

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-63304  
(P2019-63304A)

(43) 公開日 平成31年4月25日(2019.4.25)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04

5 1 2 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 35 頁)

(21) 出願番号

特願2017-192555 (P2017-192555)

(22) 出願日

平成29年10月2日 (2017.10.2)

(71) 出願人 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

F ターム(参考) 2C082 AB03 AB12 AB16 AB44 AB56  
AB67 AC14 BA03 BA22 BB02  
BB16 BB23 BB24 BB78 BB93  
CD12 CD18

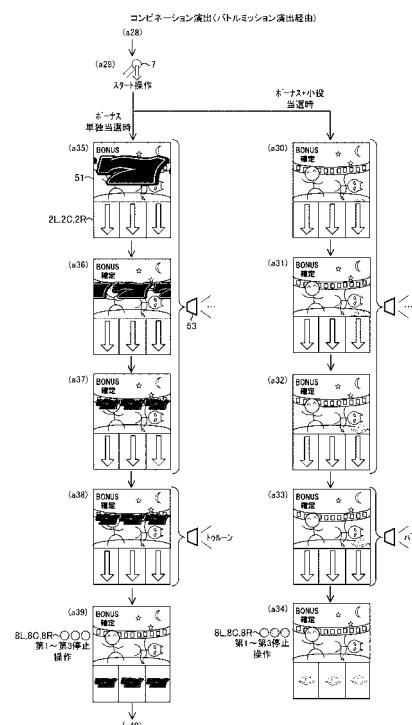
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】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奮を効果的に向上させる遊技機を提供する。

【解決手段】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「7 7 7」の文字画像が表示され、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、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奮を効果的に向上させることができる。

【選択図】図4



**【特許請求の範囲】****【請求項 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と、  
画像を表示する表示手段と、  
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を実行する演出手段と、  
表示結果の導出を示唆する示唆手段とを備え、  
特定表示結果が導出されたときに前記特定状態に制御され、  
前記示唆手段は、前記特定演出の実行中において、

10

前記事前決定手段によって前記特定表示結果の導出が許容されたときには、当該特定表示結果の導出を示唆する第1画像を前記表示手段に表示し、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とは異なる所定表示結果の導出が許容されたときには、当該所定表示結果の導出を示唆する第2画像を前記表示手段に表示し、

前記第1画像の表示と、前記第2画像の表示とは、共通の契機で開始する、スロットマシン。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

20

本発明は、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等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

30

遊技機の一種であるスロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれたリールを有する可変表示部を備えており、規定の賭数が設定された状態でスタートスイッチが操作されることによりリールが回転開始し、ストップスイッチが操作されてリールの回転が停止したときに入賞ライン上に予め定められた図柄組合せ（たとえば、7-7-7、以下、図柄組合せを表示結果の組合せ、または役とも称する）が導出されることにより入賞が発生する。

**【0003】**

40

役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、小役の種類ごとに定められた数のメダルが払い出される。特別役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、レギュラーボーナス（RB）やビッグボーナス（BB）といった遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態が移行可能となる。再遊技役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。

**【0004】**

このようなスロットマシンとして、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】****【0005】****【特許文献1】特許第5065829号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

50

## 【0006】

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ついて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。

## 【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、特定状態に制御するための権利の付与の示唆について遊技の興趣を効果的に向上させるスロットマシンを提供することである。

## 【課題を解決するための手段】

10

## 【0008】

(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)と、画像を表示する表示手段(たとえば、液晶表示器51)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、「BONUS確定」の文字画像を表示しているときのコンビネーション演出および小役示唆演出)を実行する演出手段(たとえば、サブ制御部91)と、

20

表示結果の導出を示唆する示唆手段(たとえば、サブ制御部91)とを備え、

特定表示結果(たとえば、7揃いの図柄組合せ)が導出されたときに前記特定状態に制御され(たとえば、図4(a39),図8(b39)で7揃いの図柄組合せが導出されたことを契機に、図5,図9に示すようにボーナス入賞する)、

前記示唆手段は、前記特定演出の実行中において、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果の導出が許容されたとき(たとえば、ボーナス当選時)には、当該特定表示結果の導出を示唆する第1画像(たとえば、「777」の文字画像)を前記表示手段に表示し、

30

前記事前決定手段によって前記特定表示結果とは異なる所定表示結果の導出が許容されたとき(たとえば、ベル当選時)には、当該所定表示結果の導出を示唆する第2画像(たとえば、ベル図柄画像)を前記表示手段に表示し、

前記第1画像の表示と、前記第2画像の表示とは、共通の契機で開始する(たとえば、図4(a30),(a35)および図8(b30),(b35)に示すように、スタート操作を契機に「777」の文字画像やベル図柄の画像が表示される)。

30

## 【0009】

(2) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ53)をさらに備え、

前記示唆手段は、前記第1画像を前記表示手段に表示するときと、前記第2画像を前記表示手段に表示するときとで、異なる音を前記音出力手段から出力し(たとえば、図4(a33)および図8(b33)に示すように、ベル図柄画像が表示されるときには「バシッ」という音が出力され、図4(a38)および図8(b38)に示すように、「777」の文字画像が表示されるときには「トゥルーン」という音が出力される)、

