表示結果が導出されたとき、表示結果の視認性を変化（リールＬＥＤ５５が点灯から点滅に変化）させる視認性変化演出（たとえば、図７（ａ４）に示す視認性変化演出）を実行する視認性変化演出手段（たとえば、サブ制御部９１による視認性変化演出を実行する処理）をさらに備える。
【０１９９】
たとえば、本実施の形態においては、図７（ａ４）に示すように、レア役入賞が発生したときに、リールＬＥＤ５５の点滅により導出されたレア役入賞図柄組合せの視認性を変化させる視認性変化演出を実行する。このようにすることで、レア役入賞が発生したことを遊技者が気付きやすくなる。
【０２００】
（１－５） 前記画面の表示態様の種類（たとえば、ステージの種類）は、前記変更演出の実行によって特定不能となり、
前記画面の表示が行われる表示領域には、前記画面の表示態様の種類がいずれであっても共通の表示（たとえば、クレジット数表示、ＢＥＴ数表示）が行われる特定領域（たとえば、第２領域）が含まれ、
前記特定領域において行われる前記共通の表示は、前記変更演出の実行中であっても視認可能である（たとえば、図６（ａ４），（ｂ３）に示すように、第２領域において行われるクレジット数表示およびＢＥＴ数表示は、変更演出の実行中であっても視認可能である）。
【０２０１】
たとえば、本実施の形態においては、図６（ａ４），（ｂ３）に示すように、変更演出の実行によってステージの種類が特定不能となり、液晶表示器５１の表示領域には、ステージがいずれであってもクレジット数表示およびＢＥＴ数表示が行われる第２領域が含まれ、第２領域において行われるクレジット数表示およびＢＥＴ数表示は、変更演出の実行中であっても視認可能である。このように、液晶表示器５１の表示領域の全てを用いて表示が行われるものではないため、変更演出が過度に派手にならない。
【０２０２】
（１－６） 前記所定タイミングは、遊技者の所定操作に基づくタイミング（たとえば、遊技者のスタートスイッチ７の操作タイミング）であり、
前記特定タイミングは、遊技者の特定操作に基づくタイミング（たとえば、遊技者のＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミング）である。
【０２０３】
たとえば、本実施の形態においては、図６（ａ３），（ｂ２）に示すように、遊技者のスタートスイッチ７の操作タイミングで通常変更演出が実行され、遊技者のＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで特定変更演出が実行されるため、どのタイミングで変更演出が実行されるかを遊技者が体感しやすい。
【０２０４】
（１－７） 導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１が実行する内部抽選処理）をさらに備え、
前記変更演出手段は、前記特定変更制御において、前記事前決定手段の決定を行うための操作がされる前に、前記変更演出を実行する（たとえば、図６（ｂ２）～（ｂ５）に示すように、特定変更制御において、スタートスイッチ７の操作がされる前に変更演出が実行される）。
【０２０５】
たとえば、本実施の形態においては、図６（ｂ２）～（ｂ５）に示すように、特定変更制御において、スタートスイッチ７の操作がされる前に変更演出が実行されるため、スタートスイッチ７の操作と無関係に変更演出が実行されることが分かりやすい。
【０２０６】

（１－８） 前記変更演出手段は、通常演出態様（たとえば、図６（ａ４），（ｂ３）に示す通常態様）と、当該通常演出態様よりも特典の付与割合が高い特定演出態様（たとえば、図６（ａ７）に示す激熱態様）とで前記変更演出を実行可能であり、
前記特定変更制御において前記特定演出態様で前記変更演出が実行される割合は、前記通常変更制御において前記特定演出態様で前記変更演出が実行される割合よりも低い（たとえば、図６（ａ７），（ｂ３）に示すように、特定変更制御において激熱態様で変更演出が実行される割合は、通常変更制御において激熱態様で変更演出が実行される割合よりも低い）。

【０２０７】

たとえば、本実施の形態においては、図６に示すように、変更演出は通常態様（図６（ａ４），（ｂ３））と通常態様よりもボーナスと同時当選している割合が高い激熱態様（図６（ａ７））とでを実行可能であり、特定変更制御において激熱態様で変更演出が実行される割合は、通常変更制御において激熱態様で変更演出が実行される割合よりも低い。このようにすることで、過度に遊技者の期待を煽ることがない。

【０２０８】

（２－１） 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
通常状態（たとえば、不利ＲＴ）と特定状態（たとえば、有利ＲＴ）とを含む複数の状態に制御可能な状態制御手段（たとえば、メイン制御部４１が遊技状態を遷移させる処理）と、
導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１が実行する内部抽選処理）と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部４１が実行するリール制御処理）と、
特定示唆演出（たとえば、ＬＥＤ点灯演出）を実行可能な特定示唆演出手段（たとえば、サブ制御部９１がＬＥＤ点灯演出を実行する処理）とを備え、
前記導出制御手段は、
前記事前決定手段の決定結果が第１表示結果（たとえば、パンク役入賞図柄組合せ）の導出を許容する第１決定結果（たとえば、パンク役当選）である場合、前記導出操作手段が第１操作態様（たとえば、図９（ｃ）で示す第１操作態様）で操作されたときには前記第１表示結果を導出する一方で、前記導出操作手段が第２操作態様（たとえば、図９（ｃ）で示す第２操作態様）で操作されたときには前記第１表示結果とは異なる表示結果を導出し、
前記事前決定手段の決定結果が第２表示結果（たとえば、レア役入賞図柄組合せ）の導出を許容する第２決定結果（たとえば、レア役当選）である場合、前記導出操作手段が前記第２操作態様で操作されたときに前記第２表示結果を導出し、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第１表示結果が導出されたとき、当該特定状態の制御を終了させ（たとえば、有利ＲＴ中においてパンク役入賞図柄組合せが導出されたとき、有利ＲＴへの制御が終了する）、
前記特定示唆演出手段は、
前記特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第１決定結果であるときには、前記特定示唆演出を実行可能であり（たとえば、図８（ａ），（ｃ１）に示すように、有利ＲＴ中においてパンク役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能である）、
前記通常状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第１決定結果であるときには、前記特定示唆演出を実行せず（たとえば、図８（ａ），（ｂ１）に示すように、不利ＲＴ中においてパンク役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行されない）、

前記通常状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第２決定結果であるときには、前記特定示唆演出を実行可能である（たとえば、図８（ａ），（ｂ２）に示すように、不利ＲＴ中においてレア役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能である）。

