

(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2016-26561  
(P2016-26561A)

(43) 公開日 平成28年2月18日(2016.2.18)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b>	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2015-154674 (P2015-154674)	(71) 出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22) 出願日	平成27年8月5日(2015.8.5)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(62) 分割の表示	特願2013-81877 (P2013-81877)の分割	(74) 代理人	110002158 特許業務法人上野特許事務所
原出願日	平成25年4月10日(2013.4.10)	(74) 代理人	100095669 弁理士 上野 登
		(72) 発明者	山本 和弘 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

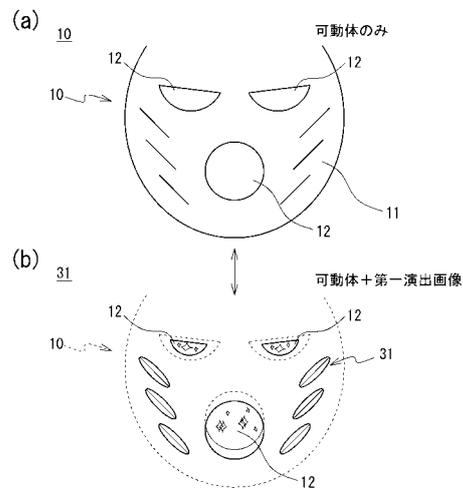
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 画像が表示されていない領域が透明となる表示装置を備え、表示装置を用いて演出の演出効果の向上を図った遊技機を提供する。

【解決手段】 主表示装置よりも前方で少なくとも一部が主表示装置に重なる演出位置に移動可能であり、前方に向かって光を出射する発光部12を有する可動体10と、画像が表示されていない領域が透明となる表示装置であって、可動体10よりも前方で主表示装置および演出位置に位置する可動体10に重なり、演出位置に位置する可動体10の発光部12の少なくとも一部に重ならない第一演出画像31を表示可能な第一副表示装置と、を備え、可動体10を演出位置に位置させるとともに、第一副表示装置に第一演出画像31を表示させることで、演出位置に位置する可動体10と第一演出画像31が組み合わされた第一特別演出態様を形成する。

【選択図】 図7



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者に当否判定結果を報知する識別図柄を表示する主表示装置と、  
前記主表示装置よりも前方で少なくとも一部が当該主表示装置に重なる演出位置に移動可能であり、前方に向かって光を出射する発光部を有する可動体と、  
画像が表示されていない領域が透明となる表示装置であって、前記可動体よりも前方で前記主表示装置および前記演出位置に位置する前記可動体に重なり、前記演出位置に位置する前記可動体の発光部の少なくとも一部に重ならない第一演出画像を表示可能な第一副表示装置と、  
を備え、

10

前記可動体を前記演出位置に位置させるとともに、前記第一副表示装置に前記第一演出画像を表示させることで、前記演出位置に位置する可動体と前記第一演出画像が組み合わせられた第一特別演出態様を形成することを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記第一演出画像は、前記可動体を模した形状を含むものであることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

画像が表示されていない領域が透明となる表示装置であって、前記可動体よりも前方で前記主表示装置および前記演出位置に位置する前記可動体に重なり、前記第一副表示装置にも重なる第二副表示装置を備え、

20

前記第二副表示装置は、前記演出位置に位置する前記可動体の発光部の少なくとも一部に重ならない前記第一演出画像とは異なる前記第二演出画像を表示可能であり、前記演出位置に位置する可動体に前記第一画像が組み合わせられた第一特別演出態様が形成された状態と、前記演出位置に位置する可動体に前記第二可動体が組み合わせられた第二特別演出態様が形成された状態とが切り替わる切替演出を備えたことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記第二演出画像は、前記第一演出画像よりも前記可動体の発光部に重なる領域が大きいことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記第一演出画像は、前記可動体を模した形状を含むものであり、  
前記第二演出画像は、前記第一演出画像とは異なる前記可動体を模した形状を含むものであることを特徴とする請求項 3 または請求項 4 に記載の遊技機。

30

**【請求項 6】**

前記第一演出画像における前記可動体に重ならない部分の画像と、前記第二演出画像における前記可動体に重ならない部分の画像は、異なる画像であることを特徴とする請求項 3 から請求項 5 のいずれか一項に記載の遊技機。

**【請求項 7】**

前記第二演出画像における前記可動体に重ならない部分の画像は、前記第一演出画像における前記可動体に重ならない部分の画像を模したものであることを特徴とする請求項 6 に記載の遊技機。

40

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、画像が表示されていない領域が透明となる表示装置を用いた演出が搭載された遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

このような表示装置を備える遊技機としては、下記特許文献 1 に記載のものが公知であ

50

る。しかし、かかる遊技機では、表示装置は単に装飾機能を発揮するにすぎず、演出効果を大きく高めるものではない。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2005-290801号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明の目的は、画像が表示されていない領域が透明となる表示装置を備える遊技機において、当該表示装置を用いた演出の演出効果の向上を図ることにある。

10

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するためになされた請求項1の発明にかかる遊技機は、遊技者に当否判定結果を報知する識別図柄を表示する主表示装置と、前記主表示装置よりも前方で少なくとも一部が当該主表示装置に重なる演出位置に移動可能であり、前方に向かって光を出射する発光部を有する可動体と、画像が表示されていない領域が透明となる表示装置であって、前記可動体よりも前方で前記主表示装置および前記演出位置に位置する前記可動体に重なり、前記演出位置に位置する前記可動体の発光部の少なくとも一部に重ならない第一演出画像を表示可能な第一副表示装置と、を備え、前記可動体を前記演出位置に位置させるとともに、前記第一副表示装置に前記第一演出画像を表示させることで、前記演出位置に位置する可動体と前記第一演出画像が組み合わせられた第一特別演出態様を形成することを特徴とする。

20

【0006】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記第一演出画像は、前記可動体を模した形状を含むものであることを特徴とする。

【0007】

請求項3に記載の発明は、請求項1または請求項2に記載の遊技機において、画像が表示されていない領域が透明となる表示装置であって、前記可動体よりも前方で前記主表示装置および前記演出位置に位置する前記可動体に重なり、前記第一副表示装置にも重なる第二副表示装置を備え、前記第二副表示装置は、前記演出位置に位置する前記可動体の発光部の少なくとも一部に重ならない前記第一演出画像とは異なる前記第二演出画像を表示可能であり、前記演出位置に位置する可動体に前記第一画像が組み合わせられた第一特別演出態様が形成された状態と、前記演出位置に位置する可動体に前記第二可動体が組み合わせられた第二特別演出態様が形成された状態とが切り替わる切替演出を備えたことを特徴とする。

30

【0008】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の遊技機において、前記第二演出画像は、前記第一演出画像よりも前記可動体の発光部に重なる領域が大きいことを特徴とする。

【0009】

請求項5に記載の発明は、請求項3または請求項4に記載の遊技機において、前記第一演出画像は、前記可動体を模した形状を含むものであり、前記第二演出画像は、前記第一演出画像とは異なる前記可動体を模した形状を含むものであることを特徴とする。

40

【0010】

請求項6に記載の発明は、請求項3から請求項5のいずれか一項に記載の遊技機において、前記第一演出画像における前記可動体に重ならない部分の画像と、前記第二演出画像における前記可動体に重ならない部分の画像は、異なる画像であることを特徴とする。