40

前記音出力手段から音が出力されるよりも先に、前記第1画像または前記第2画像が前記表示手段に表示される(たとえば、図4および図8に示すように、先にベル図柄画像が表示された後に「バシッ」という音が出力され、先に「777」の文字画像が表示された後に「トゥルーン」という音が出力される)。

## 【0010】

(3) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ53)をさらに備え、

50

前記示唆手段は、前記第1画像を前記表示手段に表示するときと、前記第2画像を前記表示手段に表示するときとで、共通の音を前記音出力手段から出力する（たとえば、ベル図柄画像が表示されるときと「777」の文字画像が表示されるときとで共通の音が出力される）。

【0011】

（4）上記（1）～（3）のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記示唆手段は、前記第1画像と前記第2画像とを同時に前記表示手段に表示可能である（たとえば、ベル図柄画像と「777」の文字画像とが同時に表示される）。

【0012】

（5）上記（1）～（4）のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記第1画像のサイズは、前記第2画像のサイズよりも大きい（たとえば、図4および図8に示すように、「777」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）。

【0013】

（6）上記（1）～（5）のいずれかのスロットマシンにおいて、

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）をさらに備え、

前記第1画像の表示および前記第2画像の表示は、入賞が発生したか否かに関わらず、いずれも前記導出操作手段に対する最終操作で終了する（たとえば、図4（a34）, (a39) および図8（b34）, (b39) に示すように、ベル図柄画像や「777」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）。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【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】

【0015】

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。

【0016】

[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。

【0017】

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

10

20

30

40

50

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 8 L , 8 C , 8 R とが設けられている。

【0018】

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C P U 41aと、遊技の進行に係る各種データを記憶するR A M 41c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8 L , 8 C , 8 R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。

【0019】

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C P U 91aと、演出に係る各種データを記憶するR A M 91c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、R A M 91cに記憶されている。

【0020】

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B E T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に表示されたりール2 L , 2 C , 2 R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。

【0021】

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2 L , 2 C , 2 R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。

【0022】

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。

【0023】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0024】

##### [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 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ボーナス当選やボーナス入賞など、遊技の状態を把握し、RAM 91c に記憶された演出データを用いて各種演出を実行する。

10

#### 【0025】

##### (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、チエリー 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。

20

#### 【0026】

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 51 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、「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、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。

30

#### 【0027】

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る前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。

#### 【0028】

##### (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。

40

#### 【0029】

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

50

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。

【0030】

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」の音声がスピーカ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。

10

【0031】

(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。

20

【0032】

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。

30

【0033】

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51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。

【0034】

(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。

40

【0035】

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

50

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。

【0036】

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、「777」の文字画像）が液晶表示器51に表示される。「777」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。

10

【0037】

（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。

20

【0038】

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、「BIG BONUS」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、「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ともに、「ビッグボーナス」の音声がスピーカ53から出力される。これにより、ビッグボー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。

30

【0039】

[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。

【0040】

（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否か、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。

40

【0041】

（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

50

。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。

【0042】

(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。

【0043】

(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。

10

【0044】

(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。

【0045】

(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、夜の画面に変わり、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。

20

【0046】

(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。

【0047】

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。

20

【0048】

その後、(a9)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(a8)に示す状態から動いている画像が液晶表示器51に表示される。

30

【0049】

所定時間が経過すると、(a10)に示すように、敵キャラクタの動作が停止し、液晶表示器51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51の画面全体が(a2)～(a9)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。(a11)に示すように、(a10)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。

【0050】

(a10)および(a11)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」の音声がスピーカ53から出力される。

40

【0051】

このように、ボーナス当選しなかった場合、(a8)～(a11)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51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53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RAM91c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。

50

## 【0052】

一方、レア役がボーナスと同時当選した場合、(a12)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51に表示される。

## 【0053】

その後、(a13)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(a12)に示す状態から動いている画像が液晶表示器51に表示される。

## 【0054】

所定時間が経過すると、(a14)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51の左上に「WIN」の文字画像が表示される。なお、液晶表示器51の画面には(a10)で示すようなスモークはかけられない。(a15)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。

10

## 【0055】

(a14)および(a15)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「WIN」の音声がスピーカ53から出力される。その後、ボーナス当選を持ち越して、(a16)で後述する次のゲームに移行する。

## 【0056】

このように、ボーナス当選した場合、(a12)～(a15)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51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53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RAM91c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。

20

## 【0057】

なお、ボーナス当選しなかった場合における(a8)～(a11)に示す演出、またはボーナス当選した場合における(a12)～(a15)に示す演出が実行されている間ににおいては、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。

30

## 【0058】

(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(a15)でボーナス当選したことが示唆された後、(a16)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。

30

## 【0059】

(a17)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51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「BONUS確定」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「BONUS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51の表示領域外であり視認不可能である。また、「BONUS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51の表示領域に収まっていない。

40

## 【0060】

(a18)に示すように、その後、「BONUS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51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、「BONUS確定」の文字のうちの残りの文字(「O」,「N」,「U」,「確」,「定」)につ

50

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 の表示領域に未だ収まっていないため、認識し難くなっている。

#### 【0061】

(a19)に示すように、その後、さらに「BONUS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、「BONUS確定」の文字がさらに認識し易くなる。