【０２０９】

たとえば、本実施の形態においては、図８，９に示すように、パンク役に当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１操作態様で操作されたときにはパンク役入賞図柄組合せが導出される（図９（ａ２））一方で、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２操作態様で操作されたときにはパンク役入賞図柄組合せとは異なる表示結果が導出される（図９（ａ３））。また、レア役が当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２操作態様で操作されたときにはレア役入賞図柄組合せが導出される（図９（ｂ３））。また、有利ＲＴ中においてパンク役入賞図柄組合せが導出されたとき、有利ＲＴへの制御が終了する。また、有利ＲＴ中においてパンク役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能であり（図８（ｃ１））、不利ＲＴ中においてパンク役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行されず（図８（ｂ１））、不利ＲＴ中においてレア役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能である（図８（ｂ２））。このようにすることで、有利ＲＴ中においては、ＬＥＤ点灯演出が実行されたとき、有利ＲＴへの制御が終了するパンク役入賞図柄組合せの導出の回避に遊技者を注目させることができる。また、不利ＲＴ中においては、ＬＥＤ点灯演出が実行されたとき、レア役入賞図柄組合せの導出に遊技者を注目させることができる。

【０２１０】

（２－２）　前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第２決定結果である場合、前記導出操作手段が前記第２操作態様で操作されたときには前記第２表示結果を導出する一方で、前記導出操作手段が前記第１操作態様で操作されたときには前記第２表示結果とは異なる表示結果を導出する（たとえば、図９に示すように、レア役が当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２操作態様で操作されたときにはレア役入賞図柄組合せが導出される（図９（ｂ３））一方で、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１操作態様で操作されたときにはレア役入賞図柄組合せとは異なる表示結果が導出される（図９（ｂ２））。

【０２１１】

たとえば、本実施の形態においては、図９に示すように、レア役が当選した場合、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第２操作態様で操作されたときにはレア役入賞図柄組合せが導出される（図９（ｂ３））一方で、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１操作態様で操作されたときにはレア役入賞図柄組合せとは異なる表示結果が導出される（図９（ｂ２））。このようにすることで、有利ＲＴ中においては、ＬＥＤ点灯演出が実行されたとき、第１操作態様で操作されたときにはパンク役入賞図柄組合せを導出してしまう可能性があるとともにレア役入賞図柄組合せが導出できなくなってしまうのに対し、第２操作態様で操作されたときにはパンク役入賞図柄組合せの導出が回避できるとともにレア役入賞図柄組合せが導出可能であるため、有利ＲＴ中においてＬＥＤ点灯演出が実行されたとき、レア役入賞図柄組合せの導出に遊技者を注目させることができる。

【０２１２】

（２－３）　前記特定示唆演出手段は、前記特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第２決定結果であるときには、前記特定示唆演出を実行可能である（たとえば、図８（ａ），（ｃ２）に示すように、有利ＲＴ中においてレア役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能である）。

【０２１３】

たとえば、本実施の形態においては、図８（ａ），（ｃ２）に示すように、有利ＲＴ中においてレア役が当選したときには、ＬＥＤ点灯演出が実行可能である。このようにすることで、有利ＲＴ中においてＬＥＤ点灯演出が実行されたとき、パンク役入賞図柄組合せの導出の回避に遊技者を注目させるだけでなく、レア役入賞図柄組合せの導出にも注目させることができる。

【０２１４】
（２－４） 前記事前決定手段の決定結果が前記第２決定結果であるとき、所定割合で、遊技者にとって有利となる決定（たとえば、ボーナス当選）がされ（たとえば、レア役当選時には所定割合でボーナスが同時当選している）、
前記特定示唆演出が実行されかつ前記事前決定手段の決定結果が前記第２決定結果であるときに前記有利となる決定がされている割合は、前記通常状態と前記特定状態とで異なる（たとえば、図８（ｂ２），（ｃ２）に示すように、ＬＥＤ点灯演出が実行されかつレア役が当選しているときにボーナスが同時当選している割合は、不利ＲＴ中途有利ＲＴ中とで異なる）。
【０２１５】
たとえば、本実施の形態においては、図８（ｂ２），（ｃ２）に示すように、レア役当選時には所定割合でボーナスが同時当選しており、ＬＥＤ点灯演出が実行されかつレア役が当選しているときにボーナスが同時当選している割合は、不利ＲＴ中と有利ＲＴ中とで異なる。このようにすることで、不利ＲＴ中と有利ＲＴ中とでそれぞれＬＥＤ点灯演出の実行に遊技者を注目させることができる。
【０２１６】
（２－５） 表示手段（たとえば、液晶表示器５１）と、
前記表示手段の近傍に位置する発光手段（たとえば、ＬＥＤ５２）とをさらに備え、
前記特定示唆演出において前記発光手段が特定発光態様（たとえば、白色）で発光し、
前記表示手段において前記通常状態と前記特定状態とでそれぞれに応じた演出表示が行われる（たとえば、図８に示すように、液晶表示器５１において不利ＲＴ中は不利ＲＴに応じた背景画像が表示され（図８（ｂ１））、有利ＲＴ中は有利ＲＴに応じた背景画像が表示される（図８（ｃ１））。
【０２１７】
たとえば、本実施の形態においては、図８に示すように、ＬＥＤ５２は液晶表示器５１の近傍に位置し、ＬＥＤ点灯演出においてＬＥＤ５２が白色で発光し、液晶表示器５１において不利ＲＴ中は不利ＲＴに応じた背景画像が表示され（図８（ｂ１））、有利ＲＴ中は有利ＲＴに応じた背景画像が表示される（図８（ｃ１））。このようにすることで、液晶表示器５１における表示は制御されている状態に応じたものとしつつ、ＬＥＤ５２が白色で発光することにより何らかの決定が行われていることを遊技者に喚起することができる。
【０２１８】
（２－６） 前記事前決定手段の決定結果には、各決定結果に対応した色（たとえば、レア役当選時は赤色、ベル当選時は黄色）が定められており、
前記特定示唆演出においては、前記事前決定手段の決定結果に対応したいずれの色とも異なる色（たとえば、白）を用いて演出が実行される（たとえば、図８に示すように、ＬＥＤ点灯演出においては、役に対応したいずれの色とも異なる白色を用いて演出が実行される）。
【０２１９】
たとえば、本実施の形態においては、図８に示すように、ＬＥＤ点灯演出においては、役に対応したいずれの色とも異なる白色を用いて演出が実行されるため、遊技者に特定の役を意識させない。
【０２２０】
（３－１） 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
第１領域（たとえば、図２（ａ）に示す第１領域）と第２領域（たとえば、図２（ａ）に示す第２領域）とを含む表示領域で表示を行う表示手段（たとえば、液晶表示器５１）と、