【0011】

請求項7に記載の発明は、請求項6に記載の遊技機において、前記第二演出画像における前記可動体に重ならない部分の画像は、前記第一演出画像における前記可動体に重なら

50

ない部分の画像を模したものであることを特徴とする。

【発明の効果】

【0012】

請求項1に記載の発明にかかる遊技機では、演出位置に位置する可動体と第一副表示装置に表示される第一演出画像が組み合わせられることによって第一特別演出態様が形成される。つまり、有体物である可動体に対し無体物である画像を重ねることにより、可動体のみを演出位置に位置させた場合よりも演出効果を高めることが可能となる。つまり、演出効果の高い趣向性に優れた遊技機とすることが可能である。

【0013】

請求項2に記載の発明のように、第一演出画像が可動体を模した形状を含むものとするれば、可動体に第一演出画像を重ねることによって可動体の形態が変化したかのような印象を与えることが可能となる。

【0014】

請求項3に記載の発明のようにすれば、可動体と画像とが組み合わせられて異なる演出態様が切り替わる演出とすることができるため、演出効果をさらに高めることが可能である。

【0015】

請求項4に記載の発明によれば、可動体に重ねる画像を切り替えることにより、可動体の発光部の大きさが変化しているかのような演出とすることが可能である。

【0016】

請求項5に記載の発明のように、可動体に対して可動体を模した第一演出画像が重ねられた状態と、可動体に対して第一演出画像とは異なる可動体を模した画像である第二演出画像が重ねられた状態を切り替えると、可動体が三次元的に動いているかのように見えるため、演出効果をさらに高めることが可能である。

【0017】

請求項6に記載の発明のように、第一演出画像および第二演出画像が、演出位置に位置する可動体に重ならない部分を含む画像とした上で、当該重ならない部分の形状が異なる画像とすることにより、可動体に重なる部分だけでなく、可動体に重ならない部分も演出画像の切替により変化する演出態様とすることが可能である。

【0018】

請求項7に記載の発明によれば、演出画像の切替により、可動体に重ならない部分が動画のように変化する演出態様とすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】遊技機の分解斜視図である。

【図4】遊技機の制御ブロック図である。

【図5】第一副表示装置と第二副表示装置の位置関係と、これら副表示装置を制御する点灯制御装置を簡略化して示した図である。

【図6】可動体(a)、第一演出画像(b)、第二演出画像(c)を模式的に示した図である。

【図7】演出位置に位置する可動体(a)と、演出位置に位置する可動体に第一演出画像が重ねられた第一特別演出態様(b)が交互に切り替わる第一特別演出を説明するための図である。

【図8】演出位置に位置する可動体に第一演出画像が重ねられた第一特別演出態様(a)と、演出位置に位置する可動体に第二演出画像が重ねられた第二特別演出態様(b)が交互に切り替わる第二特別演出を説明するための図である。

【図9】第二特別演出の制御方法を示すタイムチャートである。

【図10】演出位置に位置する可動体に対しやや左側にずれた一方の演出画像(第一演出

10

20

30

40

50

画像)が重ねられたもの(a)と、演出位置に位置する可動体に対しやや右側にずれた他方の演出画像(第二演出画像)が重ねられたもの(b)が交互に切り替わる第二特別演出の変形例を説明するための図である。

【図11】演出位置に位置する可動体に背景画像を含む第一演出画像が重ねられたもの(a)と、演出位置に位置する可動体に第一演出画像の背景画像を模した背景画像を含む第二演出画像が重ねられたもの(b)が交互に切り替わる特別演出を説明するための図である。

【図12】連続演出の流れを説明するための図である。

【図13】第一演出画像が表示された後、可動体が演出位置に移動する連続演出例を説明するための図である。

【図14】主表示装置において変動表示される識別図柄の背景に識別図柄を模した画像が表示される連続演出例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下、本発明にかかる実施形態について図面を参照して詳細に説明する。なお、以下の説明における平面方向とは遊技盤92の平面方向に沿う(平行な)方向を、前後方向とは遊技盤92の平面方向に直交する方向(遊技者側を前、その反対側を後とする)を、上下方向とは図1における上下方向をいうものとする。

【0021】

まず、図1~図4等を参照して遊技機1の全体構成について簡単に説明する。遊技機1は、額縁形状の機枠90を有し、この機枠90には前面枠91が回動自在に支持されている。前面枠91には、前側から遊技盤92を視認可能とする透明な板が設けられている。

【0022】

遊技盤92は、ほぼ正方形の合板により成形されており、前面枠91に着脱可能に取り付けられている。この遊技盤92には、発射装置94(ハンドル)の操作によって発射された遊技球を遊技領域922に案内する金属製の薄板からなる帯状のガイドレール923が略円弧形状となるように設けられている。

【0023】

遊技領域922には、第一始動入賞口924、第二始動入賞口925、大入賞口926、アウト口927などが設けられている。主表示装置20は、大当たりの当否を報知する識別図柄等が表示される。かかる主表示装置20の表示画面は、遊技盤92に形成された開口921を通じて視認可能である。

【0024】

また、遊技領域922には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘(図示せず)が複数設けられている。遊技領域922を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【0025】

図3に示すように、遊技盤92より後方かつ主表示装置20より前方には、遊技の興趣を向上させるための演出動作を行う可動体10が設けられている。また、この可動体10を動作させるための駆動装置(駆動源や動力伝達機構)なども設けられている。この可動体10の構成およびこの可動体10を用いた演出の詳細については後述する。

【0026】

このような遊技機1では、発射装置94(ハンドル)を操作することにより遊技領域922に向けて遊技球を発射する。遊技領域922を流下する遊技球が、始動入賞口924、925や大入賞口926等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。その他の構成等は、公知の遊技機と同様のものが適用できるため、本発明に関わるもの以外の説明は省略する。

【0027】

本実施形態にかかる遊技機1は、上記可動体10を用いた特別演出および大当たりへの期待度がだんだんと高まる連続演出が搭載されている。以下、これらの演出に寄与する構

10

20

30

40

50

成ならびにこれらの演出の詳細について説明する。なお、これらの演出を実行するか否かは、遊技機 1 のサブ制御基板 9 6 ( 図 4 参照 ) によって決定される。サブ制御基板 9 6 は、遊技球が第一始動入賞口 9 2 4 や第二始動入賞口 9 2 5 に入賞したことを契機として大当たりの抽選を行う主制御基板 9 5 ( 当否判定手段 ) ( 図 4 参照 ) によってなされた大当たりの当否判定結果に基づき、実行する演出を決定する。上記特別演出や連続演出は、発生すれば大当たりの可能性が高まる演出として設定されている。そのため、当否判定結果が大当たりである場合は、当否判定結果がはずれである場合よりもこれらの演出が発生しやすくなる。