#### 【0062】

(a20)に示すように、その後、さらに「BONUS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、「BONUS確定」の文字は完全に液晶表示器 51 の表示領域に収まる。

10

#### 【0063】

(a21)に示すように、その後、さらに「BONUS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。

#### 【0064】

(a17)～(a21)に示すように、「BONUS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 53 から出力される。

20

#### 【0065】

その後、(a22)に示すように、「BONUS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。

#### 【0066】

そして、(a23)に示すように、「BONUS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。

#### 【0067】

(a24)に示すように、「BONUS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、「BONUS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。

30

#### 【0068】

(a22)～(a24)に示すように、「BONUS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、「BONUS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 53 から出力される。

#### 【0069】

(a25)に示すように、「BONUS確定」の文字画像が画面左上の定位置で停止すると、「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。エフェクトとは、「BONUS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、「BONUS確定」の文字画像を強調することである。

40

#### 【0070】

たとえば、エフェクトが発生していない例として、(a24)や後述する(a26)に示す画面状態においては、(1)に示すように、「BONUS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、(a25)や後述する(a27)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「BONUS確定」の文字画像に重畳して表示される。このように、「BONUS確定」の文字画像にエフェクトが発生すると、「BONUS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「BONUS確定」の文字画像に注目させることができる。なお、「BONUS確定」の文字画像に対す

50

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「BONUS確定」の文字 자체が光るなど、「BONUS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。

#### 【0071】

さらに、(a25)に示すように、「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53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」の音声がスピーカ53から出力される。

#### 【0072】

(a26)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。

#### 【0073】

そして、(a27)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53から出力される。

#### 【0074】

それ以降、このゲーム内においては、(a26)に示すようなエフェクトが発生していない状態と、(a27)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。

#### 【0075】

(a28)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。

#### 【0076】

上述したように、ボーナス確定演出においては、「BONUS確定」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、(a17)～(a21)に示す期間においては、バトルミッショ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「BONUS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、「BONUS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、(a21)に示すように、縮小表示された「BONUS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、(a22)～(a24)に示す期間において、1枚の画像からなる「BONUS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、「BONUS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、(a24)に示すように、さらに縮小表示された「BONUS確定」の文字画像が画面左上の位置で停止する。「BONUS確定」の文字画像のアニメーションが完了して「BONUS確定」の文字画像が停止した後、(a25)に示すように、「BONUS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53から出力されるとともにエフェクトが発生する。その後、(a26)および(a27)に示すように、「BONUS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。

#### 【0077】

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RAM91cに記憶されており、バトルミッショ演出データとは別の演出データとしてRAM91cに記憶されている。そして、バトルミッショ演出データに基づきバトルミッショ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演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興奮を向上させることができる。

#### 【0078】

(バトルミッショ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(a28)でボーナス当選したことが示唆された後、(a

10

20

30

40

50

29)に示すように、スタートスイッチ7が操作されたとする。

【0079】

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。(a30)に示すように、スタート操作を契機として、液晶表示器51には、背面側にバトルミッショ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。

【0080】

(a31)に示すように、液晶表示器51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。

10

【0081】

(a32)に示すように、液晶表示器51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。

【0082】

(a33)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、「バシツ」という効果音がスピーカ53から出力される。

【0083】

(a34)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。

20

【0084】

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RAM91cに記憶されており、バトルミッショ演出データとは別の演出データとしてRAM91cに記憶されている。そして、バトルミッショ演出データに基づきバトルミッショ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演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興奮を向上させることができる。

【0085】

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。

30

【0086】

(a35)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51には、背面側にバトルミッショ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51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「777」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「777」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51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。

【0087】

(a36)に示すように、その後、「777」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、「777」の文字が少し認識し易くなる。

40

【0088】

(a37)に示すように、その後、さらに「777」の文字画像は徐々に縮小表示される。これにより、「777」の文字のうちの両左右の「7」についても、液晶表示器51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。

【0089】

(a38)に示すように、「777」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

50

音がスピーカ 5 3 から出力される。

【0090】

(a39)に示すように、第3停止操作まで行われると、「777」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。

【0091】

上述したように、コンビネーション演出においては、「777」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、(a35)～(a37)に示す期間においては、バトルミッショ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「777」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、「777」の文字画像が画面中央に向かって位置を動かす。そして、(a37)に示すように、縮小表示された「777」の文字画像が画面中央の位置で停止する。「777」の文字画像のアニメーションが完了して「777」の文字画像が停止した後、(a38)に示すように、「777」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。

10

【0092】

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RAM91cに記憶されており、バトルミッショ演出データとは別の演出データとしてRAM91cに記憶されている。そして、バトルミッショ演出データに基づきバトルミッショ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演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興奮を向上させることができる。

20

【0093】

なお、上述したバトルミッショ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、「777」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。

【0094】

(バトルミッショ演出を経由したボーナス入賞演出の一例)

30

図5は、バトルミッショ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(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。