第１演出（たとえば、図２（ｃ）に示す第１演出）と第２演出（たとえば、図２（ｅ）に示す第２演出）とを含む演出を実行する演出手段（たとえば、サブ制御部９１が演出を実行する処理）とを備え、
前記表示手段は、
特定タイミング（たとえば、図１０に示す特定タイミング）に到達前の第１期間（たとえば、図１０（ａ）～（ｄ）に示す非特定期間および特定期間）においては、前記第１領域と前記第２領域とに分割してそれぞれ表示を行い、
前記特定タイミングに到達後の第２期間（たとえば、図１０（ｅ），（ｆ）などに示すボーナス確定演出の実行中、ボーナス中の期間）においては、前記第１領域と前記第２領域とを併せた領域で表示を行い、
前記第１演出は、前記第１期間において前記第１領域で実行される演出であり、
前記第２演出は、前記第１期間において前記第１領域と前記第２領域とに跨って実行される演出であり、
前記第１期間には、前記第１期間における所定タイミング（たとえば、図１０に示す所定タイミング）に到達後の特定期間と、当該所定タイミングに到達前の非特定期間とが含まれ、
前記非特定期間の方が前記特定期間よりも前記第１演出の実行割合が高く（たとえば、図１０に示すように、非特定期間の方が特定期間よりも第１演出の実行割合が高い）、
前記特定期間の方が前記非特定期間よりも前記第２演出の実行割合が高い（たとえば、図１０に示すように、特定期間の方が非特定期間よりも第２演出の実行割合が高い）。
【０２２１】
たとえば、本実施の形態においては、図１０に示すように、特定タイミングに到達前の第１期間においては、第１領域と第２領域とに分割してそれぞれ表示を行い、特定タイミングに到達後の第２期間においては、第１領域と第２領域とを併せた領域で表示を行い、第１演出は、第１期間において第１領域で実行される演出であり、第２演出は、第１期間において第１領域と第２領域とに跨って実行される演出であり、第１期間には、第１期間における所定タイミングに到達後の特定期間と、所定タイミングに到達前の非特定期間とが含まれ、非特定期間の方が特定期間よりも第１演出の実行割合が高く、特定期間の方が非特定期間よりも第２演出の実行割合が高い。このように、第１領域で実行される第１演出の実行割合が高い非特定期間の後に、第１領域と第２領域とに跨って実行される第２演出の実行割合が高い特定期間となり、その後、第１領域と第２領域とを併せた領域で表示を行う第２期間となり、第１領域を用いた演出から第１領域および第２領域を用いた演出へと徐々に移行していくことで、遊技者の違和感を低減することができる。
【０２２２】
（３－２）　前記第２演出において、前記第１領域に表示された演出画像が、当該第１領域から前記第２領域へと及ぶように表示される（たとえば、図１０（ｃ１）～（ｃ４）に示すように、第１領域に表示されたカットイン画像（演出画像）が、第１領域から第２領域へと及ぶように表示される）。
【０２２３】
たとえば、本実施の形態においては、図１０（ｃ１）～（ｃ４）に示すように、第１領域に表示されたカットイン画像（演出画像）が、第１領域から第２領域へと及ぶように表示されるため、第１期間において演出画像を表示する頻度の低い第２領域に演出画像が表示されることに対する違和感を低減することができる。
【０２２４】
（３－３）　前記第２領域には、遊技情報（たとえば、クレジット数情報、ＢＥＴ数情報）が表示され、
前記第２演出において前記第１領域と前記第２領域とに跨って演出画像（たとえば、カットイン画像）が表示される場合であっても、前記遊技情報は視認可能である（たとえば、図１０（ｃ４）に示すように、第２演出において第１領域と第２領域とに跨ってカットイン画像が表示される場合であっても、クレジット数情報およびＢＥＴ数情報は視認可能

である）。
【０２２５】
たとえば、本実施の形態においては、図１０（ｃ４）に示すように、第２演出において第１領域と第２領域とに跨ってカットイン画像が表示される場合であっても、クレジット数情報およびＢＥＴ数情報は視認可能である。このようにすることで、遊技情報（クレジット数情報およびＢＥＴ数情報）の視認性を損ねない。
【０２２６】
（３－４） 前記第２期間は、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、ボーナス確定演出の実行中、ボーナス中）である。
【０２２７】
たとえば、本実施の形態においては、図１０（ｅ），（ｆ）に示すように、第２期間は、遊技者にとって有利な有利状態であるボーナス確定演出の実行中やボーナス中などであるため、有利状態における興趣を向上させることができる。
【０２２８】
（３－５） 前記演出手段は、前記第２期間において特定情報（たとえば、ボーナス確定情報、ＢＢ当選情報）を報知可能であり、
前記特定情報を示す画像（たとえば、ボーナス確定報知画像、ＢＢ当選報知画像）は、前記第１領域および前記第２領域のうち前記第１領域に表示される（たとえば、図１０（ｅ），（ｆ）に示すように、ボーナス確定報知画像やＢＢ当選報知画像は、第１領域および第２領域のうち第１領域に表示される）。
【０２２９】
たとえば、本実施の形態においては、図１０（ｅ），（ｆ）に示すように、ボーナス確定報知画像やＢＢ当選報知画像は、第１領域および第２領域のうち第１領域に表示されるため、遊技者の注目を好適に集めることができる。
【０２３０】
［第２実施形態のスロットマシンが有する構成および奏する効果］
次に、第２実施形態のスロットマシンが有する構成および奏する効果を説明する。
【０２３１】
（４－１） 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１が実行する内部抽選処理）と、
画面（たとえば、液晶表示器５１の画面）の表示態様（たとえば、図３（ａ）～（ｃ）に示すステージＡ～Ｃの背景画像、図１１（ｂ１）に示すバトル演出の演出画像）を変更する変更制御（たとえば、図１１（ａ１），（ａ３）に示すステージＡの背景画像をステージＢの背景画像に変更する変更制御）を行う変更制御手段（たとえば、サブ制御部９１による変更制御を実行する処理）と、
前記変更制御が行われるときに前記表示態様の変更に関する変更演出（たとえば、通常変更演出、特定変更演出）を実行する変更演出手段（たとえば、通常変更演出、特定変更演出）と、
前記表示結果の導出を示唆する示唆表示（たとえば、図４に示すレア役当選示唆演出）を行う示唆表示手段（たとえば、サブ制御部９１による小役示唆演出を実行する処理）とを備え、
前記変更制御には、通常変更制御（たとえば、図１１（ａ２）に示す通常変更演出）と特定変更制御（たとえば、図１１（ｂ２）に示す特定変更演出）とが含まれ、
前記通常変更制御が行われた遊技（たとえば、図１１（ａ２），（ａ３）に示すゲーム）において特定表示結果（たとえば、レア役入賞図柄組合せ）が導出された場合は、前記通常変更制御が行われない遊技（たとえば、図１２（ａ２），（ａ３）に示すゲーム）に