#### 【 0 0 2 8 】

図 1、図 6 ( a ) 等に示す可動体 1 0 は、上記主表示装置 2 0 よりも前方で動作するいわゆる役物である。具体的には、主表示装置 2 0 の表示面よりも前に位置する平面に沿って、待機位置と演出位置との間を往復動作する。可動体 1 0 およびその駆動装置は、遊技盤 9 2 の後方に設けられるセンターベース 9 3 に固定されている。遊技盤 9 2 の後方の待機位置に位置する可動体 1 0 は、その大部分が遊技盤 9 2 の上側に覆われて、遊技者が視認困難な状態にある。可動体 1 0 を用いた演出を実行するとき以外には、可動体 1 0 は待機位置に位置する。当該待機位置から下方に移動し、演出位置に到達すると、可動体 1 0 の大部分は主表示装置 2 0 に対し前後方向で重なる ( 図 1 参照 )。この可動体 1 0 の形状や駆動方法は特定の方法に限定されるものではない。演出位置において可動体 1 0 の少なくとも一部が主表示装置 2 0 に重なるものであればよい。

#### 【 0 0 2 9 】

可動体 1 0 は装飾部 1 1 および発光部 1 2 を有する。可動体 1 0 の本体部分は透明な材料で形成されており、その表面の少なくとも一部が光を遮断する材料 ( シール ) で覆われている。当該光を遮断する材料で覆われた箇所が装飾部 1 1 である。発光部 1 2 は、前方に向かって光が出射される部分である。具体的には、可動体 1 0 の本体部分の後方に発光装置 ( 図示せず ) が配置されており、当該発光装置が駆動したとき、光は上記光を遮断する材料で覆われていない箇所を通過し、前方に向かって出射される。つまり、本実施形態では、可動体 1 0 における装飾部 1 1 以外の部分が発光部 1 2 ( 発光部 1 2 以外の部分が装飾部 1 1 ) ということである。

#### 【 0 0 3 0 】

図 3 に示すように、可動体 1 0 の前方 ( 動作する可動体 1 0 が沿う平面よりも前方 ) には第一副表示装置 3 0 が位置する。第一副表示装置 3 0 は、可動体 1 0 を模した第一演出画像 3 1 ( 図 6 ( b ) 参照 ) が表示可能な表示装置であって、画像が表示されていない領域が透明となるものである。すなわち、全く画像が表示されていないときには主表示装置 2 0 や演出位置に位置する可動体 1 0 の前方に透明な板が存在する状態ということであるから、主表示装置 2 0 や演出位置に位置する可動体 1 0 をそのままの態様で視認することができる。一方、可動体 1 0 を模した第一演出画像 3 1 が表示されているときであっても、画像が表示されていない領域は透明であるから、主表示装置 2 0 や演出位置に位置する可動体 1 0 における当該画像非表示領域に前後方向で重なる部分については視認可能である。また、本実施形態では、第一演出画像 3 1 の色は、白、青、黄、赤に変化させることができる。

#### 【 0 0 3 1 】

第一副表示装置 3 0 のさらに前方には、第二副表示装置 4 0 が位置する。第二副表示装置 4 0 は、第一副表示装置 3 0 と同様に、可動体 1 0 を模した第二演出画像 4 1 ( 図 6 ( c ) 参照 ) が表示可能な表示装置であって、画像が表示されていない領域が透明となるものである。第二副表示装置 4 0 は、遊技盤 9 2 の開口 9 2 1 を覆うように当該遊技盤 9 2 に支持されている。

#### 【 0 0 3 2 】

なお、これら副表示装置 3 0、4 0 に表示される画像は、当該画像 ( 色彩 ) が表示された箇所の後方を視認することができない不透明なものであってもよいし、当該箇所の後方を多少視認することができる半透明なものであってもよい。

10

20

30

40

50

## 【0033】

また、可動体10を模した画像とは、その画像を見た者の多くが、可動体10を表示（暗示）したものであるということが認識できるような画像をいう。可動体10の特徴部分のみを描いてその他を省いたり別なものを付け加えたりした画像、全体として可動体10に類似した画像、可動体10を簡略化した画像などが例示できる。

## 【0034】

第一副表示装置30に表示される可動体10を模した画像である第一演出画像31は、演出位置に位置する可動体10の発光部12の少なくとも一部に重ならない領域を有するものである。また、本実施形態では、第一演出画像31は、演出位置に位置する可動体10の装飾部11（発光部12以外の部分）の少なくとも一部に重ならない領域を有するものである。したがって、可動体10が演出位置に位置した状態で第一副表示装置30に第一演出画像31を表示させたとき、手前側に第一演出画像31が表示されつつ、画像が表示されていない箇所を通じて、可動体10の発光部12や可動体10の装飾部11が視認される状態となる。

10

## 【0035】

第二副表示装置40に表示される可動体10を模した画像である第二演出画像41は、第一演出画像31と同様に、演出位置に位置する可動体10の発光部12の少なくとも一部に重ならない領域、および演出位置に位置する可動体10の装飾部11（発光部12以外の部分）の少なくとも一部に重ならない領域を有するものである。したがって、可動体10が演出位置に位置した状態で第二副表示装置40に第二演出画像41を表示させたとき、手前側に第二演出画像41が表示されつつ、画像が表示されていない箇所を通じて、可動体10の発光部12や可動体10の装飾部11が視認される状態となる。

20

## 【0036】

図6（b）と（c）を比較すればわかるように、第一演出画像31と第二演出画像41は異なる画像である。すなわち、演出位置に位置する可動体10の発光部12の少なくとも一部に重ならない領域、および演出位置に位置する可動体10の装飾部11の少なくとも一部に重ならない領域、の少なくともいずれか一方の形状が異なる。本実施形態では、第二演出画像41の方が、第一演出画像31よりも可動体10の装飾部11や発光部12に重なる領域が大きく設定されている。

## 【0037】

なお、第一副表示装置30や第二副表示装置40には、公知の透過型ディスプレイ（例えば、イルミパネル（株式会社フジクラの登録商標）や透過型ELディスプレイ）を適用することができる。第一副表示装置30および第二副表示装置40は、例えば図5に示されるように装置側方に設けられる点灯制御装置50によって制御される。点灯制御装置50は、各副表示装置が、「演出画像を表示した状態」と「演出画像を表示しない状態（透明な板の状態）」のいずれかの状態となるように制御する。

30

## 【0038】

これら可動体10、および副表示装置の少なくとも一方によって特別演出（第一特別演出および第二特別演出）が実行される。詳しくは次の通りである。

## 【0039】

第一特別演出は、可動体10と第一副表示装置30によって実行される。サブ制御基板96によって第一特別演出を実行することが決定され、実行する段になったときには、可動体10の駆動源を駆動し、待機位置に位置する可動体10を演出位置に移動させる（図1、図7（a）参照）。可動体10が演出位置に位置した状態で、第一副表示装置30を表示させる。これにより、可動体10に第一演出画像31が重なって両者が組み合わせされた（なお、ここでいう「組み合わせされた」とは視覚的にあたかも組み合わせられて見えるという意である。以下同じ）第一特別演出態様が形成される（図7（b）参照）。第一演出画像31は、演出位置に位置する可動体10の発光部12の少なくとも一部に重ならない領域、および演出位置に位置する可動体10の装飾部11の少なくとも一部に重ならない領域を有するものであるから、画像が表示されていない領域を通じて可動体10の発光部

