

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6524593号  
(P6524593)

(45) 発行日 令和1年6月5日(2019.6.5)

(24) 登録日 令和1年5月17日(2019.5.17)

(51) Int.Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 12 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2016-69962 (P2016-69962)                  (22) 出願日 平成28年3月31日 (2016. 3. 31)                  (65) 公開番号 特開2017-176575 (P2017-176575A)                  (43) 公開日 平成29年10月5日 (2017. 10. 5)                  審査請求日 平成28年6月16日 (2016. 6. 16)</p>	<p>(73) 特許権者 599104196                  株式会社サンセイアールアンドディ                  愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1                  3号                  (74) 代理人 110002158                  特許業務法人上野特許事務所                  (72) 発明者 小林 葵                  愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1                  3号 株式会社サンセイアールアンドディ                  内                  審査官 中村 祐一</p>
--	---

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】

表示手段と、

当否判定結果を示す主図柄および当該主図柄に付随する付随図柄を含む識別図柄を前記表示手段に表示する図柄制御手段と、

前記表示手段に一または複数種の特定画像を表示する画像表示手段と、  
を備え、

前記特定画像の少なくとも一種は、遊技者に対し情報を伝達するために前記表示手段に表示される通知表示であり、

前記表示手段に前記特定画像が表示され、当該特定画像に対して前記識別図柄が重なるように位置するときに、前記特定画像よりも前記主図柄が手前に位置するように表示されるとともに、前記特定画像よりも前記付随図柄が奥に位置するように表示される場合があることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば下記特許文献 1 に記載されるように、当否判定結果を報知するメインの演出と、

10

20

当該メインの演出とは別の演出であるサブ演出が同じ表示装置において発生する場合はある遊技機が公知である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-173665号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

メインの演出においては、当否判定結果を報知する識別図柄が表示される。上記サブ演出の画像のように、メインの演出を構成する画像とは別の画像（以下、特定画像と称することもある）を表示する場合、当該特定画像を優先的に表示すると上記当否判定結果を報知する識別図柄が特定画像に覆われるよう表示されることになり、当否判定結果を示す識別図柄の種類が分かりにくいといった問題が生じる。識別図柄が表示される領域と特定画像が表示される領域とに表示領域を区分けすればこのような問題は生じないが、表示される識別図柄や特定画像の大きさが小さくなってしまふ。

10

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、識別図柄と特定画像が表示装置に表示されている際に、識別図柄の種類が分かりにくくなってしまふことおよび特定画像の内容が分かりにくくなってしまふことを抑制可能な遊技機を提供することである。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、表示手段と、当否判定結果を示す主図柄および当該主図柄に付随する付随図柄を含む識別図柄を前記表示手段に表示する図柄制御手段と、前記表示手段に一または複数種の特定画像を表示する画像表示手段と、を備え、前記表示手段に前記特定画像が表示され、当該特定画像に対して前記識別図柄が重なるように位置するとき、前記特定画像よりも前記主図柄が手前に位置するように表示されるとともに、前記特定画像よりも前記付随図柄が奥に位置するように表示される場合があることを特徴とする。

【0007】

30

上記本発明によれば、特定画像よりも主図柄が手前に位置するように表示されるため、特定画像によって主図柄が分かりにくくなってしまふことが抑制され、識別図柄の種類を容易に把握することが可能である。一方、特定画像は付随図柄よりも手前に位置するように表示されるため、付随図柄によって特定画像が分かりにくくなってしまふことが抑制され、特定画像の内容を容易に把握することが可能である。つまり、付随図柄は、識別図柄の種類を把握するための必須の要素であると言えないから、付随図柄と特定画像の関係においては特定画像を優先的に表示し、主図柄によってのみ特定画像の視認性が阻害されるようにすることで、特定画像の視認性が著しく低下しないようにする。

【0008】

変動する前記識別図柄が停止または擬似停止している間の少なくとも一部において、前記特定画像に対して前記識別図柄が重なるように位置するとき、前記特定画像よりも前記主図柄が手前に位置するように表示されるとともに、前記特定画像よりも前記付随図柄が奥に位置するように表示されるようにするとよい。

40

【0009】

識別図柄の変動が停止した際に、遊技者は停止した識別図柄の種類を把握しようとする。したがって、識別図柄が停止または擬似停止したときのみ、上記のような制御を行えばよい。

【0010】

前記特定画像の少なくとも一種は、ある当否判定結果を報知する演出の開始前から開始後にかけて継続的に表示される画像を例示することができる。

50

## 【 0 0 1 1 】

当否判定に関する情報を、所定数を限度として記憶する記憶手段を備えており、前記特定画像の少なくとも一種は、前記当否判定に関する情報の数として前記表示手段に表示される保留表示を例示することができる。

## 【 0 0 1 2 】

前記特定画像の少なくとも一種は、遊技者に対し情報を伝達するために前記表示手段に表示される通知表示を例示することができる。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 1 3 】

本発明にかかる遊技機によれば、識別図柄と特定画像が表示装置に表示されている際に、識別図柄の種類が分かりにくくなってしまうことおよび特定画像の内容が分かりにくくなってしまうことを抑制可能である。

10

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 1 4 】

【 図 1 】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【 図 2 】識別図柄の一覧図である。

【 図 3 】先の当否判定結果を報知する演出と対象当否判定結果を報知する演出に跨って発生する先読み演出を説明するための概念図である。

【 図 4 】識別図柄が変動中のとき ( a ) と識別図柄が停止しているとき ( b ) の表示態様を模式的に示した図である。

20

【 図 5 】特定画像として保留表示が設定された例 ( 第一変形例 ) を説明するための図であって、識別図柄が変動中のとき ( a ) と識別図柄が停止しているとき ( b ) の表示態様を模式的に示した図である。