【0095】

(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。

40

【0096】

(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。

【0097】

(a43)に示すように、その後、さらに「BIG BONUS」の文字画像は徐々に

50

縮小表示され、定位置である画面中央で一旦停止する。

#### 【0098】

(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。

#### 【0099】

(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。

10

#### 【0100】

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。

20

#### 【0101】

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」の音声がスピーカ53から出力される。

30

#### 【0102】

(a45)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。

#### 【0103】

そして、(a46)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53から出力される。

#### 【0104】

それ以降、このゲーム内においては、(a45)に示すようなエフェクトが発生していない状態と、(a46)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。

#### 【0105】

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、(a40)～(a43)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、(a43)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、(a44)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53から出力されるとともにエフェクトが発生する。その後、(a45)および(a46)に示す

40

50

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。

【0106】

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RAM91c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RAM91c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。

【0107】

ここで、(a44)および(a46)に示す「BIG BONUS」の文字画像は、図3で前述した(a25)および(a27)に示す「BONUS確定」の文字画像よりも、サイズが大きく、液晶表示器51の表示領域において占める割合が大きい。つまり、「BIG BONUS」の文字画像は、「BONUS確定」の文字画像よりも、強調されて表示されている。

10

【0108】

さらに、「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、「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、音の出力時間が長い。また、「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、「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、音量も大きくなっている。つまり、「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、「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、強調されて出力されている。

20

【0109】

さらに、「BIG BONUS」の文字画像は、「BONUS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、「BIG BONUS」の文字画像に対するエフェクトは、「BONUS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。

30

【0110】

なお、(a40)～(a46)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。

【0111】

[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。

【0112】

(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。(b1)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否か、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。

40

【0113】

(b2)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51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、

50

「時間内に城に辿り着け！」や「城にある宝箱を手に入れろ！」など、種類に応じてサブタイトルが変化してもよい。

【0114】

(b3)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。

【0115】

(b4)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51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。

10

【0116】

(b5)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51に表示される。

【0117】

(b6)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51に表示される。そして、液晶表示器51の画面右下には、「どっち？」の文字画像が表示される。

20

【0118】

(b7)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51に表示される。

【0119】

レア役がボーナスと同時当選しなかった場合、(b8)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51に表示される。

【0120】

その後、(b9)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(b8)に示す状態から動いている画像が液晶表示器51に表示される。

30

【0121】

所定時間が経過すると、(b10)に示すように、鳥の動作が停止し、液晶表示器51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51の画面全体が(b2)～(b9)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も、キャラクタや鳥は視認可能な状態である。(b11)に示すように、(b10)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。

【0122】

(b10)および(b11)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」の音声がスピーカ53から出力される。

40

【0123】

このように、ボーナス当選しなかった場合、(b8)～(b11)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51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53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RAM91c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。

50

## 【0124】

一方、レア役がボーナスと同時当選した場合、(b12)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51に表示される。

## 【0125】

その後、(b13)に示すように、キャラクタが(b12)に示す状態から動いている画像が液晶表示器51に表示される。

## 【0126】

所定時間が経過すると、(b14)に示すように、キャラクタが動いたままで、液晶表示器51の左上に「WIN」の文字画像が表示される。なお、液晶表示器51の画面には(b10)で示すようなスモークはかけられない。(b15)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。

10

## 【0127】

(b14)および(b15)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」の音声がスピーカ53から出力される。その後、ボーナス当選を持ち越して、(b16)で後述する次のゲームに移行する。

## 【0128】

このように、ボーナス当選した場合、(b12)～(b15)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51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53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RAM91c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。

20

## 【0129】

なお、ボーナス当選しなかった場合における(b8)～(b11)に示す演出、またはボーナス当選した場合における(b12)～(b15)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。

30

## 【0130】

(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(b15)でボーナス当選したことが示唆された後、(b16)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。

30

## 【0131】

(b17)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51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「BONUS確定」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「BONUS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51の表示領域外であり視認不可能である。また、「BONUS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51の表示領域に収まっている。

40

## 【0132】

(b18)に示すように、その後、「BONUS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51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、「BON

50

「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 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 の表示領域に未だ収まっていないため、認識し難くなっている。

【0133】

(b19) に示すように、その後、さらに「BONUS 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、「BONUS 確定」の文字がさらに認識し易くなる。

【0134】

(b20) に示すように、その後、さらに「BONUS 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、「BONUS 確定」の文字は完全に液晶表示器 51 の表示領域に収まる。

10

【0135】

(b21) に示すように、その後、さらに「BONUS 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。

【0136】

(b17) ~ (b21) に示すように、「BONUS 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 53 から出力される。

20

【0137】

その後、(b22) に示すように、「BONUS 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。

【0138】

そして、(b23) に示すように、「BONUS 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。

【0139】

(b24) に示すように、「BONUS 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、「BONUS 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）に重畠しないようになっている。

30

【0140】

(b22) ~ (b24) に示すように、「BONUS 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、「BONUS 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 53 から出力される。

【0141】

(b25) に示すように、「BONUS 確定」の文字画像が画面左上の定位置で停止すると、「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。エフェクトとは、前述したような(a25) に示すエフェクトと同様に、「BONUS 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、「BONUS 確定」の文字画像を強調することである。

40

【0142】

たとえば、エフェクトが発生していない例として、(b24) や後述する(b26) に示す画面状態においては、(5) に示すように、「BONUS 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、(b25) や後述する(b27) 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「BONUS 確定」の文字画像に重畠して表示される。このように、「BONUS 確定」の文字画像にエフェクトが発生すると、「BONUS 確定