40

50

12や装飾部11の少なくとも一部を視認することができる。そのため、可動体10と第一演出画像31が組み合わされたような形態として視認される。

【0040】

本第一特別演出は、第一特別演出態様が形成された状態が一定時間継続される演出としてもよいし、第一演出画像31の表示/非表示を切り替え操作することで、可動体10のみが視認される状態と、第一特別演出態様が視認される状態が短時間で切り替わるようにしてもよい。このような切り替え操作を行えば、あたかも可動体10が動いているかのように見える。このように、第一特別演出は、可動体10を演出位置に位置させるだけでなく、それに第一演出画像31を重ねることで、両者が組み合わされた形態が構築されるから、可動体10を単に移動させるだけの演出に比して演出効果が高い。

10

【0041】

本第一特別演出において、発光部12は点灯させ続けてもよいし、第一特別演出態様が形成されるときのみ点灯させてもよい。図7に示すように、第一特別演出態様が形成されるときのみ点灯させれば、可動体のみが視認される状態と第一特別演出態様が形成される状態とのギャップ(コントラスト)がさらに大きくなり、演出効果がさらに高まる。

【0042】

第二特別演出(本発明における切替演出に相当する)は、可動体10、第一副表示装置30、および第二副表示装置40によって実行される。サブ制御基板96によって第二特別演出を実行することが決定され、実行する段になったときには、可動体10の駆動源を駆動し、待機位置に位置する可動体10を演出位置に移動させる。可動体10が演出位置に位置した状態で、第一副表示装置30を表示させる。これにより、可動体10に第一演出画像31が重なって両者が組み合わされた第一特別演出態様が形成される(図8(a)参照)。

20

【0043】

所定時間(例えば0.1秒)経過後、第一副表示装置30を非表示とし、第二副表示装置40に第二演出画像41を表示する。これにより、可動体10に第二演出画像41が重なって両者が組み合わされた第二特別演出態様が形成される(図8(b)参照)。第二演出画像41は、第一演出画像31と同様に、演出位置に位置する可動体10の発光部12の少なくとも一部に重ならない領域、および演出位置に位置する可動体10の装飾部11の少なくとも一部に重ならない領域を有するものであるから、画像が表示されていない領域を通じて可動体10の発光部12や装飾部11の少なくとも一部を視認することができる。そのため、可動体10と第二演出画像41が組み合わされたような形態として視認される。

30

【0044】

本第二特別演出では、可動体10に第一演出画像31が重なった状態と、可動体10に第二演出画像41が重なった状態を短時間(例えば0.1秒)で切り替える(図9参照)。第一演出画像31と第二演出画像41は互いに異なる画像であるため、可動体10に一方の演出画像が重なった状態から、可動体10に他方の演出画像が重なった状態に切り替わったとき、両演出画像のギャップにより、可動体10があたかも動いているかのように見える。本実施形態では、第二演出画像41の方が第一演出画像31よりも可動体10の装飾部11に重なる領域が大きいため、相対的に視認される可動体10の装飾部11の面積が大きい第一特別演出態様と、相対的に視認される可動体10の装飾部11の面積が小さい第二特別演出態様とが切り替わり、可動体10が三次元的に前後に動いているかのように見える。このように、第二特別演出は、可動体10を演出位置に位置させるだけでなく、それに第一演出画像31を重ねた状態と第二演出画像41を重ねた状態を切り替えることで、可動体10が三次元的に動いているかのように視認されるから、可動体10を単に移動させるだけの演出に比して演出効果が高い。なお、本実施形態では、第二演出画像41を表示しているときには、可動体10の発光部12をOFFにする。これにより、可動体10に第一演出画像31が重なった状態と、可動体10に第二演出画像41が重なった状態のギャップ(コントラスト)がさらに大きくなり、演出効果がさらに高まる(図9

40

50

参照)。

【0045】

なお、第二特別演出の変形例としては以下のような構成が考えられる。図10に示すように、演出位置に位置する可動体10に対し、やや左側にずれた位置に一方の演出画像を、やや右側にずれた位置に他方の演出画像を重ね、両演出画像のON/OFFを交互に切り替えることにより、可動体10が左右に動いているかのように見える。同様に、演出位置に位置する可動体10に対し、やや上側にずれた位置に一方の演出画像を、やや下側にずれた位置に他方の演出画像を重ね、演出画像のON/OFFを交互に切り替えることにより、可動体10が上下に動いているかのように見えることとなる。このように、演出画像を重ねる位置や、演出画像が可動体10に重なる面積(非表示領域の大きさ)を変更することにより、第二特別演出の態様を変更することができる。

10

【0046】

また、図11に示すように、両副表示装置に表示される両演出画像は、演出位置に位置する可動体10に重ならない部分を含んでいてもよい。第一演出画像31における演出位置に位置する可動体10に重ならない部分の画像311と、第二演出画像41における演出位置に位置する可動体10に重ならない部分の画像411は、互いに異なる画像であるが、類似している。換言すれば、一方の演出画像における演出位置に位置する可動体10に重ならない部分の画像311は、他方の演出画像における演出位置に位置する可動体10に重ならない部分の画像411を模したものである。

20

【0047】

このようにすれば、上記第二特別演出時に両演出画像のON/OFFを交互に切り替えたとき、三次元的に動いているかのように見える可動体10とともに、その背景画像(実際には可動体10の前方の画像であるが、可動体10の背景の画像のように見える)も動きのある動画のように見えるから、さらに演出効果が高まる。なお、第一演出画像31よりも第二演出画像41の方が可動体10の装飾部11に重なる領域が大きくなるように設定する場合には、第一演出画像31における演出位置に位置する可動体10に重ならない部分の画像311よりも第二演出画像41における演出位置に位置する可動体10に重ならない部分の画像411の方が画像が表示される領域が大きくなるようにするとよい。これにより、可動体10の前後方向への動きに対し、背景の変化がマッチする。

30

【0048】

連続演出について説明する。連続演出は、主表示装置20、副表示装置の一方(本実施形態では第一副表示装置30)、および可動体10(後述のように可動体10が用いられない場合もある)を用いた演出である。

【0049】

遊技球が第一始動入賞口924や第二始動入賞口925に入賞したことを契機として大当たりの抽選を行う主制御基板95(当否判定手段)によってなされた大当たりの当否判定結果は、主表示装置20に表示される識別図柄によって報知される。識別図柄が最終的に大当たりを示す態様で停止したとき(例えば三つの識別図柄が同じ図柄で揃ったとき)に大当たりとなり、それ以外ははずれとなる。本連続演出は、ある一の遊技球が第一始動入賞口924または第二始動入賞口925に入賞したことを契機として行われた当否判定結果(一回の当否判定結果)を報知するにあたり、識別図柄が停止したと見せかけて再変動する演出(いわゆる擬似連演出)として用いられるものである。

40

【0050】

サブ制御基板96によって、ある当否判定結果を報知するにあたり、本連続演出を実行することが決定されたとする。後述するように、本連続演出は、識別図柄の「変動 所定の態様の識別図柄(組)が表示(以下、擬似停止と称することもある) 再変動」の繰り返し回数(再変動回数)によって大当たりとなる可能性が異なるように設定されている。ここでは仮に、再変動回数が4回である連続演出を実行することが決定されたとする。

【0051】

図12に示すように、主表示装置20で変動表示されている識別図柄(組)を、再変動

50

を示唆する所定の態様で擬似停止させる。この再変動を示唆する態様は適宜設定することができる。例えば、1～9が変動表示される三つの識別図柄が用いられる場合において、中図柄が「7」で停止したものを当該態様とすることができる。

