

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7055612号

(P7055612)

(45)発行日 令和4年4月18日(2022.4.18)

(24)登録日 令和4年4月8日(2022.4.8)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 5 1

A 6 3 F

5/04

6 0 3 E

請求項の数 1 (全36頁)

(21)出願番号 特願2017-192554(P2017-192554)
(22)出願日 平成29年10月2日(2017.10.2)
(65)公開番号 特開2019-63303(P2019-63303A)
(43)公開日 平成31年4月25日(2019.4.25)
審査請求日 令和2年9月9日(2020.9.9)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
株式会社三共内
審査官 森口 忠紀

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、
画像を表示する表示手段と、
音を出力する音出力手段と、
特定状態に制御するための権利の付与を示唆する特定演出において、該権利に関する第1文字画像を前記表示手段に表示する特定演出手段と、
前記特定演出が実行された後、前記特定状態に制御されたときに前記権利に関する第2文字画像を前記表示手段に表示する特別演出手段と、を備え、
前記特定演出手段は、エフェクト表示を伴って前記第1文字画像を表示し、
前記特別演出手段は、エフェクト表示を伴って前記第2文字画像を表示し、
前記第2文字画像に伴うエフェクト表示は、前記第1文字画像に伴うエフェクト表示よりも強調される態様で表示され、
前記第2文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の出力回数は、前記第1文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の出力回数よりも多く、
前記第2文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の出力時間は、前記第1文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の出力時間よりも長く、
前記第2文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対

応する効果音の音量は、前記第 1 文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の音量よりも大きい、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、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、可変表示部を変動表示した後、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がある。さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球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た入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

10

【0003】

このような遊技機として、遊技者にとって有利な状態であるボーナスに制御するための権利の付与が確定したことを報知するボーナス確定演出を実行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】

20

【0004】

【文献】特許第 5 0 6 5 8 2 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述したスロットマシンにおいては、ボーナス確定演出が実行されることで「ボーナス確定」やボーナスの種類を示す「777」といった文字画像が表示されるが、ボーナスなどの特定状態に制御するための権利の付与の示唆に関してもいまいち遊技の興趣を効果的に向上させることができず、まだまだ改良の余地があった。

【0006】

30

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、特定状態に制御するための権利の付与の示唆に関して遊技の興趣を効果的に向上させ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】

【0007】

（A） 遊技を行う遊技機において、

画像を表示する表示手段と、

音を出力する音出力手段と、

特定状態に制御するための権利の付与を示唆する特定演出において、該権利に関する第 1 文字画像を前記表示手段に表示する特定演出手段と、

40

前記特定演出が実行された後、前記特定状態に制御されたときに前記権利に関する第 2 文字画像を前記表示手段に表示する特別演出手段と、を備え、

前記特定演出手段は、エフェクト表示を伴って前記第 1 文字画像を表示し、

前記特別演出手段は、エフェクト表示を伴って前記第 2 文字画像を表示し、

前記第 2 文字画像に伴うエフェクト表示は、前記第 1 文字画像に伴うエフェクト表示よりも強調される態様で表示され、

前記第 2 文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の出力回数は、前記第 1 文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の出力回数よりも多く、

前記第 2 文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対

50

応する効果音の出力時間は、前記第 1 文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の出力時間よりも長く、

前記第 2 文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の音量は、前記第 1 文字画像の表示に伴ってエフェクト表示が行われたときの該エフェクト表示に対応する効果音の音量よりも大きい。

遊技機は、以下のように構成されてもよい。

(1) 遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン 1 , 変形例におけるパチンコ遊技機）において、

画像を表示する表示手段（たとえば、液晶表示器 5 1 ）と、

特定状態（たとえば、ボーナス状態）に制御するための権利の付与（たとえば、ボーナス当選）を示唆する特定演出（たとえば、ボーナス確定演出）において、当該権利に関する文字画像（たとえば、図 3 , 図 7 に示す「 B O N U S 確定」の文字画像）を前記表示手段に表示する特定演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 ）と、

前記特定演出が実行された後、前記特定状態に制御されたときに前記権利に関する文字画像（たとえば、図 5 , 図 9 に示す「 B I G B O N U S 」の文字画像）を前記表示手段に表示する特別演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 ）とを備え、

前記特別演出手段によって前記表示手段に表示される前記権利に関する文字画像は、前記特定演出手段によって前記表示手段に表示される前記権利に関する文字画像よりも、強調されている（たとえば、図 5 (a 4 4) , 図 9 (b 4 4) に示す「 B I G B O N U S 」の文字画像は、図 3 (a 2 5) , 図 7 (b 2 5) に示す「 B O N U S 確定」の文字画像よりも、サイズが大きくエフェクトも派手に発生して強調されている）。

【 0 0 0 8 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 5 3 ）をさらに備え、

前記特別演出手段によって前記権利に関する文字画像が前記表示手段に表示されるときに前記音出力手段によって出力される音は、前記特定演出手段によって前記権利に関する文字画像が前記表示手段に表示されるときに前記音出力手段によって出力される音よりも、強調されている（たとえば、図 5 (a 4 4) , 図 9 (b 4 4) に示す「キラーンキラーン」の音は、図 3 (a 2 5) , 図 7 (b 2 5) に示す「キラーン」の音よりも、出力時間が長く音量も大きく強調されている）。

【 0 0 0 9 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記特定演出手段は、前記権利に関する文字画像の表示動作が完了した以降にエフェクトを発生させ（たとえば、図 3 (a 2 5) , 図 7 (b 2 5) に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像の表示動作が完了した以降にエフェクトが発生する）、

前記特別演出手段は、前記権利に関する文字画像の表示動作が完了した以降にエフェクトを発生させ（たとえば、図 5 (a 4 4) , 図 9 (b 4 4) に示すように、「 B I G B O N U S 」の文字画像の表示動作が完了した以降にエフェクトが発生する）、

前記特別演出手段によって発生する前記エフェクトは、前記特定演出手段によって発生する前記エフェクトよりも、強調されている（たとえば、図 5 (a 4 4) , 図 9 (b 4 4) に示す「 B O N U S 確定」の文字画像に対するエフェクトは、図 3 (a 2 5) , 図 7 (b 2 5) に示す「 B I G B O N U S 」の文字画像に対するエフェクトよりも、ダイヤ型の飾り画像の数が多く強調されている）。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【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】バトルミッション演出の一例を示す図である。

【図 3】バトルミッション演出を経由したボーナス確定演出の一例を示す図である。

【図 4】バトルミッション演出を経由したコンビネーション演出および小役示唆演出の一

10

20

30

40

50

例を示す図である。

【図５】バトルミッション演出を経由したボーナス入賞演出の一例を示す図である。

【図６】城探しミッション演出の一例を示す図である。

【図７】城探しミッション演出を経由したボーナス確定演出の一例を示す図である。

【図８】城探しミッション演出を経由したコンビネーション演出および小役示唆演出の一例を示す図である。

【図９】城探しミッション演出を経由したボーナス入賞演出の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

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。

【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、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。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、それぞれのリール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。

【００１４】

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。

【００１５】

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やスピーカ５３からの音の出力を制御する。液晶表示器５１の画像表示やスピーカ５３の音出力に用いられる演出データは、ＲＡＭ９１ｃに記憶されている。

【００１６】

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。

【００１７】

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

10

20

30

40

50

プスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 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 8 L , 8 C , 8 R 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 L N 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。

【 0 0 1 8 】

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、ビッグボーナスやレギュラーボーナスが設けられている。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。たとえば、ビッグボーナスは、入賞ライン L N 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 L N 上に赤 7 , 赤 7 , 青 7 の図柄組合せが停止したときに制御される。

【 0 0 1 9 】

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 L N 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。

【 0 0 2 0 】

[各種演出の概要]

まず、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 9 1 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 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づきボーナス当選やボーナス入賞など、遊技の状態を把握し、R A M 9 1 c に記憶された演出データを用いて各種演出を実行する。

【 0 0 2 1 】

（ミッション演出）

本実施の形態においては、ボーナスと同時当選し得る同時当選役（たとえば、チェリーやスイカなどのレア役）が当選したゲームにおいて、ボーナス当選を遊技者に期待させるミッション演出が実行される。ミッション演出には、バトルミッション演出と、城探しミッション演出とが含まれる。いずれのミッション演出が実行されるかは、同時当選役が当選したときに抽選によって決定される。なお、同時当選役の種類に応じて、実行されるミッション演出が予め決められていてもよい。バトルミッション演出においては、演出データとしてバトルミッション演出データが用いられる。城探しミッション演出においては、演出データとして城探しミッション演出データが用いられる。

【 0 0 2 2 】

バトルミッション演出においては、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 5 1 に表示される。そして、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると、「W I N」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示され、ボーナス当選した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、「L O S E」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示され、ボーナス当選しなかったこと

が遊技者に示唆される。なお、バトルミッション演出の具体的な演出態様については、図2を参照しながら後述する。

【0023】

城探しミッション演出においては、キャラクタが城を探す演出画像が液晶表示器51に表示される。そして、最終的にキャラクタが城を見つけると、「WIN」の文字画像が液晶表示器51に表示され、ボーナス当選したことが遊技者に示唆される。一方、最終的にキャラクタが城を見つけ出せずに森で迷ってしまうと、「LOSE」の文字画像が液晶表示器51に表示され、ボーナス当選しなかったことが遊技者に示唆される。なお、城探しミッション演出の具体的な演出態様については、図6を参照しながら後述する。

【0024】

(ボーナス確定演出)

本実施の形態においては、ミッション演出によってボーナス当選したことが遊技者に示唆されると、次のゲームにおいて、ボーナス確定演出が実行される。バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由したかに関わらず、ボーナス確定演出においては、演出データとして共通のボーナス確定演出データが用いられる。すなわち、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由したかに関わらず、共通のボーナス確定演出が実行される。

【0025】

なお、ボーナス確定演出が実行されている間においては、当該ボーナス確定演出に対応する画像の背面側で、経由してきたミッション演出に対応する画像が表示される。すなわち、バトルミッション演出を経由した場合、背面側にはバトルミッション演出データに基づきバトルミッション演出の画像が表示されるとともに、前面側にはボーナス確定演出データに基づきボーナス確定演出の画像が表示される。また、城探しミッション演出を経由した場合、背面側には城探しミッション演出データに基づき城探しミッション演出の画像が表示されるとともに、前面側にはボーナス確定演出データに基づきボーナス確定演出の画像が表示される。背面側にバトルミッション演出データおよび城探しミッション演出データのいずれの画像が表示されていたとしても、前面側には共通のボーナス確定演出データに基づき共通のボーナス確定演出の画像が表示される。

【0026】

ボーナス確定演出においては、「BONUS確定」の文字画像が拡大表示した後に徐々に縮小表示され、やがて背面側において実行されているミッション演出の画像の視認性を妨げない定位置で停止する。そして、「BONUS確定」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生するとともに、「ボーナス確定」の音声スピーカー53から出力される。これにより、ボーナス当選したことが遊技者に示唆される。なお、バトルミッション演出を経由した場合のボーナス確定演出の具体的な演出態様については、図3を参照しながら後述する。また、城探しミッション演出を経由した場合のボーナス確定演出の具体的な演出態様については、図7を参照しながら後述する。

【0027】

(小役示唆演出)

本実施の形態においては、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が実行されることがある。

【0028】

なお、ボーナス確定演出が実行された後のゲームにおいて小役示唆演出が実行されている間においては、当該小役示唆演出に対応する画像の背面側で、経由してきたミッション演出に対応する画像が表示される。すなわち、バトルミッション演出を経由した場合、背面側にはバトルミッション演出データに基づきバトルミッション演出の画像が表示されるとともに、前面側に小役示唆演出データに基づき小役示唆演出の画像が表示される。また、城探しミッション演出を経由した場合、背面側には城探しミッション演出データに基づき城探しミッション演出の画像が表示されるとともに、前面側には小役示唆演出データに基づき小役示唆演出の画像が表示される。背面側にバトルミッション演出データおよび城探

10

20

30

40

50

しミッション演出データのいずれの画像が表示されていたとしても、前面側には共通の小役示唆演出データに基づき共通の小役示唆演出の画像が表示される。

【 0 0 2 9 】

たとえば、ベルに当選した場合の小役示唆演出においては、ベルに対応する図柄を示すベル図柄画像が液晶表示器 5 1 に表示される。ベル図柄画像は、画面の下方から覗き込むように上方へと移動し、やがて背面側において実行されているミッション演出の画像の視認性を極力妨げない定位置で停止する。なお、バトルミッション演出を経由した場合の小役示唆演出の具体的な演出態様については、図 4 を参照しながら後述する。また、城探しミッション演出を経由した場合の小役示唆演出の具体的な演出態様については、図 8 を参照しながら後述する。

10

【 0 0 3 0 】

(コンビネーション演出)

本実施の形態においては、ボーナス当選を持ち越した場合、持ち越したボーナスを入賞可能なゲームでコンビネーション演出が実行される。バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由したかに関わらず、コンビネーション演出においては、演出データとして共通のコンビネーション演出データが用いられる。すなわち、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由したかに関わらず、共通のコンビネーション演出が実行される。

【 0 0 3 1 】

なお、コンビネーション演出が実行されている間においては、当該コンビネーション演出に対応する画像の背面側で、経由してきたミッション演出に対応する画像が表示される。すなわち、バトルミッション演出を経由した場合、背面側にはバトルミッション演出データに基づきバトルミッション演出の画像が表示されるとともに、前面側にはコンビネーション演出データに基づきコンビネーション演出の画像が表示される。また、城探しミッション演出を経由した場合、背面側には城探しミッション演出データに基づき城探しミッション演出の画像が表示されるとともに、前面側にはコンビネーション演出データに基づきコンビネーション演出の画像が表示される。背面側にバトルミッション演出データおよび城探しミッション演出データのいずれの画像が表示されていたとしても、前面側には共通のコンビネーション演出データに基づき共通のコンビネーション演出の画像が表示される。