50

」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「BONUS確定」の文字画像に注目させることができる。なお、「BONUS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「BONUS確定」の文字 자체が光るなど、「BONUS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。

【0143】

さらに、(b25)に示すように、「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53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」の音声がスピーカ53から出力される。

10

【0144】

(b26)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。

【0145】

そして、(b27)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53から出力される。

【0146】

それ以降、このゲーム内においては、(b26)に示すようなエフェクトが発生していない状態と、(b27)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。

20

【0147】

(b28)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。

【0148】

上述したように、ボーナス確定演出においては、「BONUS確定」の文字画像が以下のように表示動作する。すなわち、(b17)～(b21)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「BONUS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、「BONUS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、(b21)に示すように、縮小表示された「BONUS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、(b22)～(b24)に示す期間において、1枚の画像からなる「BONUS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、「BONUS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、(b24)に示すように、さらに縮小表示された「BONUS確定」の文字画像が画面左上の位置で停止する。「BONUS確定」の文字画像のアニメーションが完了して「BONUS確定」の文字画像が停止した後、(b25)に示すように、「BONUS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53から出力されるとともにエフェクトが発生する。その後、(b26)および(b27)に示すように、「BONUS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。

30

【0149】

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RAM91c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RAM91c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、遊技の興奮を向上させることができる。

40

【0150】

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

50

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。

【0151】

(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(b28)でボーナス当選したことが示唆された後、(b29)に示すように、スタートスイッチ7が操作されたとする。

【0152】

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。(b30)に示すように、スタート操作を契機として、液晶表示器51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。

【0153】

(b31)に示すように、液晶表示器51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。

【0154】

(b32)に示すように、液晶表示器51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。

【0155】

(b33)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、「バシツ」という効果音がスピーカ53から出力される。

【0156】

(b34)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。

【0157】

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RAM91c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RAM91c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、遊技の興奮を向上させることができる。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

(b35)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51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51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「777」の文字画像が拡大表示されている。このとき、「777」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

10

20

30

40

50

示器 5 1 の表示領域に収まっている。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 6 1】

(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 6 2】

(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。

10

【0 1 6 3】

(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 挿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 4】

(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。

20

【0 1 6 5】

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、城探しミッショニ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。

30

【0 1 6 6】

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 RAM 9 1 c に記憶されており、城探しミッショニ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、城探しミッショニ演出データに基づき城探しミッショニ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、その背面側で城探しミッショニ演出に関連する画像が表示されるため、遊技の興奮を向上させることができる。

40

【0 1 6 7】

さらに、城探しミッショニ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ニ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、バトルミッショニ演出および城探しミッショニ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。

【0 1 6 8】

なお、上述したバトルミッショニ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 挿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 9】

50

(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(b39)でボーナス入賞した後、(b40)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。

【0170】

(b41)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

【0171】

(b42)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。

20

【0172】

(b43)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。

【0173】

(b40)～(b43)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。

【0174】

(b44)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(a44)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。

30

【0175】

たとえば、エフェクトが発生していない例として、(b43)や後述する(b45)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、(b44)や後述する(b46)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」の文字画像に重畠して表示される。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

【0176】

さらに、(b44)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

50

もに、ボーナス入賞を示唆する音として「ビッグボーナス」の音声がスピーカ53から出力される。

【0177】

(b45)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。

【0178】

そして、(b46)に示すように、再びエフェクトが発生するととともに、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。

【0179】

それ以降、このゲーム内においては、(b45)に示すようなエフェクトが発生していない状態と、(b46)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。

【0180】

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、(b40)～(b43)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、(b43)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、(b44)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53から出力されるとともにエフェクトが発生する。その後、(b45)および(b46)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。

【0181】

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RAM91c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RAM91c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。

【0182】

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者で共通している。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。

【0183】

ここで、(b44)および(b46)に示す「BIG BONUS」の文字画像は、図3で前述した(b25)および(b27)に示す「BONUS確定」の文字画像よりも、サイズが大きく、液晶表示器51の表示領域において占める割合が大きい。つまり、「BIG BONUS」の文字画像は、「BONUS確定」の文字画像よりも、強調されて表示されている。

【0184】

また、「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、「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、音の出力時間が長い。また、「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、「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、音量も大きくなっている。つまり、「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、「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、強調されて出力され

10

20

30

40

50

ている。

【0185】

さらに、「BIG BONUS」の文字画像は、「BONUS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、「BIG BONUS」の文字画像に対するエフェクトは、「BONUS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。

【0186】

なお、(b40)～(b46)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。

10

【0187】

[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。

【0188】

(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、遊技の興味を向上させることができる。

20

【0189】

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ので、遊技の興味を向上させることができる。

【0190】

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味を効果的に向上させることができる。

30

【0191】

(1-2) 図3(a25)および図7(b25)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、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。

40

【0192】

(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。

【0193】

(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では、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

50

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、RAM 41c の記憶容量を削減することができる。

#### 【0194】

(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。

10

#### 【0195】

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。

#### 【0196】

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。

20

#### 【0197】

(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。

30

#### 【0198】

(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。

#### 【0199】

なお、本実施の形態においては、図4(a38)および図8(b38)に示すように、「777」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、「777」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、「777」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ます。