おいて前記特定表示結果が導出された場合よりも、特典（たとえば、ボーナス）の付与割合が高く（たとえば、図１１，１２に示すように、通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い）、

前記示唆表示には、前記特定表示結果の導出を示唆する表示として、前記画面の表示態様の種類（たとえば、ステージの種類）を視認可能な状態で示唆する通常示唆表示（たとえば、図１２（ａ２）に示すレア役当選示唆演出Ａ）と、前記画面の表示態様の種類を視認不能な状態で示唆する特定示唆表示（たとえば、図１２（ｂ２）に示すレア役当選示唆演出Ｂ）とが含まれ（たとえば、レア役当選示唆演出には、レア役当選を示唆する表示として、ステージの種類を視認可能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ａ（図１２（ａ２））と、ステージの種類を視認不能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ｂ（図１２（ｂ２））とが含まれる）、

前記特定変更制御は、特定演出（たとえば、バトル演出）の実行によって変更された前記画面の表示態様を、当該特定演出の終了後に変更する制御であり（たとえば、図１１（ｂ１）～（ｂ３）に示すように、特定変更制御は、バトル演出実行時に変更されたバトル演出の演出画像を、バトル演出終了後に変更する制御である）、

前記特定変更制御によって前記変更演出を実行すべき遊技（たとえば、図１２（ｂ２），（ｂ３）に示すゲーム）において前記特定表示結果の導出が許容された場合は、当該遊技以外の遊技（たとえば、図１２（ａ２），（ａ３）に示すゲーム）において前記特定表示結果の導出が許容された場合よりも、前記通常示唆表示および前記特定示唆表示のうち前記特定示唆表示が実行される割合が高い（たとえば、図１２に示すように、特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲーム（図１２（ｂ２），（ｂ３））においてレア役が当選した場合は、当該ゲーム以外のゲーム（図１２（ａ２），（ａ３））においてレア役が当選した場合よりも、レア役当選示唆演出Ａおよびレア役当選示唆演出Ｂのうちレア役当選示唆演出Ｂが実行される割合が高い）。

【０２３２】

たとえば、本実施の形態においては、図１１，１２に示すように、変更制御は、液晶表示器５１の画面に表示されるステージＡ～Ｃの背景画像やバトル演出の演出画像を変更する制御である。通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役入賞が発生した場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役入賞が発生した場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高い。このようにすることで、遊技者は、変更制御が行われてステージの背景画像が変更されたゲームにおいて導出される図柄組合せに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。また、レア役当選示唆演出には、レア役当選を示唆する表示として、ステージの種類を視認可能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ａと、ステージの種類を視認不能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ｂとが含まれる。また、特定変更制御は、バトル演出実行時に変更されたバトル演出の演出画像を、バトル演出終了後に変更する制御である。また、特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲームにおいてレア役が当選した場合は、当該ゲーム以外のゲームにおいてレア役が当選した場合よりも、レア役当選示唆演出Ａおよびレア役当選示唆演出Ｂのうちレア役当選示唆演出Ｂが実行される割合が高い。このように、バトル演出時の演出画像を変更するために特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲームにおいて、たまたまレア役が当選したような場合には、ステージの種類を視認不能な状態で示唆するレア役当選示唆演出Ｂが実行されやすくなる。これにより、変更演出の実行により過度に遊技者の注目を集めることを避けつつも、バトル演出時の演出画像を違和感なく切り替えることができる。このように、液晶表示器５１の画面に表示される背景画像などの変更に関して、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２３３】

（４－２）　前記変更演出手段は、

前記通常変更制御が行われる場合には、所定タイミング（たとえば、スタートスイッチ７の操作タイミング）で前記変更演出を開始し（たとえば、図１１（ａ２）で示すよう

に、通常変更制御が行われる場合には、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出を開始する）、
　前記特定変更制御が行われる場合には、前記所定タイミングで前記変更演出を開始し（たとえば、図１１（ｂ２）で示すように、特定変更制御が行われる場合には、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出を開始する）、
　前記示唆表示手段は、前記所定タイミングで前記特定示唆表示を開始する（たとえば、図１２（ｂ２）で示すように、スタートスイッチ７の操作タイミングでレア役当選示唆演出Ｂを開始する）。
【０２３４】
　たとえば、本実施の形態においては、図１１，１２に示すように、通常変更制御が行われる場合には、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出を開始し（図１１（ａ２））、特定変更制御が行われる場合には、スタートスイッチ７の操作タイミングで変更演出を開始し（図１１（ｂ２））、スタートスイッチ７の操作タイミングでレア役当選示唆演出Ｂを開始する（図１２（ｂ２））。このようにすることで、スタートスイッチ７の操作タイミングからの演出に遊技者を注目させることができる。
【０２３５】
　（４－３）　前記変更演出手段は、前記特定示唆表示が終了したとき、前記変更演出を実行せず（たとえば、図１２（ｂ２），（ｂ３）に示すように、レア役当選示唆演出Ｂが終了したとき、変更演出が実行されない）、
　前記変更制御手段は、前記特定示唆表示を開始する際に前記特定演出が実行されていた場合に、当該特定示唆表示が終了したとき、前記画面の表示態様を当該特定演出の開始前の表示態様に変更する（たとえば、図１２（ｂ３）に示すように、レア役当選示唆演出Ｂを開始する際にバトル演出が実行されていた場合に、レア役当選示唆演出Ｂが終了したとき、バトル演出の演出画像がバトル演出の開始前のステージＡの背景画像に変更される）。
【０２３６】
　たとえば、本実施の形態においては、図１２（ｂ２），（ｂ３）に示すように、レア役当選示唆演出Ｂが終了したとき、変更演出が実行されず、レア役当選示唆演出Ｂを開始する際にバトル演出が実行されていた場合に、レア役当選示唆演出Ｂが終了したとき、バトル演出の演出画像がバトル演出の開始前のステージＡの背景画像に変更される。このように、バトル演出の終了により元のステージの背景画像に戻るといった実質的な背景画像の変更がないような場合には、変更演出が実行されない。
【０２３７】
　（４－４）　前記特定変更制御によって前記変更演出を実行すべき遊技（たとえば、図１２（ｂ２），（ｂ３）に示すゲーム）において前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（たとえば、ベル入賞図柄組合せ）が導出された場合は、当該遊技以外の遊技において前記所定表示結果が導出された場合よりも、前記通常示唆表示および前記特定示唆表示のうち前記通常示唆表示が実行される割合が高い（たとえば、図１２（ｂ２），（ｂ３），（ｃ）に示すように、特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲームにおいてベル入賞した場合は、当該ゲーム以外のゲームにおいてベル入賞した場合よりも、ベル当選示唆演出Ａおよびベル当選示唆演出Ｂのうちベル当選示唆演出Ａが実行される割合が高い）。
【０２３８】
　たとえば、本実施の形態においては、図１２（ｂ２），（ｂ３），（ｃ）に示すように、特定変更制御によって変更演出を実行すべきゲームにおいてベル入賞した場合は、当該ゲーム以外のゲームにおいてベル入賞した場合よりも、ベル当選示唆演出Ａおよびベル当選示唆演出Ｂのうちベル当選示唆演出Ａが実行される割合が高い。このようにすることで、遊技者の期待感を過度に煽ることがない。
【０２３９】
　［変形例］
　以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形