20

【 0 0 3 2 】

コンビネーション演出においては、入賞可能なボーナスに対応する図柄組合せ（たとえば、ビッグボーナスの場合であれば赤 7 揃いの図柄組合せ）を示す画像（たとえば、「 7 7 7 」の文字画像）が液晶表示器 5 1 に表示される。「 7 7 7 」の文字画像は、拡大表示した後に徐々に縮小表示され、やがて背面側において実行されているミッション演出の画像の視認性を極力妨げない定位置で停止する。なお、バトルミッション演出を経由した場合のコンビネーション演出の具体的な演出態様については、図 4 を参照しながら後述する。また、城探しミッション演出を経由した場合のコンビネーション演出の具体的な演出態様については、図 8 を参照しながら後述する。

30

【 0 0 3 3 】

(ボーナス入賞演出)

本実施の形態においては、ボーナス入賞が発生すると、ボーナス入賞の発生を示唆するボーナス入賞演出が実行される。バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由したかに関わらず、ボーナス入賞演出においては、演出データとして共通のボーナス入賞演出データが用いられる。すなわち、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由したかに関わらず、共通のボーナス入賞演出が実行される。

40

【 0 0 3 4 】

たとえば、ビッグボーナスに入賞した場合のボーナス入賞演出においては、「 B I G B O N U S 」の文字画像が拡大表示した後に徐々に縮小表示され、やがて定位置で停止する。そして、「 B I G B O N U S 」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生するとともに、「ビッグボーナス」の音声スピーカ 5 3 から出力される。これにより、ビッグボ

50

ナス入賞が遊技者に示唆される。なお、バトルミッション演出を経由した場合のボーナス入賞演出の具体的な演出態様については、図5を参照しながら後述する。また、城探しミッション演出を経由した場合のボーナス入賞演出の具体的な演出態様については、図9を参照しながら後述する。

【0035】

[バトルミッション演出を経由する場合の各種演出の一例]

図2～図5を参照しながら、バトルミッション演出を経由した場合の各種演出の一例について具体的に説明する。

【0036】

(バトルミッション演出の一例)

図2は、バトルミッション演出の一例を示す図である。(a1)に示すように、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、ボーナスと同時当選可能なレア役に当選したとする。このとき、たとえば、抽選によってミッション演出を実行するかどうか、および実行する場合のミッション演出の種類が決定される。この例では、バトルミッション演出の実行が決定される。

【0037】

(a2)に示すように、スタートスイッチ7が操作された後、バトルミッション演出が開始する。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、ミッション演出の種類を示唆する「バトルミッション」の文字画像と、バトルミッション演出のサブタイトルを示唆する「敵キャラAを倒せ!」の文字画像とが表示される。バトルミッション演出が複数種類設けられている場合、たとえば、「敵キャラBを倒せ!」や「ボスを倒せ!」など、種類に応じてサブタイトルが変化してもよい。

【0038】

(a3)に示すように、所定時間が経過すると、「バトルミッション」の文字画像および「敵キャラAを倒せ!」の文字画像が消え、その背面側に表示されていたコロッセオで味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する画像がより明確に現れる。

【0039】

(a4)に示すように、ストップスイッチに対して第1停止操作が行われると、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。なお、停止した左リールの下段にはレア役であるチェリーが停止しているため、遊技者は、ボーナスと同時当選可能なレア役としてチェリーに当選したことを認識できる。

【0040】

(a5)に示すように、ストップスイッチに対して第2停止操作が行われると、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。

【0041】

(a6)に示すように、ストップスイッチに対して第3停止操作が行われると、夜の場面になり、再びコロッセオで味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する画像が液晶表示器51に表示される。そして、液晶表示器51の画面左上には、バトルの決着がつくことを示唆する「これで最後だ!」の文字画像が表示される。

【0042】

(a7)に示すように、その後、再び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。

【0043】

レア役がボーナスと同時当選しなかった場合、(a8)に示すように、ボーナス当選しなかった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。

【0044】

10

20

30

40

50

その後、(a 9) に示すように、味方キャラクタは倒れたままで動かないが、敵キャラクタが(a 8) に示す状態から動いている画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 4 5 】

所定時間が経過すると、(a 1 0) に示すように、敵キャラクタの動作が停止し、液晶表示器 5 1 の左上に「 L O S E 」の文字画像が表示される。このとき、液晶表示器 5 1 の画面全体が(a 2) ~ (a 9) の状態よりも暗くなり、画面全体に所謂スモークがかけられた状態になる。なお、スモークがかけられていても、味方キャラクタや敵キャラクタは視認可能な状態である。(a 1 1) に示すように、(a 1 0) に示すような静止画像の表示状態が所定時間維持される。

【 0 0 4 6 】

(a 1 0) および(a 1 1) に示すような静止画像の表示状態において、ボーナス当選しなかったことを示唆する音として、「ガーン」という効果音とともに「 L O S E 」の音声スピーカ 5 3 から出力される。

【 0 0 4 7 】

このように、ボーナス当選しなかった場合、(a 8) ~ (a 1 1) に示すように、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 5 1 に表示されて、画面全体にスモークがかけられ、さらにボーナス当選しなかったことを示唆する音がスピーカ 5 3 から出力される。このようなボーナス当選しなかった場合における一連のバトルミッション演出の音データおよび画像データは、バトルミッション演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、バトルミッション演出データに基づきバトルミッション演出が実行される。

【 0 0 4 8 】

一方、レア役がボーナスと同時当選した場合、(a 1 2) に示すように、ボーナス当選した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 5 1 に表示される。

【 0 0 4 9 】

その後、(a 1 3) に示すように、敵キャラクタは倒れたままで動かないが、味方キャラクタが(a 1 2) に示す状態から動いている画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 5 0 】

所定時間が経過すると、(a 1 4) に示すように、味方キャラクタが動いたままで、液晶表示器 5 1 の左上に「 W I N 」の文字画像が表示される。なお、液晶表示器 5 1 の画面には(a 1 0) で示すようなスモークはかけられない。(a 1 5) に示すように、味方キャラクタが動くようなアニメーションの表示状態は所定時間維持される。

【 0 0 5 1 】

(a 1 4) および(a 1 5) に示すような画面状態において、ボーナス当選したことを示唆する音として、「ピロリロリーン」という効果音とともに「 W I N 」の音声スピーカ 5 3 から出力される。その後、ボーナス当選を持ち越して、(a 1 6) で後述する次のゲームに移行する。

【 0 0 5 2 】

このように、ボーナス当選した場合、(a 1 2) ~ (a 1 5) に示すように、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 5 1 に表示されて、さらにボーナス当選したことを示唆する音がスピーカ 5 3 から出力される。このようなボーナス当選した場合における一連のバトルミッション演出の音データおよび画像データは、バトルミッション演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、バトルミッション演出データに基づきバトルミッション演出が実行される。

【 0 0 5 3 】

なお、ボーナス当選しなかった場合における(a 8) ~ (a 1 1) に示す演出、またはボーナス当選した場合における(a 1 2) ~ (a 1 5) に示す演出が実行されている間においては、ゲームを進行させるための操作(たとえば、次のゲームのスタート操作や賭数の設定操作)が可能である。このため、一連のバトルミッション演出が終了する前に次のゲ

10

20

30

40

50

ームに移行した場合、バトルミッション演出を途中で終了（所謂キャンセル）することも可能である。

【 0 0 5 4 】

（バトルミッション演出を経由したボーナス確定演出の一例）

図 3 は、バトルミッション演出を経由したボーナス確定演出の一例を示す図である。前述した（ a 1 5 ）でボーナス当選したことが示唆された後、（ a 1 6 ）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作されたとする。このときに行われた内部抽選において、持ち越しているボーナスとともにリプレイに当選したとする。

【 0 0 5 5 】

（ a 1 7 ）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作された後、ボーナス確定演出が開始する。液晶表示器 5 1 には、背面側にバトルミッション演出における味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した画像が表示されているが、その前面側に「 B O N U S 確定」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「 B O N U S 確定」の文字のうちの一部の文字（「 B 」や「 S 」）については、液晶表示器 5 1 の表示領域外であり視認不可能である。また、「 B O N U S 確定」の文字のうちの残りの文字（「 O 」，「 N 」，「 U 」，「 確 」，「 定 」）については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まっていない。

10

【 0 0 5 6 】

（ a 1 8 ）に示すように、その後、「 B O N U S 確定」の文字画像は画面中央に向かって徐々に縮小表示される。これにより、液晶表示器 5 1 の表示領域外であった一部の文字（「 B 」や「 S 」）についても辛うじて表示領域内で視認可能となり、さらに、「 B O N U S 確定」の文字のうちの残りの文字（「 O 」，「 N 」，「 U 」，「 確 」，「 定 」）については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まるようになる。しかし、液晶表示器 5 1 の表示領域外であった一部の文字（「 B 」や「 S 」）については、液晶表示器 5 1 の表示領域に未だ収まっていないため、認識し難くなっている。

20

【 0 0 5 7 】

（ a 1 9 ）に示すように、その後、さらに「 B O N U S 確定」の文字画像は画面中央に向かって徐々に縮小表示される。これにより、「 B O N U S 確定」の文字がさらに認識し易くなる。

【 0 0 5 8 】

（ a 2 0 ）に示すように、その後、さらに「 B O N U S 確定」の文字画像は画面中央に向かって徐々に縮小表示される。これにより、「 B O N U S 確定」の文字は完全に液晶表示器 5 1 の表示領域に収まる。

30

【 0 0 5 9 】

（ a 2 1 ）に示すように、その後、さらに「 B O N U S 確定」の文字画像は画面中央に向かって徐々に縮小表示され、定位置である画面中央で一旦停止する。

【 0 0 6 0 】

（ a 1 7 ）～（ a 2 1 ）に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が認識困難な拡大表示状態から、認識容易な縮小表示状態へと移り変わる一連の画面状態において、ボーナス当選したことを示唆する音として、「パッパラー」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

40

【 0 0 6 1 】

その後、（ a 2 2 ）に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が再び縮小表示されながら画面左上に向かって動き始める。

【 0 0 6 2 】

そして、（ a 2 3 ）に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像がさらに縮小表示されながら画面左上に向かって動き続ける。

【 0 0 6 3 】

（ a 2 4 ）に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像がさらに縮小表示され、画面左上の定位置で停止する。この画面左上の定位置は、背面側で表示されているバトルミッションに関する画像の視認性を妨げない位置である。本実施の形態においては、「 B O N U

50

S 確定」の文字画像が、バトルミッション演出の各種画像（味方キャラクタ、敵キャラクタ、コロッセオ、月、星）に重畳しないようになっている。

【 0 0 6 4 】

（ a 2 2 ）～（ a 2 4 ）に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が縮小表示されながら画面左上の定位置で停止する一連の画面状態において、「 B O N U S 確定」の文字画像が移動することに合わせた「シューーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 0 6 5 】

（ a 2 5 ）に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が画面左上の定位置で停止すると、「 B O N U S 確定」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生する。エフェクトとは、「 B O N U S 確定」の文字画像に対して加工を加えたり、飾り画像などの他の画像を加えたりすることで、「 B O N U S 確定」の文字画像を強調する効果のことである。

10

【 0 0 6 6 】

たとえば、エフェクトが発生していない例として、（ a 2 4 ）や後述する（ a 2 6 ）に示す画面状態においては、（ 1 ）に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像がグラデーション表示されているに過ぎない。これに対して、エフェクトが発生している例として、（ a 2 5 ）や後述する（ a 2 7 ）に示す画面状態においては、（ 2 ）に示すように、大小のダイヤ型の飾り画像が「 B O N U S 確定」の文字画像に重畳して表示される。このように、「 B O N U S 確定」の文字画像にエフェクトが発生すると、「 B O N U S 確定」の文字画像がダイヤ型の飾り画像で装飾されるため、遊技者に効果的に「 B O N U S 確定」の文字画像に注目させることができる。なお、「 B O N U S 確定」の文字画像に対するエフェクトは、ダイヤ型の飾り画像の装飾に限らず、たとえば、ダイヤ型の飾り画像や「 B O N U S 確定」の文字自体が光るなど、「 B O N U S 確定」の文字画像を強調するようなものあればいずれの処理が施されてもよい。

20

【 0 0 6 7 】

さらに、（ a 2 5 ）に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生するときには、エフェクトに対応する音として「キラーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力されるとともに、ボーナス当選したことを示唆する音として「ボーナス確定」の音声 que スピーカ 5 3 から出力される。

【 0 0 6 8 】

（ a 2 6 ）に示すように、その後、一旦、再びエフェクトが消えるとともに、エフェクトに対応する音も出力されない状態となる。

30

【 0 0 6 9 】

そして、（ a 2 7 ）に示すように、再びエフェクトが発生し、さらに、エフェクトに対応する音として「キラーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 0 7 0 】

それ以降、このゲーム内においては、（ a 2 6 ）に示すようなエフェクトが発生していない状態と、（ a 2 7 ）に示すようなエフェクトが発生している状態とが繰り返される。

【 0 0 7 1 】

（ a 2 8 ）に示すように、ストップスイッチに対して第 3 停止操作まで行われると、この例ではリプレイが入賞してボーナス入賞を取りこぼし、 1 ゲームが終了する。

40

【 0 0 7 2 】

上述したように、ボーナス確定演出においては、「 B O N U S 確定」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、（ a 1 7 ）～（ a 2 1 ）に示す期間においては、バトルミッション演出に関する画像を背面側に表示した状態で、 1 枚の画像からなる「 B O N U S 確定」の文字画像が、画面中央に向かって拡大状態から徐々に縮小するようなアニメーションが表示される。これにより、「 B O N U S 確定」の文字画像が画面中央に向かって位置を動かす。そして、（ a 2 1 ）に示すように、縮小表示された「 B O N U S 確定」の文字画像が画面中央の位置で一旦停止する。その後、（ a 2 2 ）～（ a 2 4 ）に示す期間において、 1 枚の画像からなる「 B O N U S 確定」の文字画像が再び縮小し続けるが、今度は画面左上に向かって拡大状態から徐々に縮小するようなアニメーションが表示される