40

#### 【0200】

(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

50

者に分かり易く示唆することができる。さらに、ミッショニ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、RAM41cの記憶容量を削減することができる。

#### 【0201】

(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、「777」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「777」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。

10

#### 【0202】

(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(a17)および図7(b17)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。

20

#### 【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」の文字画像を遊技者に効果的に見せることができる。

20

#### 【0204】

(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(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に「パッパラー」の音や「シュイーン」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「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。このように、「BONUS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53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きる。

30

#### 【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)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「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。

40

#### 【0206】

(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

50

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。

#### 【0207】

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。

10

#### 【0208】

(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に、ボーナス当選の示唆に関して遊技の興奮を効果的に向上させることができる。

20

#### 【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。

30

#### 【0210】

(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「シユイーン」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、遊技の興奮を向上させることができる。

40

#### 【0211】

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

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。

#### 【0212】

(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。

10

#### 【0213】

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。

20

#### 【0214】

(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遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

#### 【0215】

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遊技者に分かり易く伝えることができる。

40

#### 【0216】

(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の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。

#### 【0217】

(5-2) 図5(b44), (b46)に示す「BIG BONUS」の文字画像に

50

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の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。

#### 【0218】

（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の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。

10

#### 【0219】

（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。

20

#### 【0220】

（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、これらの音が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。

30

#### 【0221】

（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「777」の文字画像が表示されるときとで、共通の音がスピーカ53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に応じて異なる音の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。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。

40

#### 【0222】

（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（「777」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

50

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。

【0223】

(6-5) 図4(a33), (a38)および図8(b33), (b38)に示すように、「777」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「777」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。

【0224】

(6-6) 図4(a34), (a39)および図8(b34), (b39)に示すように、ベル図柄画像や「777」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。

10

【0225】

[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。

【0226】

20

[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。

【0227】

[ボーナス確定演出について]

30

本実施の形態においては、図3(a25)や図7(b25)に示すように、「BONUS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に一部において重畳してもよい。但し、その場合であっても、「BONUS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。

【0228】

「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。

【0229】

40

[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

50

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 2 R 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ぬため、遊技者の期待感をなるべく持続させることができる。

#### 【0230】

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。

#### 【0231】

また、図 4 (a30) ~ (a32) および図 8 (b30) ~ (b32) に示すように、10 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。

#### 【0232】

「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。

#### 【0233】

##### [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「B I G B O N U S」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、キャラクタの音声が出力される、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、「B I G B O N U S」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。

#### 【0234】

「B I G B O N U S」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。

#### 【0235】

##### [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作手順を遊技者に報知可能な A T (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、A T に制御される確率が通常状態よりも高い C Z (チャンスゾーン) に制御するための権利 (たとえば、C Z ゲーム数) を適用してもよい。このような A T や C Z 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。

#### 【0236】

##### [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て、前述した実施形態を適用してもよい。

#### 【0237】

たとえば、特定状態に制御するための権利として、大当り当選を適用し、大当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、大当り当選したときに、当該大当たりの確定を示唆する演出

10

20

30

40

50

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の演出として、本実施の形態におけるボーナス入賞演出を適用すればよい。

### 【0238】

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も、本実施の形態に係るスロットマシン1と同様の効果を得ることができる。

### 【0239】

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。

### 【0240】

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】

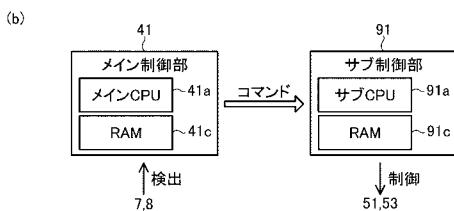
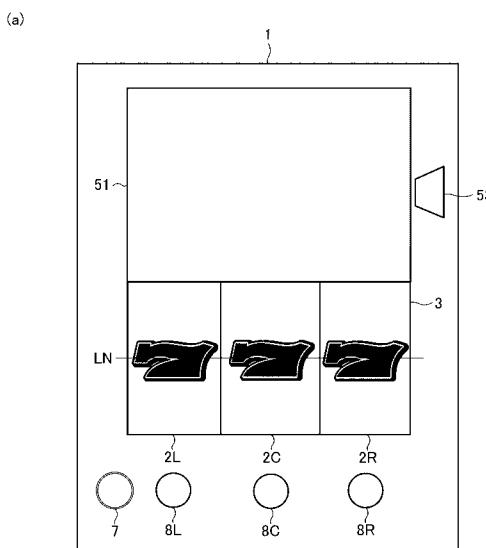
### 【0241】

1 スロットマシン、2 L, 2 C, 2 R リール、3 透視窓、7 スタートスイッチ、8 L, 8 C, 8 R 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、91c RAM。