#### 【0052】

再変動を示唆する態様で識別図柄を擬似停止させた後、第一副表示装置30を駆動し、可動体10を模した画像である第一演出画像31（白）を表示させる。一定時間（例えば1秒）表示後、第一副表示装置30を非表示とし、再び識別図柄の変動を開始する（再変動一回目）。そして、変動する識別図柄を、再変動を示唆する所定の態様で擬似停止させる。その後、再び第一副表示装置30を駆動し、第一演出画像31（青）を表示させる。一定時間表示後、第一副表示装置30を非表示とし、再び識別図柄の変動を開始する（再変動二回目）。そして、変動する識別図柄を、再変動を示唆する所定の態様で擬似停止させる。その後、再び第一副表示装置30を駆動し、第一演出画像31（黄）を表示させる。一定時間表示後、第一副表示装置30を非表示とし、再び識別図柄の変動を開始する（再変動三回目）。そして、変動する識別図柄を、再変動を示唆する所定の態様で擬似停止させる。その後、再び第一副表示装置30を駆動し、第一演出画像31（赤）を表示させる。一定時間表示後、第一副表示装置30を非表示とし、再び識別図柄の変動を開始する（再変動四回目）。その後、当該変動に対応する当否判定結果が大当たりである場合には、リーチ演出などを経て、最終的に識別図柄が大当たりを表示する態様で停止する。一方、はずれである場合には、識別図柄が大当たりを表示する態様以外の態様で停止する。

#### 【0053】

このように、変動する識別図柄が擬似停止し、再び変動を開始するまでの間に第一演出画像31が挿入される。挿入される第一演出画像31の色（態様）は、白、青、黄、赤、というように変化していく。ある当否判定結果を連続演出を用いて報知すると決定された際、その連続演出の再変動回数は、当該当否判定結果が大当たりであるか否かに基づき設定されることになる。簡単に言えば、当否判定結果が大当たりである場合には、相対的に再変動回数が多くなり、当否判定結果がはずれである場合には、相対的に再変動回数が少なくなるように設定される。例えば、当否判定結果が大当たりの場合の報知演出で連続演出が実行されることが決定された場合の振り分けが、再変動一回（白）が10%、再変動二回（青）が20%、再変動三回（黄）が30%、再変動四回（赤）が40%に設定され、当否判定結果がはずれの場合の報知演出で連続演出が実行されることが決定された場合の振り分けが、再変動一回（白）が50%、再変動二回（青）が35%、再変動三回（黄）が10%、再変動四回（赤）が5%に設定される。したがって、遊技者は、再変動回数が続く、第一演出画像31の色が変化（ステップアップ）していくことを願いつつ、演出を見守ることになる。なお、このような色のステップアップは、必ず上記順で発生させなければならないものではない。例えば、いきなり再変動一回目で赤の第一演出画像31が表示されたりすることがあってもよい。この場合に大当たりになる可能性は、再変動が四回発生した場合と同じにしてもよいし、異ならせてもよい。

#### 【0054】

また、本連続演出では、図13に示すように、第一演出画像31が表示された直後、（識別図柄が再変動すると見せかけて）待機位置に位置していた可動体10が演出位置に移動することがある。つまり、可動体10の画像（可動体10を模した画像）が表示された状態から、連続的に画像ではない実物の可動体10が下降する演出の流れとなる。このようにすれば、画像であった可動体10が実物の可動体10に置き換わったような印象を遊技者に与えることになり、演出の趣向性が高まる。なお、このように第一演出画像31が表示された直後、可動体10が演出位置に移動する演出を経由してリーチ演出等に移行した場合の大当たりとなる可能性は、そうでない場合（そのまま識別図柄が再変動し、リーチ演出等に移行した場合）の大当たりとなる可能性よりも高く設定するとよい。また、可動体10を演出位置に移動させるタイミング（再変動回数）は問わない。

#### 【0055】

上記連続演出の変形例として以下の態様が考えられる。上記のように、副表示装置に可

動体 10 を模した画像である第一演出画像 31 が表示された後、多くの場合には、再変動する識別図柄が主表示装置 20 に表示される。図 14 に示すように、この主表示装置 20 における識別図柄の再変動中の背景には、可動体 10 を模した画像（背景画像 21）が表示されるようにするとよい。このようにすれば、識別図柄が擬似停止した後に表示される第一演出画像 31 と、その後の識別図柄の再変動中に表示される背景画像 21 の両方が可動体 10 を模した画像となるから、演出が連続していることを遊技者が認識しやすくなる。

#### 【0056】

さらに好ましくは、識別図柄が擬似停止した後に表示される第一演出画像 31 と、その後の識別図柄の再変動中に表示される背景画像 21 の色（態様）は一致させるとよい。すなわち、例えば、識別図柄が擬似停止した後に副表示装置に表示される第一演出画像 31 が白であった場合には、その直後の識別図柄の再変動中に主表示装置 20 に表示される背景画像 21 の色を白に設定するとよい。このようにすれば、遊技者が感じる演出の連続性がさらに強いものとなり、演出の興趣が増す。

10

#### 【0057】

また、連続演出において第一副表示装置 30 に第一演出画像 31 が表示されているとき、主表示装置 20 には濃色を基調とする画像を表示して、可動体 10 を模した画像やその他演出に関わる画像を非表示状態、あるいは目立たない程度に薄く表示するとよい。このとき識別図柄は、本実施形態のように表示されないように構成したり、識別図柄のサイズを通常の表示よりも小さくして主表示装置 20 の隅に表示したりするとよい。本実施形態では、第一副表示装置 30 に第一演出画像 31 が表示されているとき、主表示装置 20 には黒一色の画像が表示される（非表示状態となって画面が黒一色となる態様を含む）。このようにすれば、第一副表示装置 30 に表示される可動体 10 を模した第一演出画像 31 に、背景となる主表示装置 20 の画像が移りこまない（混ざり合わない）ため、第一副表示装置 30 に表示される可動体 10 を模した第一演出画像 31 を際立たせることが可能となる。また、主表示装置 20 の表示面を背景として副表示装置に表示される可動体に模した画像が浮かび上がるため、連続演出の切替点（識別図柄が所定の態様で停止してから、再び識別図柄が変動を開始する、または可動体 10 が演出位置に移動するまでの間）が明確になる。また、一旦主表示装置が非表示となるため、識別図柄が擬似停止後に再変動したときに主表示装置 20 に表示される画像を、識別図柄が擬似停止したときの主表示装置 20 に表示される画像と大きく変えることも可能である。つまり、従来の遊技機の連続演出であれば、演出の連続性を担保するために、擬似停止の前後に表示される画像に関連性をもたせたりする必要があったところ、本実施形態では、第一副表示装置 30 に表示される可動体 10 を模した第一演出画像 31 によって、演出の連続性が維持されるから、擬似停止の前後に表示される画像に関連性をもたせなくても、演出の連続性を認識することが可能である。つまり、擬似停止後に主表示装置 20 に表示される画像を大きく変化させるなど、パリエーションに富む連続演出とすることが可能である。つまり、非表示状態にある主表示装置 20 を、「第一演出画像 31 をはつきりと表示させるための背景」、および「擬似停止後の演出変化」に利用した構成である。