50

。これにより、「B O N U S 確定」の文字画像が画面左上に向かって位置を動かす。そして、(a 2 4) に示すように、さらに縮小表示された「B O N U S 確定」の文字画像が画面左上の位置で停止する。「B O N U S 確定」の文字画像のアニメーションが完了して「B O N U S 確定」の文字画像が停止した後、(a 2 5) に示すように、「B O N U S 確定」の文字画像が位置を動かすことなく、「キラーン、ボーナス確定」という音がスピーカ 5 3 から出力されるとともにエフェクトが発生する。その後、(a 2 6) および (a 2 7) に示すように、「B O N U S 確定」の文字画像が停止したままで、エフェクトが発生しない状態と、エフェクトが発生する状態とが繰り返される。

【 0 0 7 3 】

このような一連のボーナス確定演出の音データおよび画像データは、ボーナス確定演出データとして R A M 9 1 c に記憶されており、バトルミッション演出データとは別の演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、バトルミッション演出データに基づきバトルミッション演出が実行される前面側において、ボーナス確定演出データに基づきボーナス確定演出が実行される。このため、ボーナス確定演出の実行中においても、その背面側でバトルミッション演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 4 】

(バトルミッション演出を経由したコンビネーション演出および小役示唆演出の一例)

図 4 は、バトルミッション演出を経由したコンビネーション演出および小役示唆演出の一例を示す図である。前述した (a 2 8) でボーナス当選したことが示唆された後、(a 2 9) に示すように、スタートスイッチ 7 が操作されたとする。

【 0 0 7 5 】

まず、内部抽選において、持ち越しているボーナスとともに小役 (この例ではベル) に当選した場合に実行される小役示唆演出について説明する。(a 3 0) に示すように、スタート操作を契機として、液晶表示器 5 1 には、背面側にバトルミッション演出における味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した画像が表示されているが、その前面側の画面右下において、ベル図柄画像が画面の下方から覗き込むように表示される。

【 0 0 7 6 】

(a 3 1) に示すように、液晶表示器 5 1 の画面右下において、ベル図柄画像がさらに上方へと移動し、ベル図柄画像の一部が視認可能となる。

【 0 0 7 7 】

(a 3 2) に示すように、液晶表示器 5 1 の画面右下において、ベル図柄画像がさらに上方へと移動し、ベル図柄画像が完全に表示領域内に収まる。

【 0 0 7 8 】

(a 3 3) に示すように、ベル図柄画像が完全に表示領域内に収まったときに、「バシッ」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 0 7 9 】

(a 3 4) に示すように、ストップスイッチに対して第 3 停止操作まで行われると、ベル図柄画像が消えるとともに、この例ではベルが入賞して 1 ゲームが終了する。

【 0 0 8 0 】

このような一連の小役示唆演出の音データおよび画像データは、小役示唆演出データとして R A M 9 1 c に記憶されており、バトルミッション演出データとは別の演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、バトルミッション演出データに基づきバトルミッション演出が実行される前面側において、小役示唆演出データに基づき小役示唆演出が実行される。このため、小役示唆演出の実行中においても、その背面側でバトルミッション演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 8 1 】

次に、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場合に実行されるコンビネーション演出について説明する。

【 0 0 8 2 】

(a 3 5) に示すように、スタート操作を契機として、コンビネーション演出が開始する。液晶表示器 5 1 には、背面側にバトルミッション演出における味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した画像が表示されているが、その前面側に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液晶表示器 5 1 に拡大表示されている。この例では、ビッグボーナスに当選しており、ビッグボーナスに対応する赤 7 揃いを示す「 7 7 7 」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「 7 7 7 」の文字のうちの一部の文字（両左右の「 7 」）については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まっていない。このため、この時点では、ビッグボーナスおよびレギュラーボーナスのうち導出が促されている図柄組合せを遊技者が認識することは難しい。

【 0 0 8 3 】

(a 3 6) に示すように、その後、「 7 7 7 」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、「 7 7 7 」の文字が少し認識し易くなる。

【 0 0 8 4 】

(a 3 7) に示すように、その後、さらに「 7 7 7 」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、「 7 7 7 」の文字のうちの両左右の「 7 」についても、液晶表示器 5 1 の表示領域に完全に収まるようになる。これにより、ビッグボーナス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。

【 0 0 8 5 】

(a 3 8) に示すように、「 7 7 7 」の文字画像が完全に表示領域内に収まったときに、入賞可能なボーナスに対応する 7 揃いの導出を促す音として「トゥルーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 0 8 6 】

(a 3 9) に示すように、第 3 停止操作まで行われると、「 7 7 7 」の文字画像が消えるとともに、この例ではビッグボーナスが入賞して 1 ゲームが終了する。

【 0 0 8 7 】

上述したように、コンビネーション演出においては、「 7 7 7 」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、(a 3 5) ~ (a 3 7) に示す期間においては、バトルミッション演出に関する画像を背面側に表示した状態で、1 枚の画像からなる「 7 7 7 」の文字画像が、画面中央に向かって拡大状態から徐々に縮小するようなアニメーションが表示される。これにより、「 7 7 7 」の文字画像が画面中央に向かって位置を動かす。そして、(a 3 7) に示すように、縮小表示された「 7 7 7 」の文字画像が画面中央の位置で停止する。「 7 7 7 」の文字画像のアニメーションが完了して「 7 7 7 」の文字画像が停止した後、(a 3 8) に示すように、「 7 7 7 」の文字画像が位置を動かすことなく、「トゥルーン」という音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 0 8 8 】

このような一連のコンビネーション演出の音データおよび画像データは、コンビネーション演出データとして R A M 9 1 c に記憶されており、バトルミッション演出データとは別の演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、バトルミッション演出データに基づきバトルミッション演出が実行される前面側において、コンビネーション演出データに基づきコンビネーション演出が実行される。このため、コンビネーション演出の実行中においても、その背面側でバトルミッション演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 8 9 】

なお、上述したバトルミッション演出を経由したコンビネーション演出は、ビッグボーナスに当選した場合の例であるが、レギュラーボーナスに当選した場合であっても、「 7 7 7 」の文字画像の位置および大きさと、7 揃いの導出を促す音として「トゥルーン」という効果音はともに同じである。

【 0 0 9 0 】

(バトルミッション演出を経由したボーナス入賞演出の一例)

図 5 は、バトルミッション演出を経由したボーナス入賞演出の一例を示す図である。前述

10

20

30

40

50

した(a39)でボーナス入賞した後、(a40)に示すように、ボーナス入賞演出が開始する。液晶表示器51には、ボーナス入賞を示唆する「BIG BONUS」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「BIG BONUS」の文字のうちの一部の文字(「B」や「S」)については、液晶表示器51の表示領域外であり視認不可能である。また、「BIG BONUS」の文字のうちの残りの文字(「B」、「I」、「G」、「O」、「N」、「U」)については、液晶表示器51の表示領域に収まっていない。

【0091】

(a41)に示すように、その後、「BIG BONUS」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、液晶表示器51の表示領域外であった一部の文字(「B」や「S」)についても表示領域内で視認可能となり、さらに、「BIG BONUS」の文字のうちの残りの文字(「B」、「I」、「G」、「O」、「N」、「U」)については、液晶表示器51の表示領域に収まるようになる。しかし、液晶表示器51の表示領域外であった一部の文字(「B」や「S」)については、液晶表示器51の表示領域に収まっていない。

10

【0092】

(a42)に示すように、その後、さらに「BIG BONUS」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、「BIG BONUS」の文字は完全に液晶表示器51の表示領域に収まる。

【0093】

(a43)に示すように、その後、さらに「BIG BONUS」の文字画像は徐々に縮小表示され、定位置である画面中央で一旦停止する。

20

【0094】

(a40)～(a43)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が認識困難な拡大表示状態から、認識容易な縮小表示状態へと移り変わる一連の画面状態において、ボーナス入賞を示唆する音として、「パッパラパー」という効果音がスピーカ53から出力される。

【0095】

(a44)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が画面中央の定位置で停止すると、「BIG BONUS」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生する。エフェクトとは、「BIG BONUS」の文字画像に対して加工を加えたり、飾り画像などの他の画像を加えたりすることで、「BIG BONUS」の文字画像を強調する効果のことである。

30

【0096】

たとえば、エフェクトが発生していない例として、(a43)や後述する(a45)に示す画面状態においては、(3)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像がグラデーション表示されているに過ぎない。これに対して、エフェクトが発生している例として、(a44)や後述する(a46)に示す画面状態においては、(4)に示すように、大小のダイヤ型の飾り画像が「BIG BONUS」の文字画像に重畳して表示される。このように、「BIG BONUS」の文字画像にエフェクトが発生すると、「BIG BONUS」の文字画像がダイヤ型の飾り画像で装飾されるため、遊技者に効果的に「BIG BONUS」の文字画像に注目させることができる。なお、「BIG BONUS」の文字画像に対するエフェクトは、ダイヤ型の飾り画像の装飾に限らず、たとえば、ダイヤ型の飾り画像や「BIG BONUS」の文字自体が光るなど、「BIG BONUS」の文字画像を強調するようなものあればいずれの処理が施されてもよい。

40

【0097】

さらに、(a44)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生するときには、キャラクタ画像が表示されるとともに、エフェクトに対応する音として「キラーンキラーン」という効果音がスピーカ53から出力されるとともに、ボーナス入賞を示唆する音として「ビッグボーナス」の音声音がスピーカ53から出力される。

【0098】

50

(a 4 5) に示すように、その後、一旦、再びエフェクトが消えるとともに、エフェクトに対応する音も出力されない状態となる。

【 0 0 9 9 】

そして、(a 4 6) に示すように、再びエフェクトが発生するとともに、エフェクトに対応する音として「キラーンキラーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 1 0 0 】

それ以降、このゲーム内においては、(a 4 5) に示すようなエフェクトが発生していない状態と、(a 4 6) に示すようなエフェクトが発生している状態とが繰り返される。

【 0 1 0 1 】

上述したように、ボーナス入賞演出においては、「 B I G B O N U S 」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、(a 4 0) ~ (a 4 3) に示す期間においては、1枚の画像からなる「 B I G B O N U S 」の文字画像が、画面中央に向かって拡大状態から徐々に縮小するようなアニメーションが表示される。これにより、「 B I G B O N U S 」の文字画像が画面中央に向かって位置を動かす。そして、(a 4 3) に示すように、縮小表示された「 B I G B O N U S 」の文字画像が画面中央の位置で停止する。「 B I G B O N U S 」の文字画像のアニメーションが完了して「 B I G B O N U S 」の文字画像が停止した後、(a 4 4) に示すように、「 B I G B O N U S 」の文字画像が位置を動かすことなく、「キラーンキラーン、ビッグボーナス」という音がスピーカ 5 3 から出力されるとともにエフェクトが発生する。その後、(a 4 5) および (a 4 6) に示すように、「 B I G B O N U S 」の文字画像が停止したままで、エフェクトが発生しない状態と、エフェクトが発生する状態とが繰り返される。

【 0 1 0 2 】

このような一連のボーナス入賞演出の音データおよび画像データは、ボーナス入賞演出データとして R A M 9 1 c に記憶されており、バトルミッション演出データとは別の演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、ボーナス入賞演出データに基づきボーナス入賞演出が実行される。

【 0 1 0 3 】

ここで、(a 4 4) および (a 4 6) に示す「 B I G B O N U S 」の文字画像は、図 3 で前述した (a 2 5) および (a 2 7) に示す「 B O N U S 確定」の文字画像よりも、サイズが大きく、液晶表示器 5 1 の表示領域において占める割合が大きい。つまり、「 B I G B O N U S 」の文字画像は、「 B O N U S 確定」の文字画像よりも、強調されて表示されている。

【 0 1 0 4 】

さらに、「 B I G B O N U S 」の文字画像にエフェクトが発生したときの音(「キラーンキラーン」)は、「 B O N U S 確定」の文字画像にエフェクトが発生したときの音(「キラーン」)よりも、「キラーン」という音の数が多く、その分、音の出力時間が長い。また、「 B I G B O N U S 」の文字画像にエフェクトが発生したときの音(「キラーンキラーン」)は、「 B O N U S 確定」の文字画像にエフェクトが発生したときの音(「キラーン」)よりも、音量も大きくなっている。つまり、「 B I G B O N U S 」の文字画像にエフェクトが発生したときの音(「キラーンキラーン」)は、「 B O N U S 確定」の文字画像にエフェクトが発生したときの音(「キラーン」)よりも、強調されて出力されている。

【 0 1 0 5 】

さらに、「 B I G B O N U S 」の文字画像は、「 B O N U S 確定」の文字画像よりも、エフェクトが発生したときのダイヤ型の飾り画像の数が多く派手である。つまり、「 B I G B O N U S 」の文字画像に対するエフェクトは、「 B O N U S 確定」の文字画像に対するエフェクトよりも、強調されて表示されている。

【 0 1 0 6 】

なお、(a 4 0) ~ (a 4 6) に示すボーナス入賞演出が実行されている間においては、ゲームを進行させるための操作(たとえば、次のゲームのスタート操作や賭数の設定操作)が可能であるため、一連のボーナス入賞演出が終了する前に次のゲームに移行した場合

、ボーナス入賞演出を途中で終了（所謂キャンセル）することも可能である。

【 0 1 0 7 】

[城探しミッション演出を経由する場合の各種演出の一例]