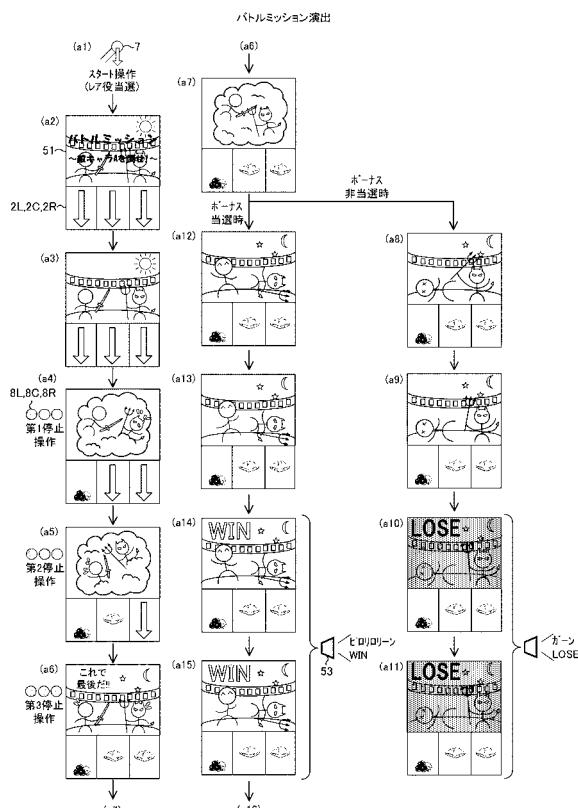
10

20

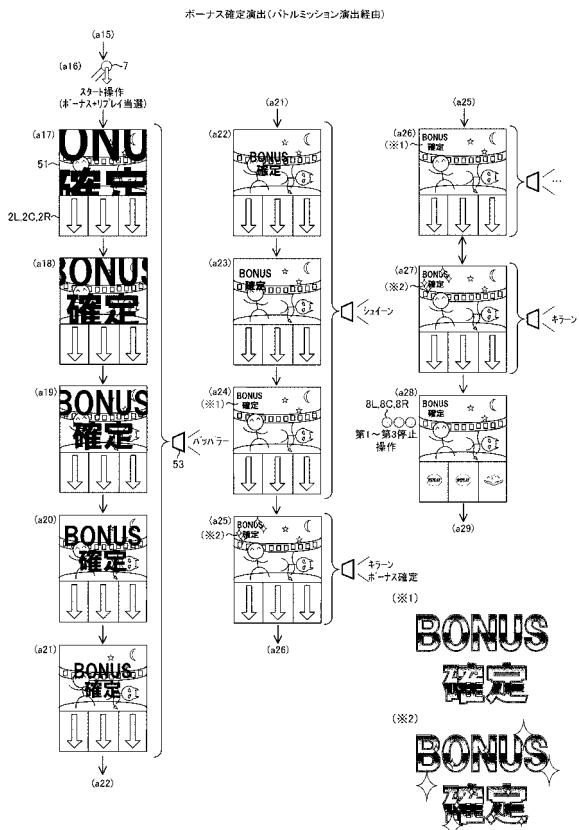
【図1】



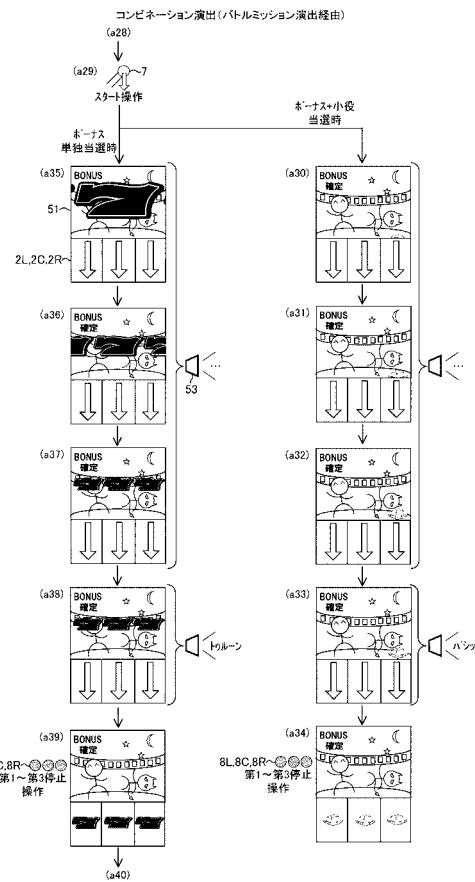
【図2】



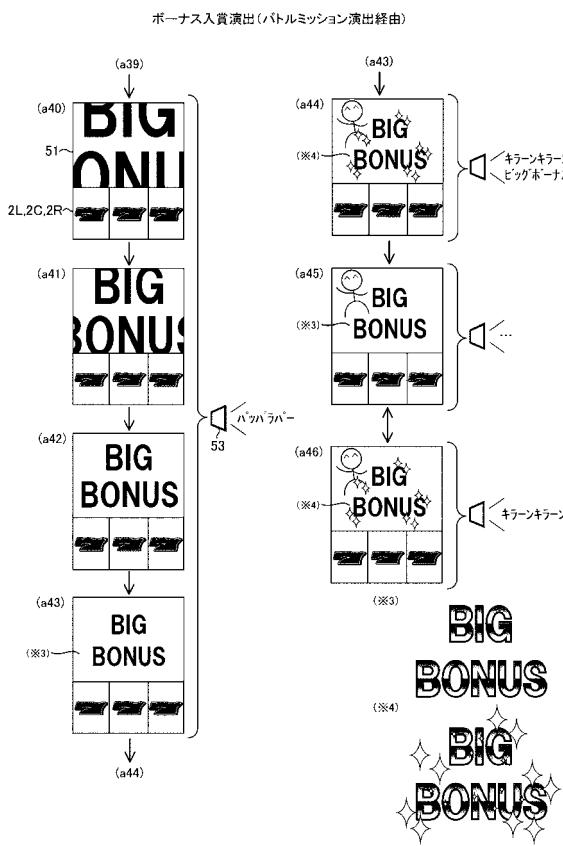
【 図 3 】