態の変形例について説明する。

【０２４０】

［遊技に関する各種情報について］

第１実施形態および第２実施形態においては、図２などに示したように、遊技情報表示領域に遊技に関する各種情報を報知するための画像を表示するようにしたが、遊技に関する各種情報としては、クレジット数情報、ＢＥＴ数情報に限らず、払出枚数情報や、現在のステージ（ステージＡ～Ｃ）を特定可能な情報や、携帯連動モードで遊技中であることを特定可能な情報を表示するものであってもよい。携帯連動モードとは、遊技者の携帯端末を用いて、遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴を反映させた遊技モードのことを言う。

【０２４１】

［小役示唆演出について］

第１実施形態および第２実施形態においては、図４に示したように、レア役が当選し、レア役当選示唆演出が実行される場合は、赤色のチャンスの文字が付された画像が表示され、ベルが当選し、ベル当選示唆演出が実行される場合は、黄色の画像が表示されるようにしたが、これに限らず、その他の役に当選した場合に、示唆演出を実行するものであってもよい。

【０２４２】

たとえば、レア役に弱チェリーおよび強チェリーを含む場合には、弱チェリー当選時にはチャンスの文字をピンク色にし、強チェリー当選時にはチャンスの文字を赤色にしてもよい。また、レア役にスイカを含む場合には、チャンスの文字を緑色にしてもよい。また、ベルの当選時に黄色の画像を表示するものに限らず、リプレイの当選時に青色の画像を表示するものであってもよい。

【０２４３】

［ＬＥＤ点灯演出について］

また、この場合、図８を用いて説明した内部抽選処理によって決定される各役に対応した色は、弱チェリーはピンク色、強チェリーは赤色、スイカは緑色、リプレイは青色となる。ＬＥＤ点灯演出においては、上記役に対応したいずれの色とも異なる白色を用いて演出が実行される。上記役に対応したいずれの色とも異なる色であれば、白色でなくてもよい。

【０２４４】

また、ＬＥＤ点灯演出は、第３停止時に消灯させるものに限らず、その他のタイミングで消灯させるようなものであってもよい。たとえば、所定期間経過後に消灯させるようなものであってもよい。また、ＬＥＤを点灯させる演出に限らず、液晶表示器５１の一部を光らせたり、その他の演出手段を用いるものであってもよい。

【０２４５】

［変更演出について］

第１実施形態および第２実施形態においては、図６などに示したように、引き戸を開閉する画像を表示することで変更演出を実行するようにしたが、これに限らず、ステージの種類を特定不能にするようなものであれば、どのような演出であってもよい。たとえば、領域全体を徐々に黒く変化させるようにして、最終的に表示領域全体が黒で表示されるようにする（ブラックアウトする）ようなものあってもよい。また、なんらかの演出画像をカットインさせて、ステージの種類を特定不能にするものであってもよい。

【０２４６】

また、特定変更制御において激熱態様で変更演出が実行される割合は、通常変更制御において激熱態様で変更演出が実行される割合よりも低くしたが、同じ割合で実行するようにしてもよい。また、激熱態様における「激熱」の表示は、「チャンス」、「熱い」、「激熱」のように段階的にボーナス当選期待度の高い表示に切り替えるようにしてもよい。

【０２４７】

［特定表示結果について］

第１実施形態および第２実施形態においては、図７などに示したように、通常変更制御が行われたゲームにおいてレア役（チェリー）図柄組合せが導出された場合は、通常変更制御が行われないゲームにおいてレア役図柄組合せが導出されない場合よりも、ボーナスが同時当選している割合が高くなるようにした。しかし、これに限らず、レア役として、その他の役を含むものであってもよい。たとえば、弱チェリー、強チェリー、スイカを含むようにしてもよい。また、レア役図柄組合せ以外にも、所定の図柄組合せ（チャンス目）が導出された場合にボーナスが同時当選している割合が高くなるようにしてもよい。

【０２４８】

［視認性変化演出について］

第１実施形態および第２実施形態においては、図７などに示したように、視認性変化演出として、リールＬＥＤ５５を点滅させるようにしたが、これに限らず、表示結果の視認性を変化させるものであればどのようなものであってもよい。また、液晶表示器５１の表示を変化させるものや、ＬＥＤ５２を特定色で点灯または点滅させるものであってもよい。

【０２４９】

［第１手順および第２手順について］

第１実施形態および第２実施形態においては、図９に示したように、第１手順をパンク役入賞図柄組合せを導出可能な操作タイミングとし、第２手順をレア役入賞図柄組合せを導出可能な操作タイミングとしたが、これに限らず、第２手順をパンク役入賞図柄組合せを導出不能な操作タイミングとしてもよく、第１手順をレア役入賞図柄組合せを導出不能な操作タイミングとしてもよい。また、操作タイミングに限らず、押し順（操作順序）によって、パンク役に入賞するものや、パンク役の入賞を回避するものであってもよい。

【０２５０】

［第１演出および第２演出について］

第１実施形態および第２実施形態においては、図１０に示したように、カットイン演出として、カットイン画像が液晶表示器５１の上部からフェードインし、液晶表示器５１の下部に向けてカットイン画像が徐々に降下していくようにしたが、これに限らず、第１領域から第２領域へと及ぶように表示される演出であればどのようなものであってもよい。また、特定期間に限らず、非特定期間に実行するようにしてもよい。