図 6 ～ 図 9 を参照しながら、城探しミッション演出を経由した場合の各種演出の一例について具体的に説明する。

【 0 1 0 8 】

（城探しミッション演出の一例）

図 6 は、城探しミッション演出の一例を示す図である。（ b 1 ）に示すように、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、ボーナスと同時当選可能なレア役に当選したとする。このとき、たとえば、抽選によってミッション演出を実行するかどうか、および実行する場合のミッション演出の種類が決定される。この例では、城探しミッション演出の実行が決定される。

【 0 1 0 9 】

（ b 2 ）に示すように、スタートスイッチ 7 が操作された後、城探しミッション演出が開始する。液晶表示器 5 1 には、城へと続く道をキャラクタが歩いている画像が表示され、その前面側において、ミッション演出の種類を示唆する「城探しミッション」の文字画像と、城探しミッション演出のサブタイトルを示唆する「無事に城に辿り着け！」の文字画像とが表示される。城探しミッション演出が複数種類設けられている場合、たとえば、「時間内に城に辿り着け！」や「城にある宝箱を手に入れる！」など、種類に応じてサブタイトルが変化してもよい。

【 0 1 1 0 】

（ b 3 ）に示すように、所定時間が経過すると、「城探しミッション」の文字画像および「無事に城に辿り着け！」の文字画像が消え、その背面側に表示されていた城へと続く道をキャラクタが歩いている画像がより明確に現れる。

【 0 1 1 1 】

（ b 4 ）に示すように、ストップスイッチに対して第 1 停止操作が行われると、キャラクタが汗をかきながら城を探す画像が液晶表示器 5 1 に表示される。なお、停止した左リールの下段にはレア役であるチェリーが停止しているため、遊技者は、ボーナスと同時当選可能なレア役としてチェリーに当選したことを認識できる。

【 0 1 1 2 】

（ b 5 ）に示すように、ストップスイッチに対して第 2 停止操作が行われると、夜の場面に変わり、キャラクタが引き続き汗をかきながら城を探す画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 1 3 】

（ b 6 ）に示すように、ストップスイッチに対して第 3 停止操作が行われると、キャラクタが分かれ道に辿り着いて左右のいずれの道を選択するかを迷っている画像が液晶表示器 5 1 に表示される。そして、液晶表示器 5 1 の画面右下には、「どっち？」の文字画像が表示される。

【 0 1 1 4 】

（ b 7 ）に示すように、その後、キャラクタが右の道を選択して歩き出す画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 1 5 】

レア役がボーナスと同時当選しなかった場合、（ b 8 ）に示すように、ボーナス当選しなかったことを示唆する画像として、キャラクタが城に辿り着けずに森の中で倒れて、鳥が飛んでいる画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 1 6 】

その後、（ b 9 ）に示すように、キャラクタが森の中で倒れている画像において、キャラクタは倒れたままで動かないが、鳥が（ b 8 ）に示す状態から動いている画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 1 7 】

10

20

30

40

50

所定時間が経過すると、(b 1 0) に示すように、鳥の動作が停止し、液晶表示器 5 1 の左上に「LOSE」の文字画像が表示される。このとき、液晶表示器 5 1 の画面全体が(b 2) ~ (b 9) の状態よりも暗くなり、画面全体に所謂スモークがかけられた状態になる。なお、スモークがかけられていても、キャラクタや鳥は視認可能な状態である。(b 1 1) に示すように、(b 1 0) に示すような静止画像の表示状態が所定時間維持される。

【0 1 1 8】

(b 1 0) および(b 1 1) に示すような静止画像の表示状態において、ボーナス当選しなかったことを示唆する音として、「ガーン」という効果音とともに「LOSE」の音声スピーカ 5 3 から出力される。

【0 1 1 9】

このように、ボーナス当選しなかった場合、(b 8) ~ (b 1 1) に示すように、キャラクタが森の中で倒れている画像が液晶表示器 5 1 に表示されて、画面全体にスモークがかけられ、さらにボーナス当選しなかったことを示唆する音がスピーカ 5 3 から出力される。このようなボーナス当選しなかった場合における一連の城探しミッション演出の音データおよび画像データは、城探しミッション演出データとしてRAM 9 1 c に記憶されている。そして、城探しミッション演出データに基づき城探しミッション演出が実行されることで、ボーナス当選しなかったことを遊技者に分かり易く認識させることができる。

【0 1 2 0】

一方、レア役がボーナスと同時当選した場合、(b 1 2) に示すように、ボーナス当選したことを示唆する画像として、キャラクタが城に辿り着いた画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【0 1 2 1】

その後、(b 1 3) に示すように、キャラクタが(b 1 2) に示す状態から動いている画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【0 1 2 2】

所定時間が経過すると、(b 1 4) に示すように、キャラクタが動いたままで、液晶表示器 5 1 の左上に「WIN」の文字画像が表示される。なお、液晶表示器 5 1 の画面には(b 1 0) で示すようなスモークはかけられない。(b 1 5) に示すように、キャラクタが動くようなアニメーションの表示状態は所定時間維持される。

【0 1 2 3】

(b 1 4) および(b 1 5) に示すようなアニメーションの表示状態において、ボーナス当選したことを示唆する音として、「ピロリロリーン」という効果音とともに「WIN」の音声スピーカ 5 3 から出力される。その後、ボーナス当選を持ち越して、(b 1 6) で後述する次のゲームに移行する。

【0 1 2 4】

このように、ボーナス当選した場合、(b 1 2) ~ (b 1 5) に示すように、キャラクタが城に辿り着いた画像が液晶表示器 5 1 に表示されて、さらにボーナス当選したことを示唆する音がスピーカ 5 3 から出力される。このようなボーナス当選した場合における一連の城探しミッション演出の音データおよび画像データは、城探しミッション演出データとしてRAM 9 1 c に記憶されている。そして、城探しミッション演出データに基づき城探しミッション演出が実行されることで、ボーナス当選したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。

【0 1 2 5】

なお、ボーナス当選しなかった場合における(b 8) ~ (b 1 1) に示す演出、またはボーナス当選した場合における(b 1 2) ~ (b 1 5) に示す演出が実行されている間においては、ゲームを進行させるための操作(たとえば、次のゲームのスタート操作や賭数の設定操作)が可能である。このため、一連の城探しミッション演出が終了する前に次のゲームに移行した場合、城探しミッション演出を途中で終了(所謂キャンセル)することも可能である。

【0 1 2 6】

10

20

30

40

50

(城探しミッション演出を経由したボーナス確定演出の一例)

図 7 は、城探しミッション演出を経由したボーナス確定演出の一例を示す図である。前述した (b 1 5) でボーナス当選したことが示唆された後、(b 1 6) に示すように、スタートスイッチ 7 が操作されたとする。このときに行われた内部抽選において、持ち越しているボーナスとともにリプレイに当選したとする。

【 0 1 2 7 】

(b 1 7) に示すように、スタートスイッチ 7 が操作された後、ボーナス確定演出が開始する。液晶表示器 5 1 には、背面側に城探しミッション演出におけるキャラクタが城に辿り着いた画像が表示されているが、その前面側に「 B O N U S 確定」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「 B O N U S 確定」の文字のうちの一部の文字 (「 B 」や「 S 」) については、液晶表示器 5 1 の表示領域外であり視認不可能である。また、「 B O N U S 確定」の文字のうちの残りの文字 (「 O 」, 「 N 」, 「 U 」, 「 確 」, 「 定 」) については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まっていない。

10

【 0 1 2 8 】

(b 1 8) に示すように、その後、「 B O N U S 確定」の文字画像は画面中央に向かって徐々に縮小表示される。これにより、液晶表示器 5 1 の表示領域外であった一部の文字 (「 B 」や「 S 」) についても辛うじて表示領域内で視認可能となり、さらに、「 B O N U S 確定」の文字のうちの残りの文字 (「 O 」, 「 N 」, 「 U 」, 「 確 」, 「 定 」) については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まるようになる。しかし、液晶表示器 5 1 の表示領域外であった一部の文字 (「 B 」や「 S 」) については、液晶表示器 5 1 の表示領域に未だ収まっていないため、認識し難くなっている。

20

【 0 1 2 9 】

(b 1 9) に示すように、その後、さらに「 B O N U S 確定」の文字画像は画面中央に向かって徐々に縮小表示される。これにより、「 B O N U S 確定」の文字がさらに認識し易くなる。

【 0 1 3 0 】

(b 2 0) に示すように、その後、さらに「 B O N U S 確定」の文字画像は画面中央に向かって徐々に縮小表示される。これにより、「 B O N U S 確定」の文字は完全に液晶表示器 5 1 の表示領域に収まる。

【 0 1 3 1 】

(b 2 1) に示すように、その後、さらに「 B O N U S 確定」の文字画像は画面中央に向かって徐々に縮小表示され、定位置である画面中央で一旦停止する。

30

【 0 1 3 2 】

(b 1 7) ~ (b 2 1) に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が認識困難な拡大表示状態から、認識容易な縮小表示状態へと移り変わる一連の画面状態において、ボーナス当選したことを示唆する音として、「パッパラー」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 1 3 3 】

その後、(b 2 2) に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が再び縮小表示されながら画面左上に向かって動き始める。

40

【 0 1 3 4 】

そして、(b 2 3) に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像がさらに縮小表示されながら画面左上に向かって動き続ける。

【 0 1 3 5 】

(b 2 4) に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像がさらに縮小表示され、画面左上の定位置で停止する。この画面左上の定位置は、背面側で表示されている城探しミッションに関する画像の視認性を妨げない位置である。本実施の形態においては、「 B O N U S 確定」の文字画像が、城探しミッション演出の各種画像 (キャラクタ, 城) に重畳しないようになっている。

【 0 1 3 6 】

50

(b 2 2) ~ (b 2 4) に示すように、「B O N U S 確定」の文字画像が縮小表示されながら画面左上の定位置で停止する一連の画面状態において、「B O N U S 確定」の文字画像が移動することに合わせた「シュイーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 1 3 7 】

(b 2 5) に示すように、「B O N U S 確定」の文字画像が画面左上の定位置で停止すると、「B O N U S 確定」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生する。エフェクトとは、前述したような(a 2 5) に示すエフェクトと同様に、「B O N U S 確定」の文字画像に対して加工を加えたり、飾り画像などの他の画像を加えたりすることで、「B O N U S 確定」の文字画像を強調する効果のことである。

【 0 1 3 8 】

たとえば、エフェクトが発生していない例として、(b 2 4) や後述する(b 2 6) に示す画面状態においては、(5) に示すように、「B O N U S 確定」の文字画像がグラデーション表示されているに過ぎない。これに対して、エフェクトが発生している例として、(b 2 5) や後述する(b 2 7) に示す画面状態においては、(6) に示すように、大小のダイヤ型の飾り画像が「B O N U S 確定」の文字画像に重畳して表示される。このように、「B O N U S 確定」の文字画像にエフェクトが発生すると、「B O N U S 確定」の文字画像がダイヤ型の飾り画像で装飾されるため、遊技者に効果的に「B O N U S 確定」の文字画像に注目させることができる。なお、「B O N U S 確定」の文字画像に対するエフェクトは、ダイヤ型の飾り画像の装飾に限らず、たとえば、ダイヤ型の飾り画像や「B O N U S 確定」の文字自体が光るなど、「B O N U S 確定」の文字画像を強調するよう

【 0 1 3 9 】

さらに、(b 2 5) に示すように、「B O N U S 確定」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生するときには、エフェクトに対応する音として「キラーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力されるとともに、ボーナス当選したことを示唆する音として「ボーナス確定」の音声が発音される。

【 0 1 4 0 】

(b 2 6) に示すように、その後、一旦、再びエフェクトが消えるとともに、エフェクトに対応する音も出力されない状態となる。

【 0 1 4 1 】

そして、(b 2 7) に示すように、再びエフェクトが発生するとともに、エフェクトに対応する音として「キラーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 1 4 2 】

それ以降、このゲーム内においては、(b 2 6) に示すようなエフェクトが発生していない状態と、(b 2 7) に示すようなエフェクトが発生している状態とが繰り返される。

【 0 1 4 3 】

(b 2 8) に示すように、ストップスイッチに対して第 3 停止操作まで行われると、この例ではリプレイが入賞してボーナス入賞を取りこぼし、1 ゲームが終了する。

【 0 1 4 4 】

上述したように、ボーナス確定演出においては、「B O N U S 確定」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、(b 1 7) ~ (b 2 1) に示す期間においては、城探しミッション演出に関する画像を背面側に表示した状態で、1 枚の画像からなる「B O N U S 確定」の文字画像が、画面中央に向かって拡大状態から徐々に縮小するようなアニメーションが表示される。これにより、「B O N U S 確定」の文字画像が画面中央に向かって位置を動かす。そして、(b 2 1) に示すように、縮小表示された「B O N U S 確定」の文字画像が画面中央の位置で一旦停止する。その後、(b 2 2) ~ (b 2 4) に示す期間において、1 枚の画像からなる「B O N U S 確定」の文字画像が再び縮小し続けるが、今度は画面左上に向かって拡大状態から徐々に縮小するようなアニメーションが表示される。これにより、「B O N U S 確定」の文字画像が画面左上に向かって位置を動かす。そして、(b 2 4) に示すように、さらに縮小表示された「B O N U S 確定」の文字画像が画

10

20

30

40

50

面左上の位置で停止する。「B O N U S 確定」の文字画像のアニメーションが完了して「B O N U S 確定」の文字画像が停止した後、(b 2 5) に示すように、「B O N U S 確定」の文字画像が位置を動かすことなく、「キラーン、ボーナス確定」という音がスピーカ 5 3 から出力されるとともにエフェクトが発生する。その後、(b 2 6) および(b 2 7) に示すように、「B O N U S 確定」の文字画像が停止したままで、エフェクトが発生しない状態と、エフェクトが発生する状態とが繰り返される。

【 0 1 4 5 】

このような一連のボーナス確定演出の音データおよび画像データは、ボーナス確定演出データとして R A M 9 1 c に記憶されており、城探しミッション演出データとは別の演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、城探しミッション演出データに基づき城探しミッション演出が実行される前面側において、ボーナス確定演出データに基づきボーナス確定演出が実行される。このため、ボーナス確定演出の実行中においても、その背面側で城探しミッション演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 1 4 6 】