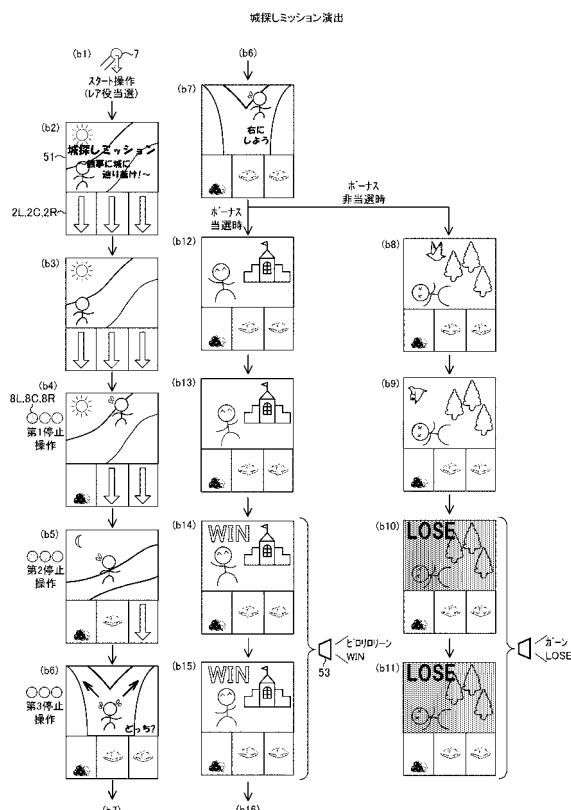
【 図 4 】



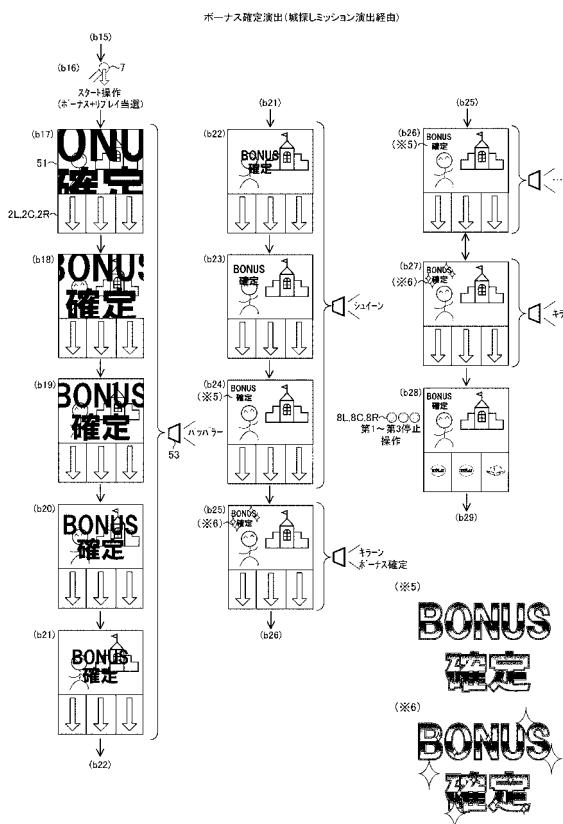
【図5】



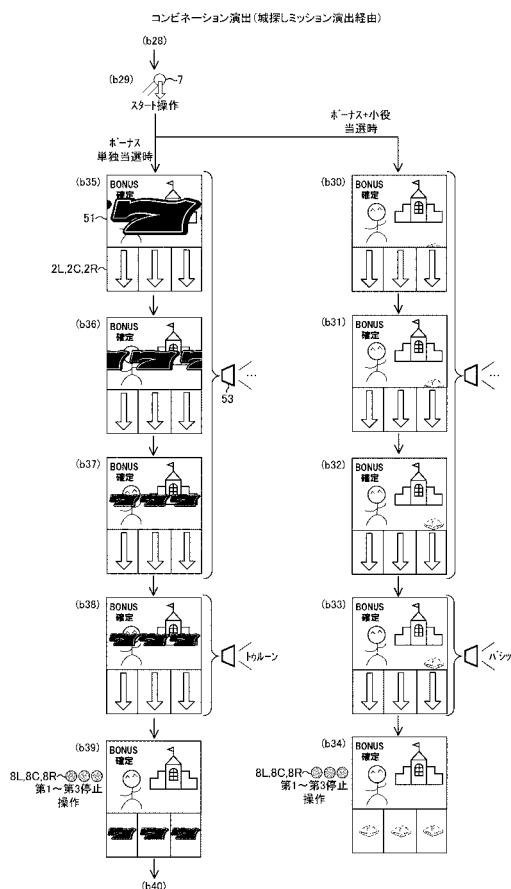
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