20

30

#### 【0058】

なお、本実施形態では、上記連続演出は、いわゆる擬似連演出に用いられるものであることを説明したが、ある遊技球の入賞による当否判定結果を報知する演出に、当該遊技球より前の遊技球の入賞による当否判定結果を報知する演出（変動）を利用した、いわゆる保留先読み（保留跨ぎ連続）演出に用いることもできる。具体的には、ある当否判定結果に対応する識別図柄が擬似停止した後に、第一副表示装置 30 に第一演出画像 31（可動体 10 を模した画像）を表示し、その後次の当否判定結果に対応する識別図柄が変動を開始する演出とすればよい。すなわち、ある当否判定結果に対応する識別図柄の変動表示と、その次の当否判定結果に対応する識別図柄の変動表示の間に、第一演出画像 31 を挿入し、それが続くにつれ、当該画像の色が白、青、黄、赤、とステップアップしていく連続演出とすればよい。

40

50

【 0 0 5 9 】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施の形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

【 0 0 6 0 】

例えば、上記実施形態では、第一演出画像 3 1 は、演出位置に位置する可動体 1 0 の発光部 1 2 の少なくとも一部に重ならない領域を有するとともに、演出位置に位置する可動体 1 0 の装飾部 1 1 (発光部 1 2 以外の部分) の少なくとも一部に重ならない領域を有するものであることを説明したが、装飾部 1 1 の少なくとも一部に重ならない領域を有するものでなくてもよい。つまり、装飾部 1 1 の全部に重なる画像であってもよい。第二演出画像 4 1 についても同様である。

10

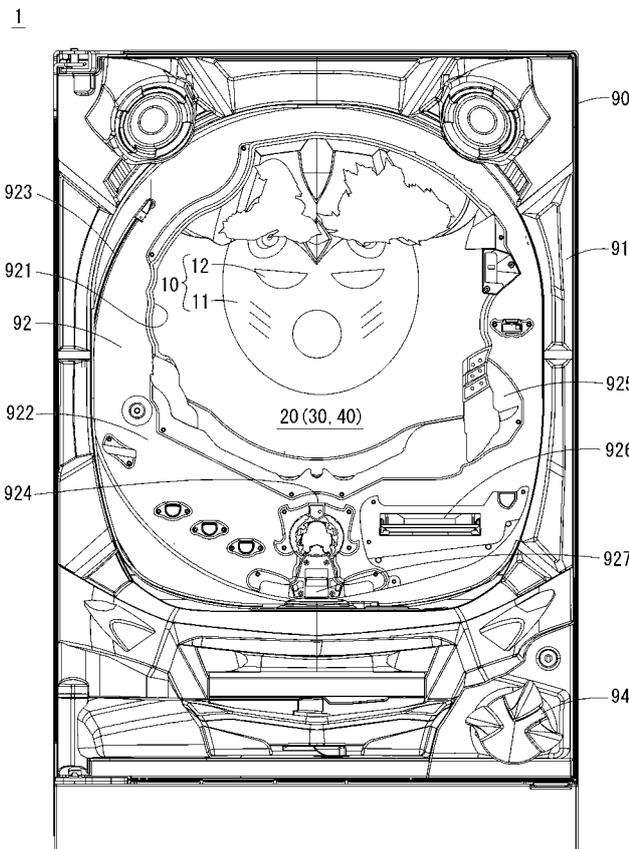
【 符号の説明 】

【 0 0 6 1 】

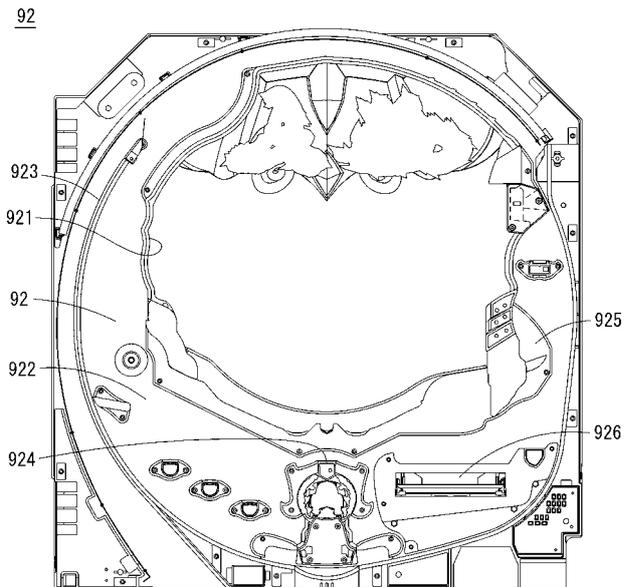
- 1 遊技機
- 1 0 可動体
- 1 1 装飾部
- 1 2 発光部
- 2 0 主表示装置
- 2 1 (識別図柄の変動中に主表示装置に表示される) 背景画像
- 3 0 第一副表示装置
- 3 1 第一演出画像
- 3 1 1 第一演出画像の背景画像 (演出位置に位置する可動体に重ならない領域の画像)
- 4 0 第二副表示装置
- 4 1 第二演出画像
- 4 1 1 第二演出画像の背景画像 (演出位置に位置する可動体に重ならない領域の画像)