さらに、城探しミッション演出を経由したボーナス確定演出においては、図 3 で示したバトルミッション演出を経由したボーナス確定演出と同じボーナス確定演出データが用いられる。このため、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合であっても、ボーナス確定演出の演出態様は両者で共通している。これにより、ボーナス当選したことを遊技者に分かり易く示唆することができる。

20

【 0 1 4 7 】

(城探しミッション演出を経由したコンビネーション演出および小役示唆演出の一例)

図 8 は、城探しミッション演出を経由したコンビネーション演出および小役示唆演出の一例を示す図である。前述した(b 2 8) でボーナス当選したことが示唆された後、(b 2 9) に示すように、スタートスイッチ 7 が操作されたとする。

【 0 1 4 8 】

まず、内部抽選において、持ち越しているボーナスとともに小役(この例ではベル)に当選した場合に実行される小役示唆演出について説明する。(b 3 0) に示すように、スタート操作を契機として、液晶表示器 5 1 には、背面側に城探しミッション演出におけるキャラクタが城に辿り着いた画像が表示されているが、その前面側の画面右下において、ベル図柄画像が画面の下方から覗き込むように表示される。

30

【 0 1 4 9 】

(b 3 1) に示すように、液晶表示器 5 1 の画面右下において、ベル図柄画像がさらに上方へと移動し、ベル図柄画像の一部が視認可能となる。

【 0 1 5 0 】

(b 3 2) に示すように、液晶表示器 5 1 の画面右下において、ベル図柄画像がさらに上方へと移動し、ベル図柄画像が完全に表示領域内に収まる。

【 0 1 5 1 】

(b 3 3) に示すように、ベル図柄画像が完全に表示領域内に収まったときに、「バシッ」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

40

【 0 1 5 2 】

(b 3 4) に示すように、ストップスイッチに対して第 3 停止操作まで行われると、ベル図柄画像が消えるとともに、この例ではベルが入賞して 1 ゲームが終了する。

【 0 1 5 3 】

このような一連の小役示唆演出の音データおよび画像データは、小役示唆演出データとして R A M 9 1 c に記憶されており、城探しミッション演出データとは別の演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、城探しミッション演出データに基づき城探しミッション演出が実行される前面側において、小役示唆演出データに基づき小役示唆演出が実行される。このため、小役示唆演出の実行中においても、その背面側で城探しミッション演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【 0 1 5 4 】

さらに、城探しミッション演出を経由した小役示唆演出においては、図 4 で示したバトルミッション演出を経由した小役示唆演出と同じ小役示唆演出データが用いられる。このため、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合であっても、小役示唆演出の演出態様は両者で共通している。これにより、当選している小役の種類を遊技者に分かり易く示唆することができる。

【 0 1 5 5 】

次に、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場合に実行されるコンビネーション演出について説明する。

【 0 1 5 6 】

(b 3 5) に示すように、スタート操作を契機として、コンビネーション演出が開始する。液晶表示器 5 1 には、背面側に城探しミッション演出におけるキャラクタが城に辿り着いた画像が表示されているが、その前面側に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液晶表示器 5 1 に拡大表示されている。この例では、ビッグボーナスに当選しているため、ビッグボーナスに対応する「 7 7 7 」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「 7 7 7 」の文字のうちの一部の文字 (両左右の「 7 」) については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まっていない。このため、この時点では、ビッグボーナスおよびレギュラーボーナスのうち導出が促されている図柄組合せを遊技者が認識することは難しい。

【 0 1 5 7 】

(b 3 6) に示すように、その後、「 7 7 7 」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、「 7 7 7 」の文字が少し認識し易くなる。

【 0 1 5 8 】

(b 3 7) に示すように、その後、さらに「 7 7 7 」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、「 7 7 7 」の文字のうちの両左右の「 7 」についても、液晶表示器 5 1 の表示領域に完全に収まるようになる。これにより、ビッグボーナス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。

【 0 1 5 9 】

(b 3 8) に示すように、「 7 7 7 」の文字画像が完全に表示領域内に収まったときに、入賞可能なボーナスに対応する 7 揃いの導出を促す音として「トゥルーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 1 6 0 】

(b 3 9) に示すように、ストップスイッチに対して第 3 停止操作まで行われると、「 7 7 7 」の文字画像が消えるとともに、この例ではビッグボーナスが入賞し、1 ゲームが終了する。

【 0 1 6 1 】

上述したように、コンビネーション演出においては、「 7 7 7 」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、(b 3 5) ~ (b 3 7) に示す期間においては、城探しミッション演出に関する画像を背面側に表示した状態で、1 枚の画像からなる「 7 7 7 」の文字画像が、画面中央に向かって拡大状態から徐々に縮小するようなアニメーションが表示される。これにより、「 7 7 7 」の文字画像が画面中央に向かって位置を動かす。そして、(b 3 7) に示すように、縮小表示された「 7 7 7 」の文字画像が画面中央の位置で停止する。「 7 7 7 」の文字画像のアニメーションが完了して「 7 7 7 」の文字画像が停止した後、(b 3 8) に示すように、「 7 7 7 」の文字画像が位置を動かすことなく、「トゥルーン」という音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 1 6 2 】

このような一連のコンビネーション演出の音データおよび画像データは、コンビネーション演出データとして R A M 9 1 c に記憶されており、城探しミッション演出データとは別の演出データとして R A M 9 1 c に記憶されている。そして、城探しミッション演出データに基づき城探しミッション演出が実行される前面側において、コンビネーション演出デ

10

20

30

40

50

ータに基づきコンビネーション演出が実行される。このため、コンビネーション演出の実行中においても、その背面側で城探しミッション演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 6 3 】

さらに、城探しミッション演出を経由したコンビネーション演出においては、図 4 で示したバトルミッション演出を経由したコンビネーション演出と同じコンビネーション演出データが用いられる。このため、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合であっても、コンビネーション演出の演出態様は両者で共通している。これにより、入賞可能なボーナスに対応する図柄組合せを遊技者に分かり易く示唆することができる。

10

【 0 1 6 4 】

なお、上述したバトルミッション演出を経由したコンビネーション演出は、ビッグボーナスに当選した場合の例であるが、レギュラーボーナスに当選した場合であっても、「 7 7 7 」の文字画像の位置および大きさと、7 揃いの導出を促す音として「トゥルーン」という効果音はともに同じである。

【 0 1 6 5 】

(城探しミッション演出を経由したボーナス入賞演出の一例)

図 9 は、城探しミッション演出を経由したボーナス入賞演出の一例を示す図である。前述した (b 3 9) でボーナス入賞した後、(b 4 0) に示すように、ボーナス入賞演出が開始する。液晶表示器 5 1 には、ボーナス入賞を示唆する「BIG BONUS」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「BIG BONUS」の文字のうちの一部の文字(「B」や「S」)については、液晶表示器 5 1 の表示領域外であり視認不可能である。また、「BIG BONUS」の文字のうちの残りの文字(「B」、「I」、「G」、「O」、「N」、「U」)については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まっていない。

20

【 0 1 6 6 】

(b 4 1) に示すように、その後、「BIG BONUS」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、液晶表示器 5 1 の表示領域外であった一部の文字(「B」や「S」)についても表示領域内で視認可能となり、さらに、「BIG BONUS」の文字のうちの残りの文字(「B」、「I」、「G」、「O」、「N」、「U」)については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まるようになる。しかし、液晶表示器 5 1 の表示領域外であった一部の文字(「B」や「S」)については、液晶表示器 5 1 の表示領域に収まっていない。

30

【 0 1 6 7 】

(b 4 2) に示すように、その後、さらに「BIG BONUS」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、「BIG BONUS」の文字は完全に液晶表示器 5 1 の表示領域に収まる。

【 0 1 6 8 】

(b 4 3) に示すように、その後、さらに「BIG BONUS」の文字画像は徐々に縮小表示され、定位置である画面中央で一旦停止する。

【 0 1 6 9 】

(b 4 0) ~ (b 4 3) に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が認識困難な拡大表示状態から、認識容易な縮小表示状態へと移り変わる一連の画面状態において、ボーナス入賞を示唆する音として、「パッパラパー」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

40

【 0 1 7 0 】

(b 4 4) に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が画面中央の定位置で停止すると、「BIG BONUS」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生する。エフェクトとは、前述したような (a 4 4) に示すエフェクトと同様に、「BIG BONUS」の文字画像に対して加工を加えたり、飾り画像などの他の画像を加えたりすることで、「BIG BONUS」の文字画像を強調する効果のことである。

【 0 1 7 1 】

50

たとえば、エフェクトが発生していない例として、(b 4 3) や後述する (b 4 5) に示す画面状態においては、(7) に示すように、「BIG BONUS」の文字画像がグラデーション表示されているに過ぎない。これに対して、エフェクトが発生している例として、(b 4 4) や後述する (b 4 6) に示す画面状態においては、(8) に示すように、大小のダイヤ型の飾り画像が「BIG BONUS」の文字画像に重畳して表示される。このように、「BIG BONUS」の文字画像にエフェクトが発生すると、「BIG BONUS」の文字画像がダイヤ型の飾り画像で装飾されるため、遊技者に効果的に「BIG BONUS」の文字画像に注目させることができる。なお、「BIG BONUS」の文字画像に対するエフェクトは、ダイヤ型の飾り画像の装飾に限らず、たとえば、ダイヤ型の飾り画像や「BIG BONUS」の文字自体が光るなど、「BIG BONUS」の文字画像を強調するようなものあればいずれの処理が施されてもよい。

10

【 0 1 7 2 】

さらに、(b 4 4) に示すように、「BIG BONUS」の文字画像を強調するためのエフェクトが発生するときには、キャラクタ画像が表示されるとともに、エフェクトに対応する音として「キラーンキラーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力されるとともに、ボーナス入賞を示唆する音として「ビッグボーナス」の音声 that スピーカ 5 3 から出力される。

【 0 1 7 3 】

(b 4 5) に示すように、その後、一旦、再びエフェクトが消えるとともに、エフェクトに対応する音も出力されない状態となる。

20

【 0 1 7 4 】

そして、(b 4 6) に示すように、再びエフェクトが発生するとともに、エフェクトに対応する音として「キラーンキラーン」という効果音がスピーカ 5 3 から出力される。

【 0 1 7 5 】

それ以降、このゲーム内においては、(b 4 5) に示すようなエフェクトが発生していない状態と、(b 4 6) に示すようなエフェクトが発生している状態とが繰り返される。

【 0 1 7 6 】

上述したように、ボーナス入賞演出においては、「BIG BONUS」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、(b 4 0) ~ (b 4 3) に示す期間においては、1 枚の画像からなる「BIG BONUS」の文字画像が、画面中央に向かって拡大状態から徐々に縮小するようなアニメーションが表示される。これにより、「BIG BONUS」の文字画像が画面中央に向かって位置を動かす。そして、(b 4 3) に示すように、縮小表示された「BIG BONUS」の文字画像が画面中央の位置で停止する。「BIG BONUS」の文字画像のアニメーションが完了して「BIG BONUS」の文字画像が停止した後、(b 4 4) に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が位置を動かすことなく、「キラーンキラーン、ビッグボーナス」という音がスピーカ 5 3 から出力されるとともにエフェクトが発生する。その後、(b 4 5) および (b 4 6) に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が停止したままで、エフェクトが発生しない状態と、エフェクトが発生する状態とが繰り返される。

30

【 0 1 7 7 】

このような一連のボーナス入賞演出の音データおよび画像データは、ボーナス入賞演出データとして RAM 9 1 c に記憶されており、城探しミッション演出データとは別の演出データとして RAM 9 1 c に記憶されている。そして、ボーナス入賞演出データに基づきボーナス入賞演出が実行される。

40

【 0 1 7 8 】

さらに、城探しミッション演出を経由したボーナス入賞演出においては、図 5 で示したバトルミッション演出を経由したボーナス入賞演出と同じボーナス入賞演出データが用いられる。このため、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合であっても、ボーナス入賞演出の演出態様は両方で共通している。これにより、ボーナス入賞を遊技者に分かり易く示唆することができる。

50

【 0 1 7 9 】

ここで、(b 4 4) および (b 4 6) に示す「 B I G B O N U S 」の文字画像は、図 3 で前述した (b 2 5) および (b 2 7) に示す「 B O N U S 確定」の文字画像よりも、サイズが大きく、液晶表示器 5 1 の表示領域において占める割合が大きい。つまり、「 B I G B O N U S 」の文字画像は、「 B O N U S 確定」の文字画像よりも、強調されて表示されている。

【 0 1 8 0 】

また、「 B I G B O N U S 」の文字画像にエフェクトが発生したときの音（「キラーンキラーン」）は、「 B O N U S 確定」の文字画像にエフェクトが発生したときの音（「キラーン」）よりも、「キラーン」という音の数が多く、その分、音の出力時間が長い。また、「 B I G B O N U S 」の文字画像にエフェクトが発生したときの音（「キラーンキラーン」）は、「 B O N U S 確定」の文字画像にエフェクトが発生したときの音（「キラーン」）よりも、音量も大きくなっている。つまり、「 B I G B O N U S 」の文字画像にエフェクトが発生したときの音（「キラーンキラーン」）は、「 B O N U S 確定」の文字画像にエフェクトが発生したときの音（「キラーン」）よりも、強調されて出力されている。

【 0 1 8 1 】

さらに、「 B I G B O N U S 」の文字画像は、「 B O N U S 確定」の文字画像よりも、エフェクトが発生したときのダイヤ型の飾り画像の数が多く派手である。つまり、「 B I G B O N U S 」の文字画像に対するエフェクトは、「 B O N U S 確定」の文字画像に対するエフェクトよりも、強調されて表示されている。