【０２５１】

また、非特定期間の方が特定期間よりも第１演出の実行割合が高く、特定期間の方が非特定期間よりも第２演出の実行割合が高いものであればどのようなものであってもよい。たとえば、ステージＡ～Ｃの背景を所定割合で第２演出として実行するようなものであってもよく、バトル演出の演出画像の一部を第１演出として実行するようなものであってもよい。

［特典について］

第１実施形態および第２実施形態においては、付与される特典として、ボーナスを例示したが、これに限らず、遊技者にとって有利な操作手順を報知してナビが行われるＡＴ（アシストタイム）や、ＡＴに制御される確率が通常状態よりも高いＣＺ（チャンスゾーン）などを適用してもよい。

【０２５２】

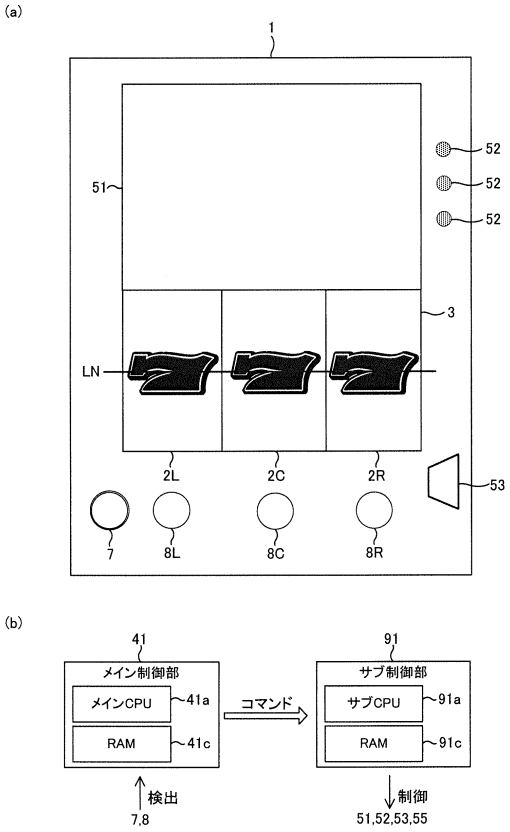
［変更演出の実行タイミングについて］

第１実施形態においては、図６などに示したように、通常変更制御が行われる場合にはスタートスイッチ７の操作タイミングで通常変更演出が実行され、特定変更制御が行われる場合にはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作タイミングで特定変更演出が実行されるようにした。しかし、これに限らず、両者の実行タイミングが異なれば、どのようなタイミングで変更演出を実行するようにしてもよい。たとえば、ＢＥＴ操作タイミング、開始操作タイミング、第１停止操作タイミング、第２停止操作タイミング、第３停止操作タイミング、あるいは、これらの操作タイミングから所定時間経過後のタイミングのいずれかであって、通常変更演出の実行タイミングと特定変更演出の実行タイミングとが異なるものであればよい。

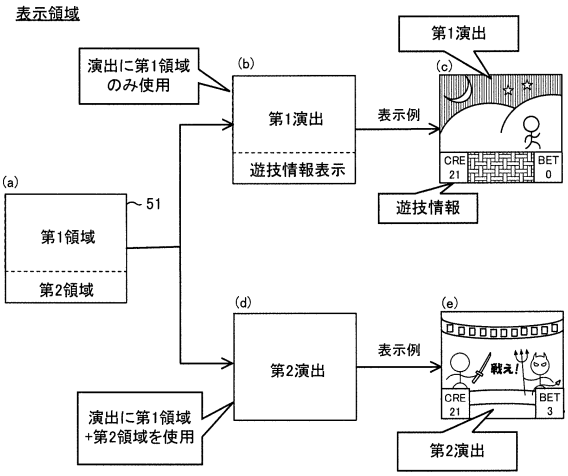
【０２５３】
第２実施形態においては、図１１，図１２など示したように、通常変更演出および特定変更演出の実行タイミングをいずれもスタートスイッチ７の操作タイミングとした。しかし、これに限らず、両者の実行タイミングが同じものであればいずれのタイミングであってもよい。また、両者の実行タイミングが異なるものであってもよい。
【０２５４】
なお、上述した本実施の形態および変形例における各種構成、各種処理、各種処理のタイミングなどは、適宜組合せることができる。
【０２５５】
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
【符号の説明】
【０２５６】
１　スロットマシン、２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ　リール、３　透視窓、７　スタートスイッチ、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ　ストップスイッチ、４１　メイン制御部、４１ａ　メインＣＰＵ、４１ｃ　ＲＡＭ、５１　液晶表示器、５２　ＬＥＤ、５３　スピーカ、５５　リールＬＥＤ、９１　サブ制御部、９１ａ　サブＣＰＵ、９１ｃ　ＲＡＭ。

【図面】

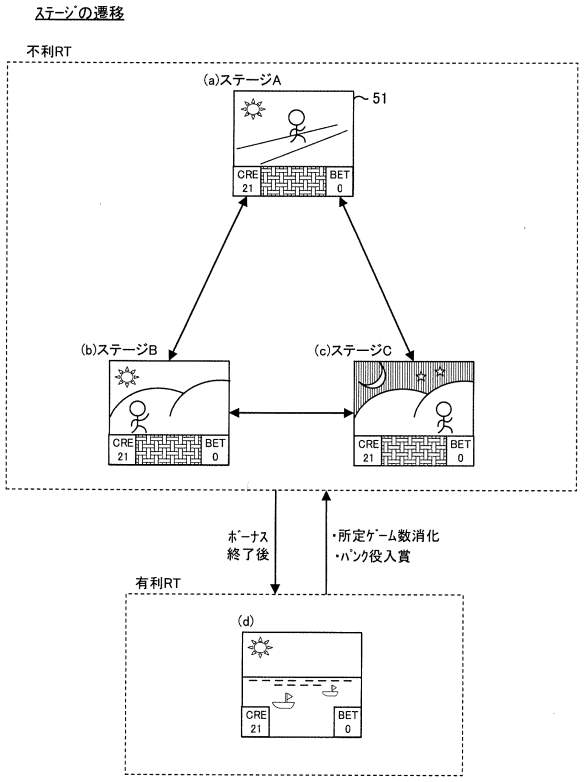
【図１】


(a)
1
51
52
52
52
3
LN
2L
2C
2R
53
7
8L
8C
8R
(b)
41
メイン制御部
メインCPU
41a
RAM
41c
コマンド
91
サブ制御部
サブCPU
91a
RAM
91c
検出
7,8
制御
51,52,53,55