20

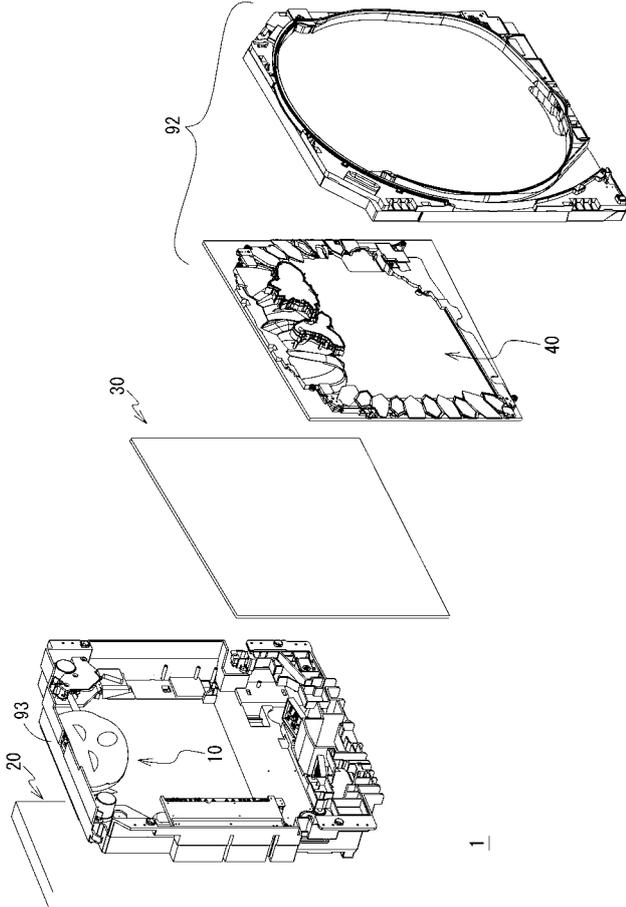
【 図 1 】



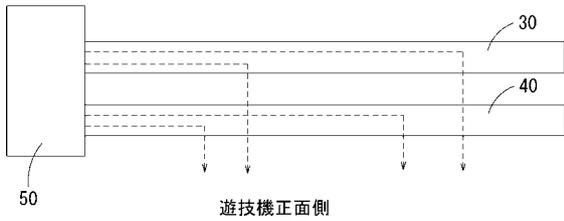
【 図 2 】



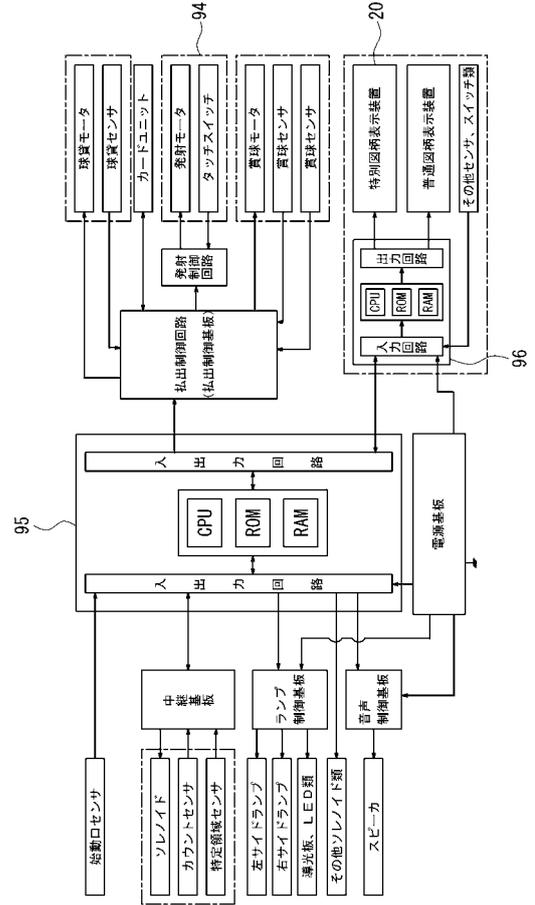
【 図 3 】



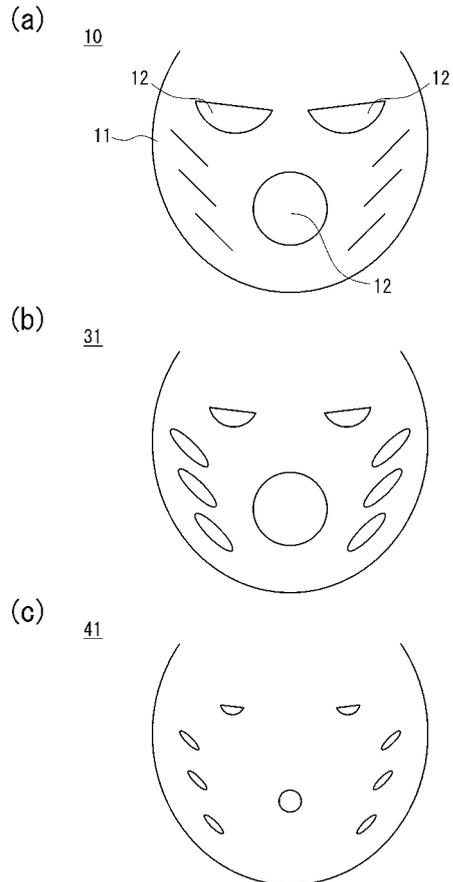
【 図 5 】



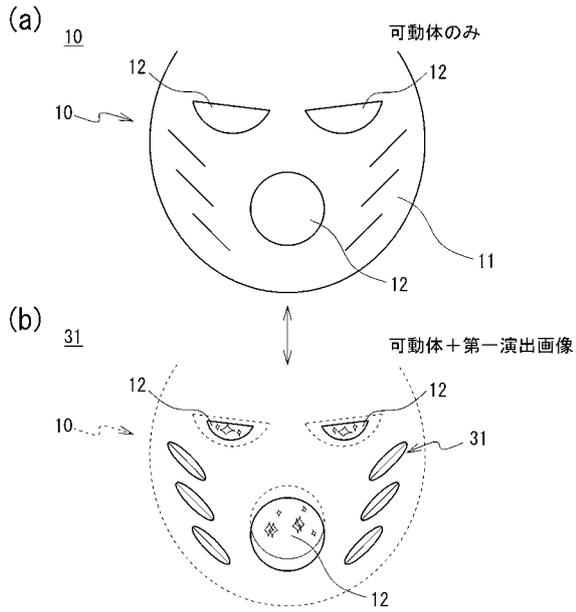
【 図 4 】



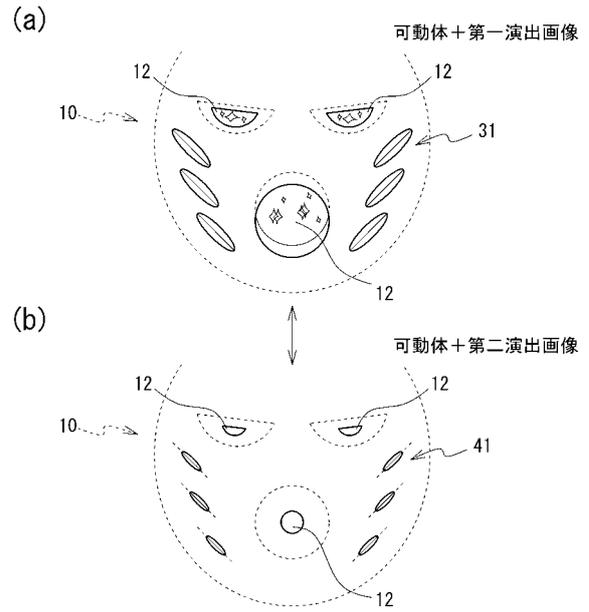
【 図 6 】



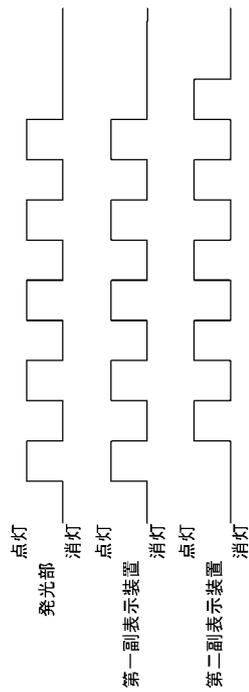
【 図 7 】



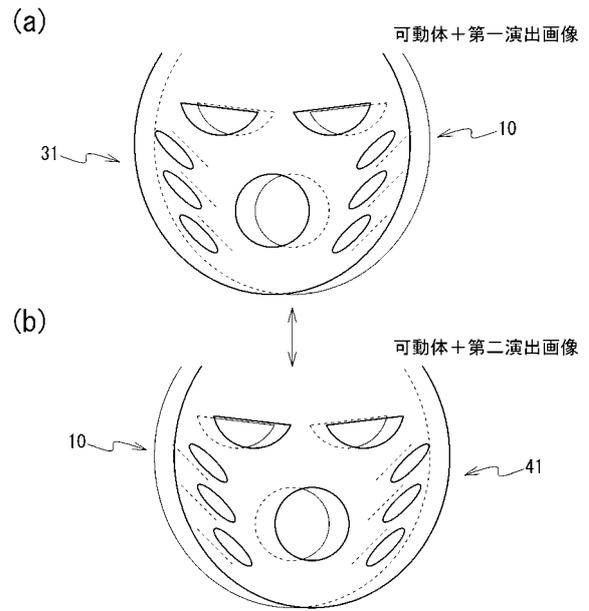
【 図 8 】



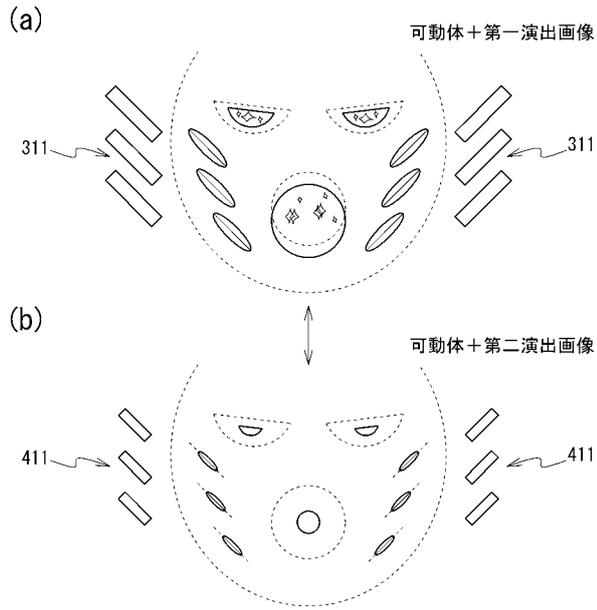
【 図 9 】