【 0 1 8 2 】

なお、(b 4 0) ~ (b 4 6) に示すボーナス入賞演出が実行されている間においては、ゲームを進行させるための操作（たとえば、次のゲームのスタート操作や賭数の設定操作）が可能であるため、一連のボーナス入賞演出が終了する前に次のゲームに移行した場合、ボーナス入賞演出を途中で終了（所謂キャンセル）することも可能である。

【 0 1 8 3 】

〔主な効果〕

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 1 8 4 】

(1 - 1) 図 3 に示すように、バトルミッション演出を経由したボーナス確定演出においては、液晶表示器 5 1 の画面の背面側においてバトルミッション演出に関連する画像（味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した画像）が表示される一方で、その前面側においてボーナス確定演出の画像が表示される。これにより、バトルミッション演出に関連する画像を見せながら、その前面側でボーナス確定演出に関連する画像を遊技者に見せることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 5 】

また、図 7 に示すように、城探しミッション演出を経由したボーナス確定演出においては、液晶表示器 5 1 の画面の背面側において城探しミッション演出に関連する画像（キャラクタが城に辿り着いた画像）が表示される一方で、その前面側においてボーナス確定演出の画像が表示される。これにより、城探しミッション演出に関連する画像を見せながら、その前面側でボーナス確定演出に関連する画像を遊技者に見せることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 6 】

さらに、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合でも、共通のボーナス確定演出が実行されるため、経由したミッション演出の種類に関わらず、ボーナス当選したことを遊技者に分かり易く示唆することができる。よって、ボーナス当選の示唆に関して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

【 0 1 8 7 】

(1 - 2) 図 3 (a 2 5) および図 7 (b 2 5) に示すように、バトルミッション演出

10

20

30

40

50

および城探しミッション演出のいずれを経由した場合でも、ボーナス当選したことを示唆する音として共通の「キラーン、ボーナス確定」の音がスピーカ53から出力されるため、経由したミッション演出の種類に関わらず、ボーナス当選したことを遊技者にさらに分かり易く示唆することができる。

【0188】

(1-3) 図3(a24)～(a28)に示すように、縮小表示された後の「BONUS確定」の文字画像はバトルミッション演出の画像の視認性を妨げず、図7(b24)～(b28)に示すように、縮小表示された後の「BONUS確定」の文字画像は城探しミッション演出の画像の視認性を妨げない。このため、「BONUS確定」の文字画像によってボーナス当選したことを遊技者に示唆するとともに、その背面側で表示されているバトルミッション演出や城探しミッション演出の画像の視認性を阻害しない。

10

【0189】

(1-4) 図3に示すバトルミッション演出を経由した場合のボーナス確定演出と、図7に示す城探しミッション演出を経由した場合のボーナス確定演出とは、同じボーナス確定演出データが用いられるため、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合であっても、ボーナス確定演出の演出態様は両方で共通しており、ボーナス当選したことを遊技者に分かり易く示唆することができる。さらに、ミッション演出の種類に応じて異なるボーナス確定演出データを設ける必要がないため、RAM41cの記憶容量を削減することができる。

【0190】

20

(2-1) 図4に示すように、バトルミッション演出を経由したコンビネーション演出においては、液晶表示器51の画面の背面側においてバトルミッション演出に関連する画像(味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した画像)が表示される一方で、その前面側においてコンビネーション演出の画像が表示される。これにより、バトルミッション演出に関連する画像を見せながら、その前面側でコンビネーション演出に関連する画像を遊技者に見せることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0191】

また、図8に示すように、城探しミッション演出を経由したコンビネーション演出においては、液晶表示器51の画面の背面側において城探しミッション演出に関連する画像(キャラクタが城に辿り着いた画像)が表示される一方で、その前面側においてコンビネーション演出の画像が表示される。これにより、城探しミッション演出に関連する画像を見せながら、その前面側でコンビネーション演出に関連する画像を遊技者に見せることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0192】

さらに、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合でも、共通のコンビネーション演出が実行されるため、経由したミッション演出の種類に関わらず、ボーナス当選および入賞可能なボーナスに対応する図柄組合せを遊技者に分かり易く示唆することができる。よって、ボーナス当選の示唆とともにボーナスに対応する図柄組合せの示唆に関して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

【0193】

40

(2-2) 図4(a38)および図8(b38)に示すように、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合でも、入賞可能なボーナスに対応する図柄組合せの導出を促す音として共通の「トゥルーン」の音がスピーカ53から出力されるため、経由したミッション演出の種類に関わらず、入賞可能なボーナスに対応する図柄組合せを遊技者にさらに分かり易く示唆することができる。

【0194】

(2-3) 図4(a35)～(a38)に示すように、縮小表示された後の「777」の文字画像はバトルミッション演出の画像の視認性を極力妨げず、図8(b35)～(b38)に示すように、縮小表示された後の「777」の文字画像は城探しミッション演出の画像の視認性を極力妨げない。このため、「777」の文字画像によって入賞可能なボ

50

ーナスに対応する図柄組合せの導出を遊技者に促すとともに、その背面側で表示されているバトルミッション演出や城探しミッション演出の画像の視認性を極力阻害しない。

【 0 1 9 5 】

なお、本実施の形態においては、図 4 (a 3 8) および図 8 (b 3 8) に示すように、「 7 7 7 」の文字画像が画面中央を定位置にして停止しており、背面側に表示されているミッション演出の画像に重畳していた。しかし、これに限らず、「 7 7 7 」の文字画像は、背面側に表示されているミッション演出の画像に重畳しない位置を定位置として停止してもよい。このようにすれば、「 7 7 7 」の文字画像によってミッション演出の画像の視認性をより阻害しないものとすることができる。

【 0 1 9 6 】

(2 - 4) 図 4 に示すバトルミッション演出を経由した場合のコンビネーション演出と、図 8 に示す城探しミッション演出を経由した場合のコンビネーション演出とでは、同じコンビネーション演出データが用いられるため、バトルミッション演出および城探しミッション演出のいずれを経由した場合であっても、コンビネーション演出の演出態様は両者で共通しており、ボーナス当選および入賞可能なボーナスに対応する図柄組合せを遊技者に分かり易く示唆することができる。さらに、ミッション演出の種類に応じて異なるコンビネーション演出データを設ける必要がないため、R A M 4 1 c の記憶容量を削減することができる。

【 0 1 9 7 】

(2 - 5) 図 4 および図 8 で前述したように、ビッグボーナス入賞に対応する赤 7 揃いの図柄組合せを促すコンビネーション演出と、レギュラーボーナス入賞に対応する赤 7 , 赤 7 , 青 7 の図柄組合せを促すコンビネーション演出とでは、「 7 7 7 」の文字画像の位置および大きさと、7 揃いの導出を促す音として「トゥルーン」という効果音はともに共通している。このように、導出を促す図柄組合せが異なるだけで、それ以外の「 7 7 7 」の文字画像の位置および大きさと、7 揃いの導出を促す音として「トゥルーン」という効果音とは共通しているので、狙うべき図柄組合せを遊技者が認識し易い。

【 0 1 9 8 】

(3 - 1) 図 3 および図 7 に示すボーナス確定演出においては、図 3 (a 1 7) および図 7 (b 1 7) に示すように、液晶表示器 5 1 における画像の表示領域に文字画像の内容が収まらないサイズで「 B O N U S 確定」の文字画像が表示され、その後、図 3 (a 2 5) および図 7 (b 2 5) に示すように、液晶表示器 5 1 における画像の表示領域に文字画像の内容が収まるサイズで「 B O N U S 確定」の文字画像が表示される。これにより、「 B O N U S 確定」の文字画像を遊技者に効果的に見せることができる。よって、ボーナス当選の示唆に関して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

【 0 1 9 9 】

また、図 5 および図 9 に示すボーナス入賞演出においては、図 5 (a 4 0) および図 9 (b 4 0) に示すように、液晶表示器 5 1 における画像の表示領域に文字画像の内容が収まらないサイズで「 B I G B O N U S 」の文字画像が表示され、その後、図 5 (a 4 6) および図 9 (b 4 6) に示すように、液晶表示器 5 1 における画像の表示領域に文字画像の内容が収まるサイズで「 B I G B O N U S 」の文字画像が表示される。これにより、「 B I G B O N U S 」の文字画像を遊技者に効果的に見せることができる。

【 0 2 0 0 】

(3 - 2) 図 3 および図 7 に示すボーナス確定演出においては、図 3 (a 1 7) ~ (a 2 4) および図 7 (b 1 7) ~ (b 2 4) に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が拡大表示から縮小表示される間に「パッパラー」の音や「シュイーン」の音がスピーカ 5 3 から出力される。一方、図 3 (a 2 5) および図 7 (b 2 5) に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が完全に縮小表示されて定位置で停止したときには「キラーン、ボーナス確定」の音がスピーカ 5 3 から出力される。このように、「 B O N U S 確定」の文字画像が完全に縮小表示された後に初めてボーナス当選したことを示唆する音がスピーカ 5 3 から出力されるため、ボーナス当選したことを遊技者に分かり易く伝えることがで

10

20

30

40

50

きる。

【0201】

また、図5および図9に示すボーナス入賞演出においては、図5(a40)～(a43)および図9(b40)～(b43)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が拡大表示から縮小表示される間に「パッパパー」の音がスピーカ53から出力される。一方、図5(a44)および図9(b44)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が完全に縮小表示されて定位置で停止したときには「キーンキーン、ビッグボーナス」の音がスピーカ53から出力される。このように、「BIG BONUS」の文字画像が完全に縮小表示された後に初めてボーナス入賞を示唆する音がスピーカ53から出力されるため、ボーナス入賞を遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【0202】

(3-3) 図3および図7に示すボーナス確定演出においては、図3(a17)および図5(a40)に示すように、液晶表示器51における画像の表示領域に文字画像の内容が収まらないサイズで「BONUS確定」の文字画像が表示され、その後、図3(a25)および図7(b25)に示すように、液晶表示器51における画像の表示領域に文字画像の内容が収まるサイズで「BONUS確定」の文字画像が表示される。これにより、「BONUS確定」の文字画像をインパクトのある表示態様で遊技者に示すことができ、ボーナス当選したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0203】

また、図5および図9に示すボーナス入賞演出においては、図5(a40)および図9(b40)に示すように、液晶表示器51における画像の表示領域に文字画像の内容が収まらないサイズで「BIG BONUS」の文字画像が表示され、その後、図5(a46)および図9(b46)に示すように、液晶表示器51における画像の表示領域に文字画像の内容が収まるサイズで「BIG BONUS」の文字画像が表示される。これにより、「BIG BONUS」の文字画像をインパクトのある表示態様で遊技者に示すことができ、ボーナス入賞を遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【0204】

(4-1) 図3および図7に示すボーナス確定演出においては、図3(a17)～(a24)の期間および図7(b17)～(b24)の期間のように「BONUS確定」の文字画像が拡大表示から縮小表示に変化して位置が変わる期間では、「BONUS確定」の文字画像にエフェクトが発生しない。これに対して、図3(a25)以降の期間および図7(b25)以降の期間のように「BONUS確定」の文字画像の表示動作が完了して定位置で停止した後では、「BONUS確定」の文字画像にエフェクトが発生する。これにより、「BONUS確定」の文字画像が位置を動かしている期間においては、「BONUS確定」の文字画像が動いていることで、「BONUS確定」の文字画像に対して遊技者に注目させることができる。また、「BONUS確定」の文字画像の動作が完了して位置を動かしていない期間においては、エフェクトが発生することで、「BONUS確定」の文字画像に対して遊技者に注目させることができ、さらに、「BONUS確定」の文字画像が位置を動かしていないことで、文字画像の内容を遊技者に分かり易く伝えることができる。このように、「BONUS確定」の文字画像の動作、および「BONUS確定」の文字画像に対するエフェクトの発生によって、「BONUS確定」の文字画像に対して遊技者に注目させることができるため、ボーナス当選の示唆に関して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

30

40

【0205】

また、図5および図9に示すボーナス入賞演出においては、図5(a40)～(a43)の期間および図9(b40)～(b43)の期間のように「BIG BONUS」の文字画像が拡大表示から縮小表示に変化して位置が変わる期間では、「BIG BONUS」の文字画像にエフェクトが発生しない。これに対して、図5(a44)以降の期間および図9(b44)以降の期間のように「BIG BONUS」の文字画像の表示動作が完了して定位置で停止した後では、「BIG BONUS」の文字画像にエフェクトが発生する。この

50

ように、「BIG BONUS」の文字画像の表示動作が完了した後にエフェクトが発生するため、「BIG BONUS」の文字画像の表示動作が完了したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0206】

(4-2) 図3および図7に示すボーナス確定演出においては、図3(a17)~(a24)および図7(b17)~(b24)に示すように、「BONUS確定」の文字画像が拡大表示から縮小表示される間では、表示動作に連動して「パッパラー」の音や「シューーン」の音がスピーカ53から出力される。一方、図3(a25)および図7(b25)に示すように、「BONUS確定」の文字画像が完全に縮小表示されて定位置で停止したときには、エフェクトに連動して「キラーン」の音がスピーカ53から出力される。このように、「BONUS確定」の文字画像の表示動作やエフェクトに連動した音がスピーカ53から出力されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0207】

図5および図9に示すボーナス入賞演出においては、図5(a40)~(a43)および図9(b40)~(b43)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が拡大表示から縮小表示される間では、表示動作に連動して「パッパラパー」の音がスピーカ53から出力される。一方、図5(a44)および図9(b44)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が完全に縮小表示されて定位置で停止したときには、エフェクトに連動して「キラーンキラーン、ビッグボーナス」の音がスピーカ53から出力される。このように、「BIG BONUS」の文字画像の表示動作やエフェクトに連動した音がスピーカ53から出力されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0208】