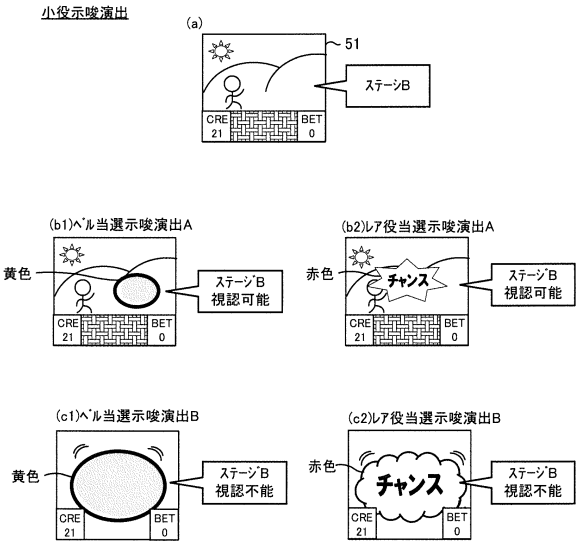
【図２】


表示領域
演出に第1領域のみ使用
(b)
第1演出
遊技情報表示
表示例
第1演出
(c)
CRE 21
BET 0
遊技情報
(a)
51
第1領域
第2領域
(d)
第2演出
表示例
(e)
戦え!
CRE 21
BET 3
第2演出
演出に第1領域+第2領域を使用

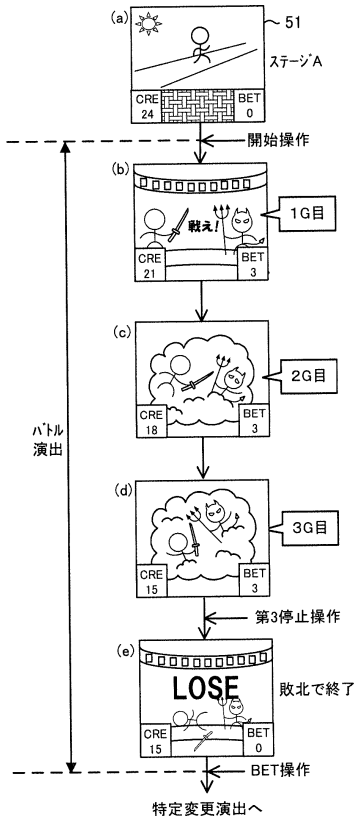
【図３】


ステージの遷移
不利RT
(a)ステージA
51
CRE 21
BET 0
(b)ステージB
(c)ステージC
ボーナス終了後
・所定ゲーム数消化
・パンク役入賞
有利RT
(d)

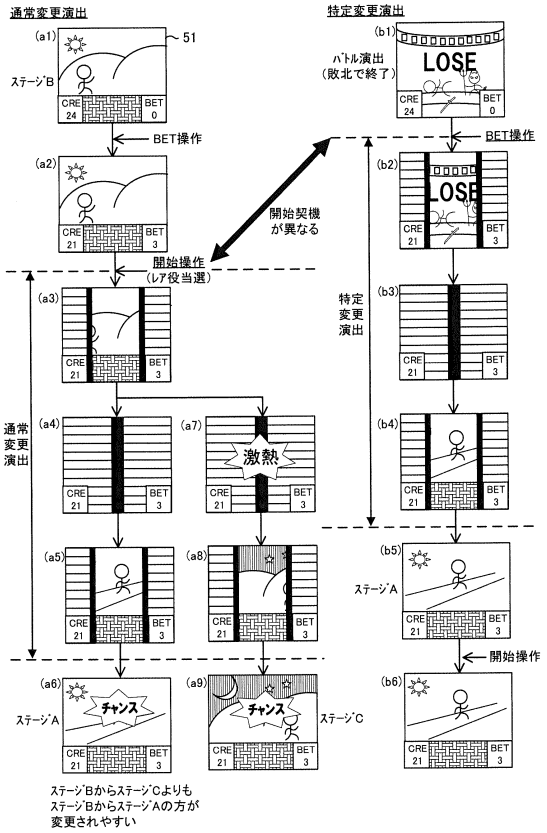
【図４】


小役示唆演出
(a)
51
ステージB
CRE 21
BET 0
(b1)ベル当選示唆演出A
黄色
ステージB 視認可能
(b2)レア役当選示唆演出A
赤色
チャンス
ステージB 視認可能
(c1)ベル当選示唆演出B
黄色
ステージB 視認不能
(c2)レア役当選示唆演出B
赤色
チャンス
ステージB 視認不能