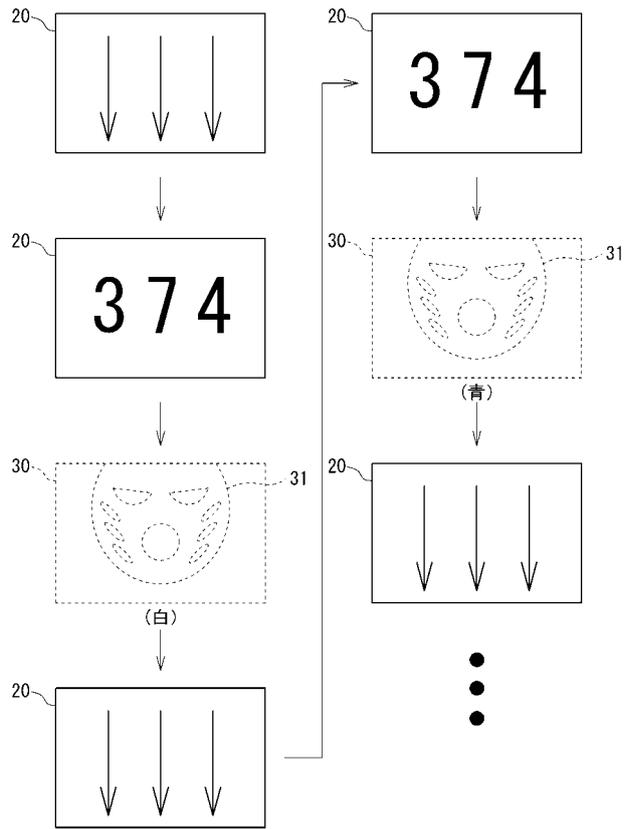
【 図 10 】



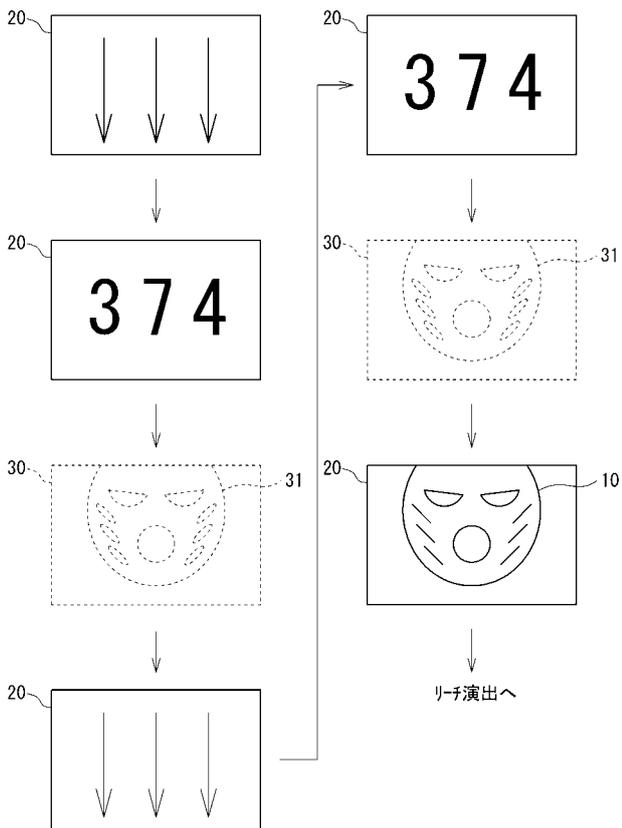
【図 1 1】



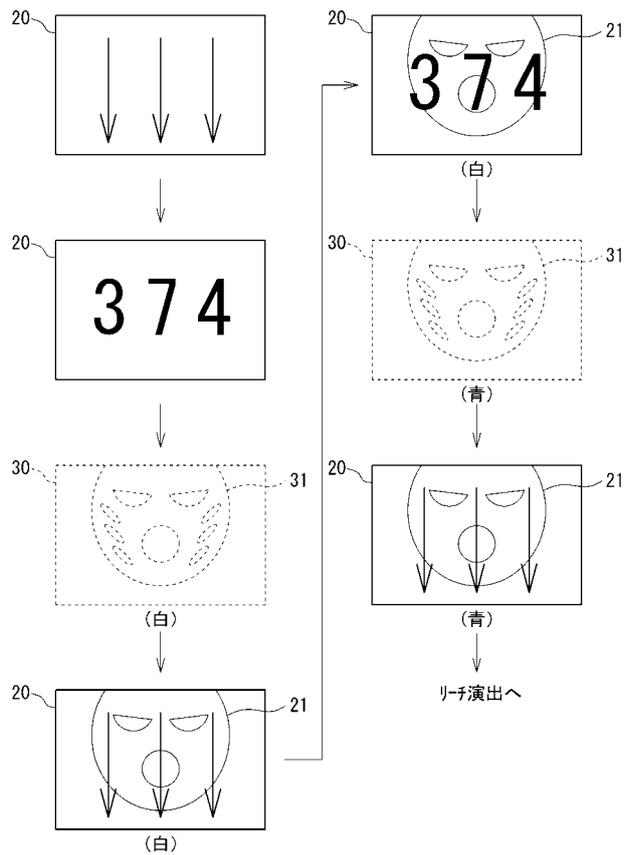
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



---

フロントページの続き

(72)発明者 安藤 康晃

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 浅賀 崇雅

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 相坂 昌範

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

Fターム(参考) 2C088 BC22 BC25 DA07 EB78

2C333 AA06 AA11 AA13 CA28 CA49 CA76 GA01 GA05