(4-3) 図3および図7に示すボーナス確定演出においては、図3(a17)~(a24)の期間および図7(b17)~(b24)の期間では、「BONUS確定」の文字画像が拡大表示から縮小表示して位置が変わる。これに対して、図3(a25)以降の期間および図7(b25)以降の期間では、「BONUS確定」の文字画像の位置が変化しない。これにより、まず、「BONUS確定」の文字画像の位置が変化することで「BONUS確定」の文字画像に遊技者に注目させ、その後、「BONUS確定」の文字画像の位置が変化しないことで「BONUS確定」の文字画像の内容を遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【0209】

また、図5および図9に示すボーナス入賞演出においては、図5(a40)~(a43)の期間および図9(b40)~(b43)の期間では、「BIG BONUS」の文字画像が拡大表示から縮小表示して位置が変わる。これに対して、図5(a44)以降の期間および図9(b44)以降の期間では、「BIG BONUS」の文字画像の位置が変化しない。これにより、まず、「BIG BONUS」の文字画像の位置が変化することで「BIG BONUS」の文字画像に遊技者に注目させ、その後、「BIG BONUS」の文字画像の位置が変化しないことで「BIG BONUS」の文字画像の内容を遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0210】

(4-4) 図3および図7に示すボーナス確定演出においては、図3(a17)~(a24)および図7(b17)~(b24)に示すように、「BONUS確定」の文字画像が拡大表示から縮小表示される間では、「BONUS確定」の文字画像にエフェクトが発生せず、その後、「BONUS確定」の文字画像の表示動作が完了した後に「BONUS確定」の文字画像にエフェクトが発生する。これにより、エフェクトが発生することによって、「BONUS確定」の文字画像の表示動作が完了したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

【0211】

また、図5および図9に示すボーナス入賞演出においては、図5(a40)~(a43)および図9(b40)~(b43)に示すように、「BIG BONUS」の文字画像が拡大

50

大表示から縮小表示される間では、「BIG BONUS」の文字画像にエフェクトが発生せず、その後、「BIG BONUS」の文字画像の表示動作が完了した後に「BIG BONUS」の文字画像にエフェクトが発生する。これにより、エフェクトが発生することによって、「BIG BONUS」の文字画像の表示動作が完了したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0212】

(5-1) 図5(b44)、(b46)に示す「BIG BONUS」の文字画像は、図3(b25)、(b27)に示す「BONUS確定」の文字画像よりも、サイズが大きくエフェクトも派手に発生しており、強調されて表示されている。これにより、ボーナス当選が示唆されたときよりも、実際にボーナスに制御されるときを示唆の方が強調されるため、ボーナスに制御される喜びを遊技者により一層与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。よって、ボーナス当選の示唆とともにボーナスへの制御の示唆に関して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

10

【0213】

(5-2) 図5(b44)、(b46)に示す「BIG BONUS」の文字画像にエフェクトが発生したときの音(「キラーンキラーン」)は、図3(b25)、(b27)に示す「BONUS確定」の文字画像にエフェクトが発生したときの音(「キラーン」)よりも、「キラーン」という音の数が多く、その分、音の出力時間が長く、音量も大きくなっている。これにより、ボーナス当選が示唆されたときよりも、実際にボーナスに制御されるときを示唆の方が強調されるため、ボーナスに制御される喜びを遊技者により一層与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0214】

(5-3) 図5(b44)、(b46)に示す「BIG BONUS」の文字画像に対するエフェクトは、図3(b25)、(b27)に示す「BONUS確定」に対するエフェクトよりも、ダイヤ型の飾り画像の数が多く派手である。これにより、ボーナス当選が示唆されたときよりも、実際にボーナスに制御されるときを示唆の方が強調されるため、ボーナスに制御される喜びを遊技者により一層与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0215】

(6-1) 図4(a30)、(a35)および図8(b30)、(b35)に示すように、スタートスイッチ7が操作されたことを契機として、ボーナスとベルとが同時当選しているときには小役示唆演出が実行されてベル図柄画像が表示され、ボーナスが単独当選しているときにはコンビネーション演出が実行されて「777」の文字画像が表示される。このように、小役を示唆するとき、およびボーナスに対応する図柄組合せを示唆するときのいずれにおいても、スタート操作という同じ実行契機で図柄の画像が表示されるため、図柄画像の表示が開始するタイミングによって、小役の示唆なのか、あるいはボーナスに対応する図柄組合せの示唆なのかを遊技者に悟られることを極力防止することができる。よって、ボーナス当選の示唆とともにボーナスに対応する図柄組合せの示唆に関して遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

30

【0216】

(6-2) 図4(a33)、(a38)および図8(b33)、(b38)に示すように、小役示唆演出においては、先にベル図柄画像が表示され、その後、「バシッ」という音がスピーカ53から出力される。一方、コンビネーション演出においては、先に「777」の文字画像が表示され、その後、「バシッ」とは異なる「トゥルーン」という音がスピーカ53から出力される。このように、小役を示唆するとき、およびボーナスに対応する図柄組合せを示唆するときのそれぞれに対応する音があるため、ベル図柄画像および「777」の文字画像のいずれが表示されたのかを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、ベル図柄画像や「777」の文字画像の表示が開始するタイミングは、これらの音出力されるタイミングよりも早いため、図柄画像の表示が開始するタイミングよりも前に音の出力によって、小役の示唆なのか、あるいはボーナスに対応する図柄組合せの

40

50

示唆なのかを遊技者に悟られることを防止することができる。

【 0 2 1 7 】

(6 - 3) なお、小役示唆演出においてベル図柄画像が表示されるときと、コンビネーション演出において「 7 7 7 」の文字画像が表示されるときとで、共通の音がスピーカ 5 3 から出力されてもよい。このようにすれば、小役を示唆するときとボーナスに対応する図柄組合せを示唆するときとに応じて異なる音のデータを設ける必要がないため、RAM 4 1 c の記憶容量を削減することができる。さらに、音の種類によって、小役の示唆なのか、あるいは入賞可能なボーナスに対応する図柄組合せの示唆なのかを遊技者に悟られることを極力防止することができる。

【 0 2 1 8 】

(6 - 4) なお、ボーナスと小役とが同時当選しているときには小役を示唆する画像（たとえば、ベル図柄画像）とともに、ボーナスに対応する図柄組合せを示唆する画像（「 7 7 7 」の文字画像）とを、スタート操作を契機として同時に表示してもよい。このようにすれば、同じ画面上に小役を示唆する画像とボーナスに対応する図柄組合せを示唆する画像とが一度に表示されるため、導出を促す図柄組合せを示唆するときにインパクトのある演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 1 9 】

(6 - 5) 図 4 (a 3 3) , (a 3 8) および図 8 (b 3 3) , (b 3 8) に示すように、「 7 7 7 」の文字画像のサイズは、ベル図柄画像のサイズよりも大きい。これにより、小役を示唆するベル図柄画像よりも、ボーナスに対応する図柄組合せを示唆する「 7 7 7 」の文字画像に対して、遊技者により注目させることができる。

【 0 2 2 0 】

(6 - 6) 図 4 (a 3 4) , (a 3 9) および図 8 (b 3 4) , (b 3 9) に示すように、ベル図柄画像や「 7 7 7 」の文字画像の表示は、ストップスイッチに対する第 3 停止操作で消える。このように、小役を示唆するとき、およびボーナスに対応する図柄組合せを示唆するときのいずれにおいても、第 3 停止操作という同じ実行契機で図柄の画像が消えるため、小役を示唆するときとボーナスに対応する図柄組合せを示唆するときとに応じて図柄の表示を終了させる制御を異ならせる必要がないため、処理が複雑にならない。

【 0 2 2 1 】

[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。

【 0 2 2 2 】

[ミッション演出について]

本実施の形態においては、ボーナス当選を遊技者に期待させる演出として、バトルミッション演出および城探しミッション演出を例示したが、これに限らない。たとえば、ミッション演出には、バトルミッション演出および城探しミッション演出以外のミッション演出が含まれてもよく、これらのミッション演出は、抽選によって決定されてもよいし、遊技者によって選択可能であってもよい。また、ミッション演出に限らず、ボーナス確定演出、コンビネーション演出、およびボーナス入賞演出に至るまでに行われる演出であれば、如何なる演出が実行されてもよい。

【 0 2 2 3 】

[ボーナス確定演出について]

本実施の形態においては、図 3 (a 2 5) や図 7 (b 2 5) に示すように、「 B O N U S 確定」の文字画像が、ミッション演出の各種画像に重畳しないようになっているが、ミッション演出の各種画像の一部において重畳してもよい。但し、その場合であっても、「 B O N U S 確定」の文字画像によって、ミッション演出に対する視認性を妨げない方が好ましい。

【 0 2 2 4 】

10

20

30

40

50

「BONUS確定」の文字画像は、段階的に拡大表示から縮小表示されるようになっているが、その縮小の段階は、２段階であってもよいし、３段階であってもよく、少なくとも拡大表示と縮小表示との間で複数段階に亘って縮小されるものであればよい。

【０２２５】

[コンビネーション演出について]

本実施の形態においては、図４（a35）～（a38）および図８（b35）～（b38）に示すように、入賞可能なボーナスに対応する図柄組み合わせを示す場合、全てのリールに対応する図柄「７７７」の文字画像を、スタート操作を契機に一度に表示させていた。しかし、これに限らず、ストップスイッチの操作ごとに各リールに対応する図柄「７」の文字画像を表示させてもよい。たとえば、スタート操作を契機として、左リール２Ｌに対応する図柄「７」の文字画像を表示させ、左ストップスイッチ８Ｌに対する第１操作を契機として、左リール２Ｌおよび中リール２Ｃに対応する図柄「７７」の文字画像を表示させ、中ストップスイッチ８Ｃに対する第２操作を契機として、左リール２Ｌ、中リール２Ｃ、および右リール２Ｒに対応する図柄「７７７」の文字画像を表示させてもよい。このようにしても、小役を示唆するとき、およびボーナスに対応する図柄組合せを示唆するときのいずれにおいても、スタート操作という同じ実行契機で図柄画像の表示の開始タイミングが同じになる。また、右リール２Ｒ対応する図柄の文字画像が表示されるまで、ビッグボーナスに当選しているのか、あるいはレギュラーボーナスに当選しているのかが分からないため、遊技者の期待感をなるべく持続させることができる。

【０２２６】

また、図４（a35）～（a37）および図８（b35）～（b37）に示すように、「７７７」の文字画像が拡大表示から縮小表示へと移り変わる期間において、「７７７」の文字画像の表示動作に合わせた音がスピーカ５３から出力されてもよい。

【０２２７】

また、図４（a30）～（a32）および図８（b30）～（b32）に示すように、ベル図柄画像が下方から上方へと現れる期間において、ベル図柄画像の表示動作に合わせた音がスピーカ５３から出力されてもよい。

【０２２８】

「７７７」の文字画像は、段階的に拡大表示から縮小表示されるようになっているが、その縮小の段階は、２段階であってもよいし、３段階であってもよく、少なくとも拡大表示と縮小表示との間で複数段階に亘って縮小されるものであればよい。

【０２２９】

[ボーナス入賞演出について]

図５（a44）、（a46）および図９（b44）、（b46）に示す「BIG BONUS」の文字画像が表示されるときには、図３（a25）、（a27）および図７（b25）、（b27）に示す「BONUS確定」の文字画像が表示されるときよりも強調されることの一例として、文字画像のサイズが大きい、文字画像が動く、出力される音が大きい、音の出力時間が長い、キャラクタの音声出力される、音声を出力するキャラクタが複数いる、エフェクトによる光の輝度が大きい、エフェクトの発生時間が長い、エフェクトにおける飾り画像が多い、エフェクトにおける飾り画像が大きいなど、「BIG BONUS」の文字画像が「BONUS確定」の文字画像よりも強調されるものであれば、如何なる手法が用いられてもよい。

【０２３０】

「BIG BONUS」の文字画像は、段階的に拡大表示から縮小表示されるようになっているが、その縮小の段階は、２段階であってもよいし、３段階であってもよく、少なくとも拡大表示と縮小表示との間で複数段階に亘って縮小されるものであればよい。

【０２３１】

[特定状態に制御するための権利について]

本実施の形態においては、特定状態に制御するための権利として、レギュラーボーナスやビッグボーナスの当選を例示したが、これに限らない。たとえば、ストップスイッチの操

10

20

30

40

50

作手順を遊技者に報知可能なＡＴ（アシストタイム）に制御するための権利（たとえば、ナビストック）を適用してもよいし、あるいは、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）に制御するための権利（たとえば、ＣＺゲーム数）を適用してもよい。このようなＡＴやＣＺに制御されている区間を有利区間とも称し、有利区間に制御されていない区間を通常区間とも称する。すなわち、特定状態に制御するための権利として、有利区間に制御するための権利を適用してもよい。

【０２３２】

[パチンコ遊技機への適用について]

前述した実施の形態では、遊技機の一例であるスロットマシンについて説明した。しかし、これに限らず、いわゆる遊技球を遊技領域に打込んで遊技を行うパチンコ遊技機に対し

10

【０２３３】

たとえば、特定状態に制御するための権利として、大当たり当選を適用し、大当たりが発生するか否かを遊技者に期待させるリーチ演出として、本実施の形態におけるミッション演出を適用すればよい。また、大当たり当選したときに、当該大当たりの確定を示唆する演出として、本実施の形態におけるボーナス確定演出を適用すればよい。さらに、図柄の変動が停止して大当たりに対応する７揃いの図柄が導出して大当たりラウンドに制御されるとき

【０２３４】

以上のように、本実施の形態における各種演出をパチンコ遊技機に適用した場合であって

20

【０２３５】

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。

【０２３６】

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】

【０２３７】

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、８
Ｌ、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、５３ スピーカ、９１ サブ制御部、９１ａ サブＣＰＵ、９
１ｃ ＲＡＭ。