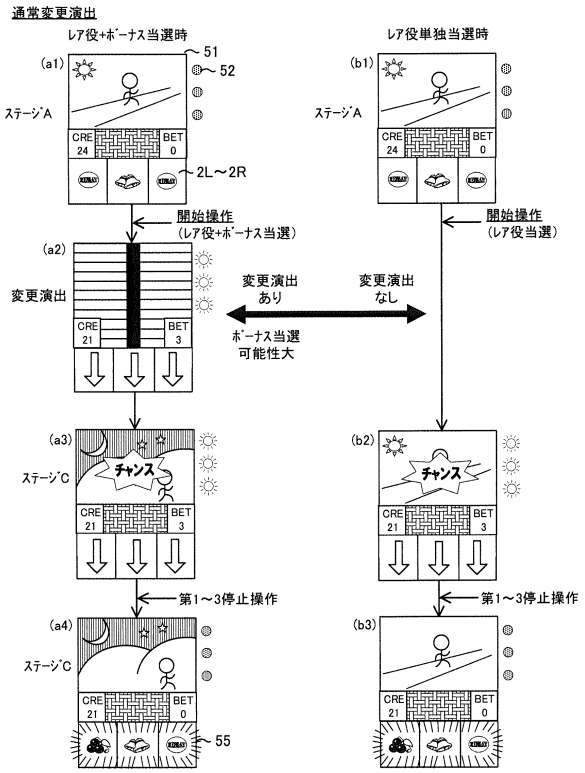
【図５】



【図６】



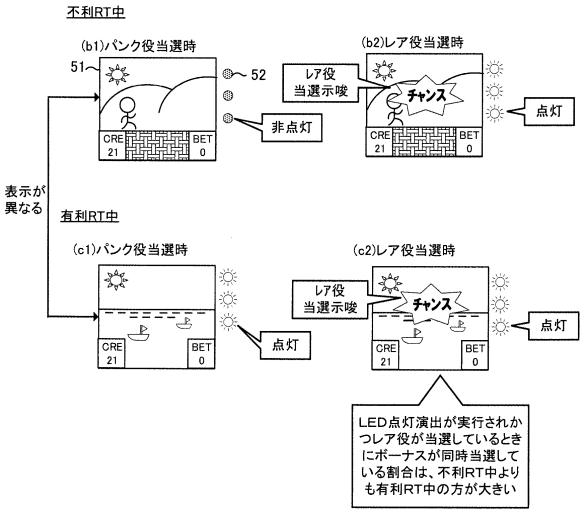
【図７】



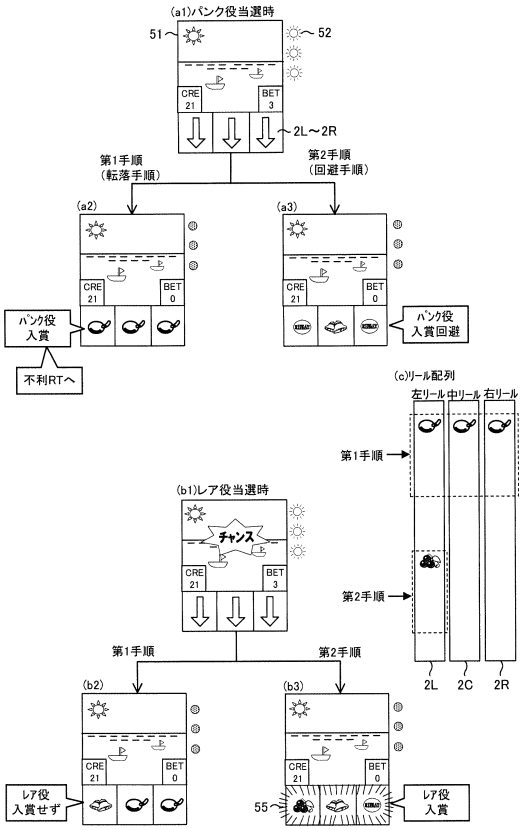
【図８】

(a)

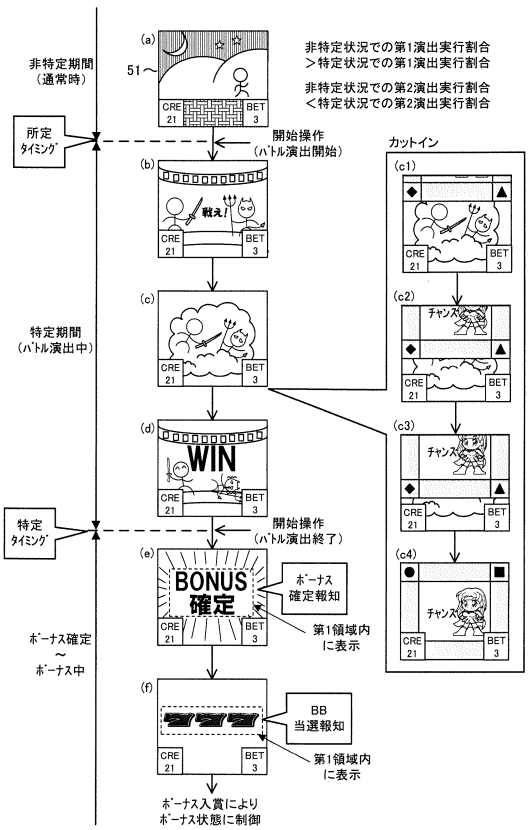
遊技状態	演出手段	パンク役当選時	レア役当選時
不利RT中	液晶画面	示唆なし	レア役当選示唆 (赤色)
	LED	非点灯	点灯 (白色)
有利RT中	液晶画面	示唆なし	レア役当選示唆 (赤色)
	LED	点灯 (白色)	点灯 (白色)



【図９】

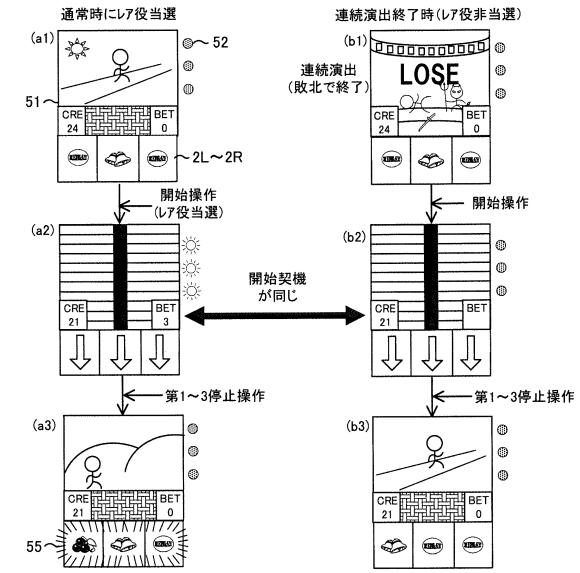


【図１０】



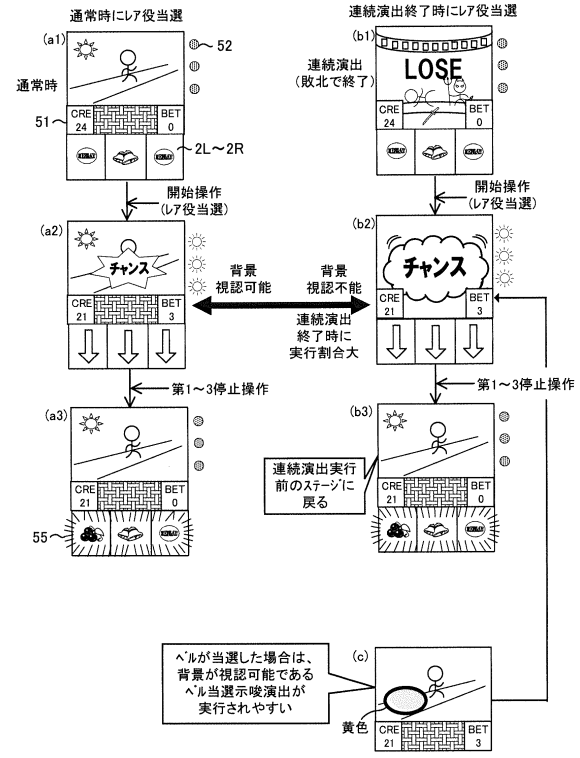
【図１１】

変更演出を実行する場合



【図１２】

変更演出を実行せずレア役当選示唆演出を実行する場合



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００４－２２９７３３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－１８８１９１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－２３３６０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０５２３８７（ＪＰ，Ａ）
パチスロ 鬼武者３（設定６） 百鬼モード→明智左馬介VSマーセラス→勝利，YouTube [online][video]，2018年08月13日，https://www.youtube.com/watch?v=ngkafvpMlIk，主に00:05～51:44を参照。，［２０２２年１２月７日検索］

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４