30

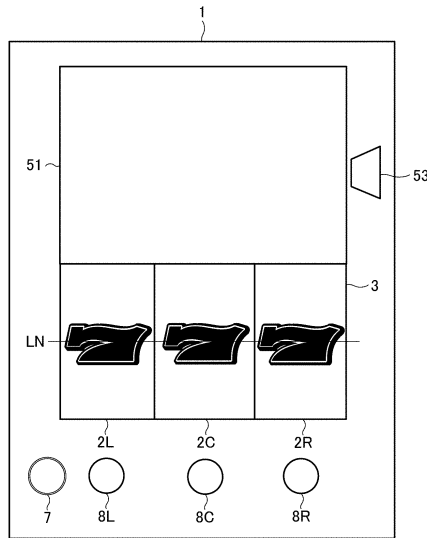
40

50

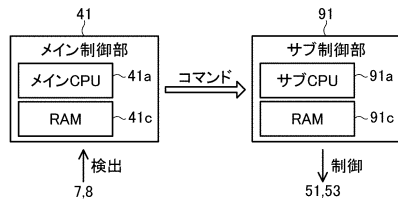
【図面】

【図 1】

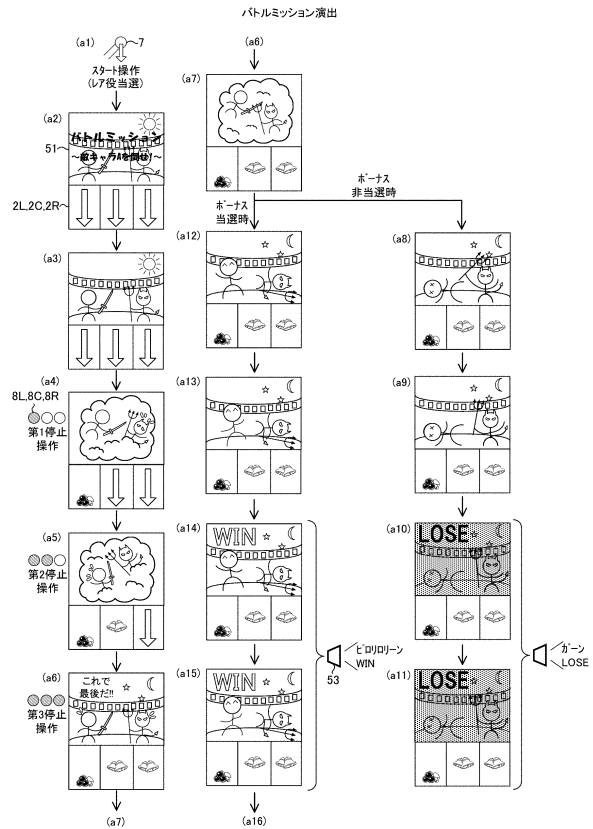
(a)



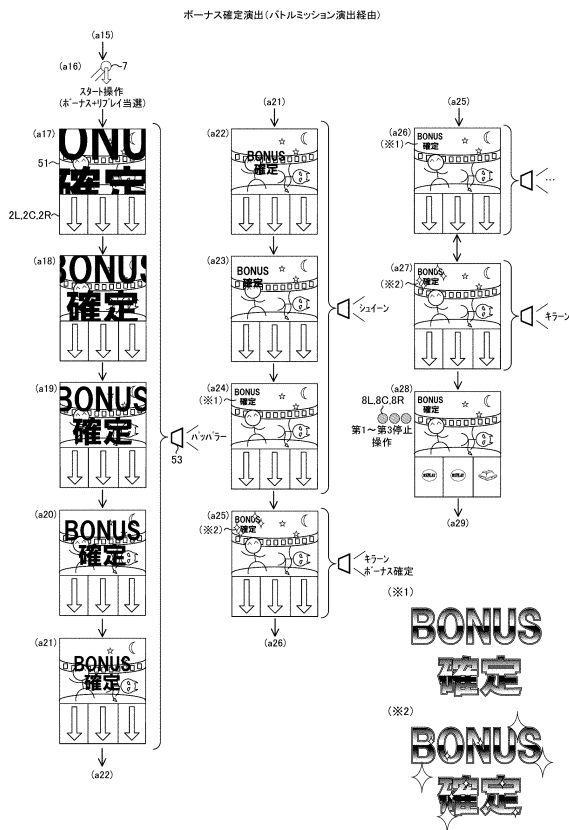
(b)



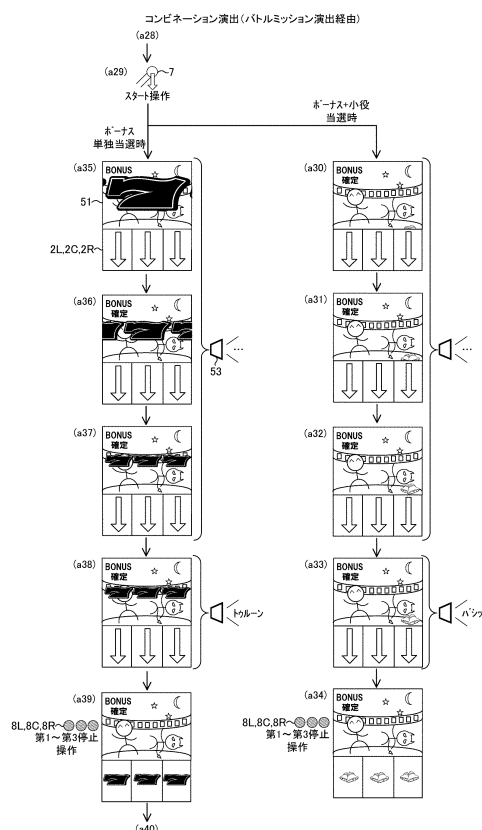
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

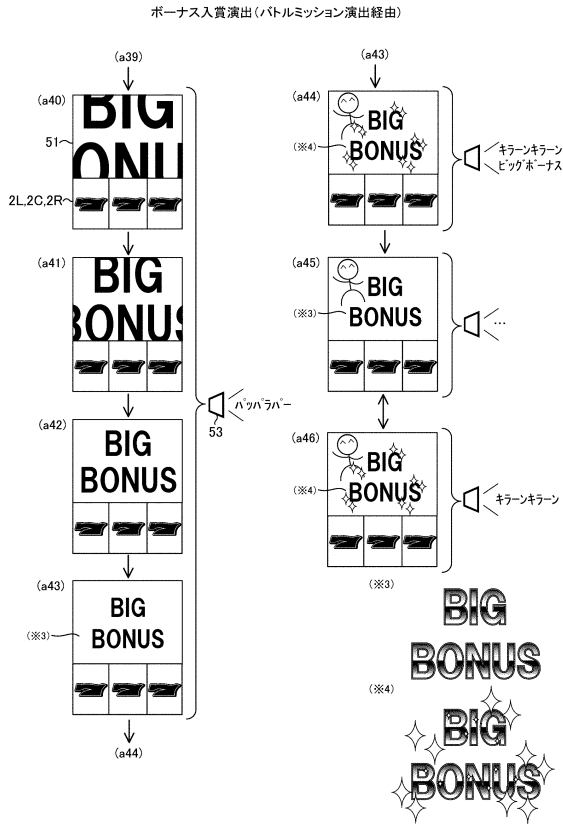
20

30

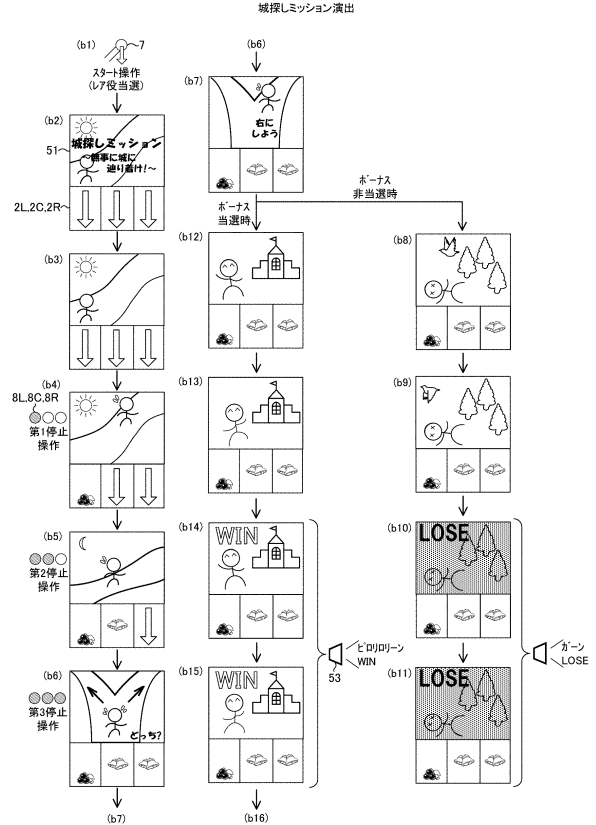
40

50

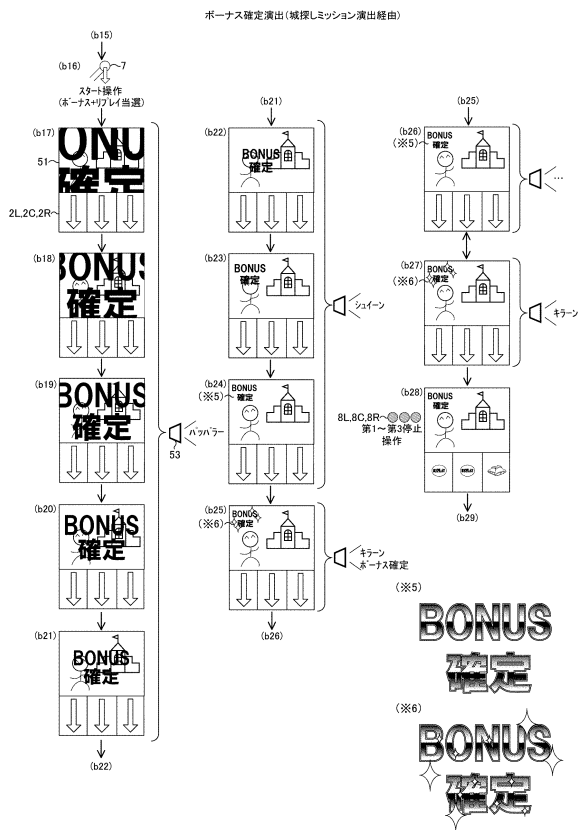
【図 5】



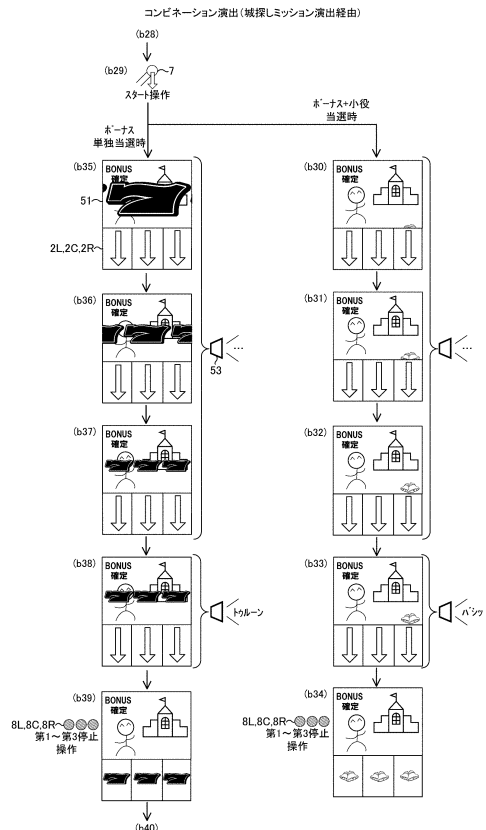
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

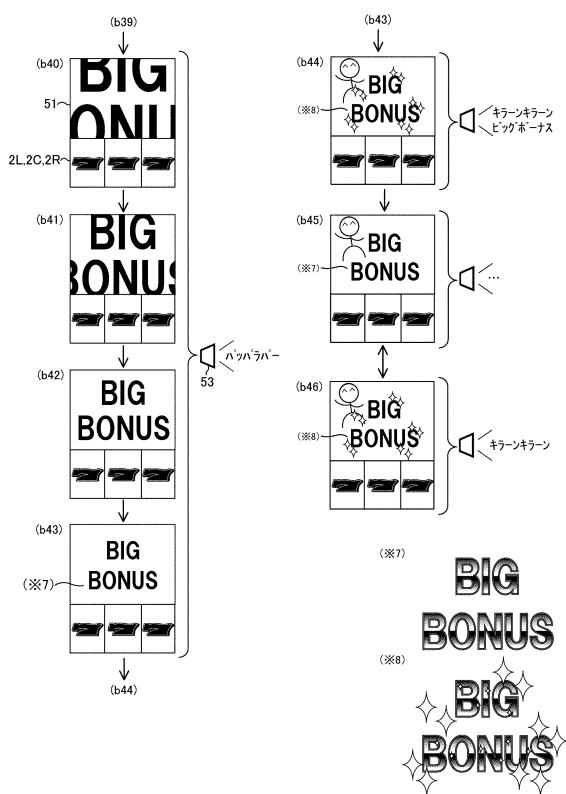
30

40

50

【圖 9】

ボーナス入賞演出(城探しミッション演出経由)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 3 7 3 8 0 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 3 7 3 7 9 (J P , A)
[秘宝伝 封じられた女神]さわっち スロ道我流 -さわっち編- vol.12 《ゲットゲットミズシマ》
[BASHtv][パチスロ][スロット] , YouTube , 2017年03月28日 , <https://www.youtube.com/watch?v=Ay9wUv4Davs> , [2 0 2 1 年 9 月 3 0 日 検 索]
BIG+ ドロンボーナスGET ! 【スロット】 ドロンジョにおまかせ (平和) 【4号機】 , YouTu
be , 2016年09月30日 , https://www.youtube.com/watch?v=hAwhK_h3E6E , 2 0 2 1 年 6
月 1 日 検 索
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4