【 図 6 】特定画像として通知表示が設定された例 ( 第二変形例 ) を説明するための図であって、識別図柄が変動中のとき ( a ) と識別図柄が停止しているとき ( b ) の表示態様を模式的に示した図である。

【 図 7 】識別図柄が擬似停止しているとき ( a ) と識別図柄が変動しているとき ( b ) の表示態様を模式的に示した図である。

## 【 発明を実施するための形態 】

## 【 0 0 1 5 】

30

以下、本発明にかかる遊技機 1 の一実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図 1 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。

## 【 0 0 1 6 】

遊技機 1 は遊技盤 9 0 を備える。遊技盤 9 0 は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置 9 0 8 ( 発射ハンドル ) の操作によって発射された遊技球を遊技領域 9 0 2 に案内する通路を構成するガイドレール 9 0 3 が略円弧形状となるように設けられている。

## 【 0 0 1 7 】

遊技領域 9 0 2 には、始動入賞口 9 0 4、大入賞口 9 0 6、アウト口 9 0 7 などが設けられている。表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 は、遊技盤 9 0 に形成された開口 9 0 1 を通じて視認可能となる領域である。なお、図 4 ~ 図 7 においては、表示領域 9 1 1 を大まかに記載するが、その形状等は適宜変更可能である ( 開口 9 0 1 の形状や大きさ、表示装置 9 1 自体の形状や大きさを変更することで表示領域 9 1 1 の形状等を変更することができる ) 。

40

## 【 0 0 1 8 】

また、遊技領域 9 0 2 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变化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域 9 0 2 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变化する。

## 【 0 0 1 9 】

このような遊技機 1 では、発射装置 9 0 8 を操作することにより遊技領域 9 0 2 に向け

50

て遊技球を発射する。遊技領域 9 0 2 を流下する遊技球が、始動入賞口 9 0 4 や大入賞口 9 0 6 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。

【 0 0 2 0 】

なお、遊技機 1 の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機 1 の構成要素は説明を省略する。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適用できる。

【 0 0 2 1 】

当否の抽選（当否判定）は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が、図 1 に示す始動入賞口 9 0 4 への遊技球の入賞を契機として実行する（このような始動入賞口 9 0 4 は複数設けられていてもよい）。なお、本実施形態では入賞「口」（入賞した遊技球が内部に取り込まれるもの）であるが、入賞「領域」（入賞した遊技球がそのまま遊技領域 9 0 2 を流下するもの。入賞領域をゲートのような態様としたものが例示できる）であってもよい。

10

【 0 0 2 2 】

始動入賞口 9 0 4 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。つまり、始動入賞口 9 0 4 への遊技球の入賞を契機として、直接的に大当たりの当選の有無を判定するものである。

【 0 0 2 3 】

また、本実施形態では、上記当否判定を行うための数値が取得された順に当否判定結果の報知が開始されることとなるが、ある数値が取得されたときに、それより前に取得された数値に基づく当否判定結果が報知されている際には、当該ある数値に基づく当否判定結果の報知が開始されるまで、図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。未だ当否判定結果の報知が開始されていない数値（以下、保留（情報）と称することもあ

る）の最大の記憶数（最大保留数）は適宜設定することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大の保留情報の数は四つである。なお、当否判定を行うために取得された数値は、当否判定結果を報知する演出の具体的な内容を決定するための数値としても利用される。表示領域 9 1 1 には、当該保留情報の存在を示す表示がなされるようにしてもよい。また、始動入賞口 9 0 4 に入賞したことを契機として即座に当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶手段に記憶させておく構成としてもよい（かかる場合には、当否判定結果それ自体が保留情報ということになる）。

20

30

【 0 0 2 4 】

当否判定結果が大当たりであるかははずれであるかは、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される複数種（本実施形態では七種）識別図柄 1 0 の組み合わせによって報知される（かかる識別図柄 1 0 の表示を制御する手段が本発明における画像制御手段に相当する）。図 2 に示すように、本実施形態では、「 1 」～「 7 」の数字（後述する主図柄 1 1 である）を含む三つの識別図柄 1 0 群が変動表示される。各識別図柄 1 0 群は、ある当否判定結果を報知する演出の開始と同時に変動を開始し、大当たりに当選している場合には識別図柄 1 0 は最終的に所定の組み合わせで停止する。当該所定の組み合わせとしては、同じ識別図柄 1 0 の三つ揃いが例示できる。はずれである場合には識別図柄 1 0 は大当たりとなる組み合わせ以外の組み合わせで停止する。

40

【 0 0 2 5 】

本実施形態における各識別図柄 1 0 は、主図柄 1 1 および付随図柄 1 2 を含む（図 2 参照）。主図柄 1 1 は、例えば数字やアルファベットといった文字を含む部分である。上述したように、本実施形態における主図柄 1 1 は「 1 」～「 7 」の数字のいずれかを含む。一方、本実施形態における付随図柄 1 2 はキャラクタを表した絵柄を含む部分である。具体的には、キャラクタ A ～ G のいずれかを表した絵柄を含む。付随図柄 1 2 は、演出効果を高めるための部分であるため、演出に合わせて大きさや形態等が変化する場合がある。例えば、付随図柄 1 2 を構成するキャラクタが動作等する場合がある。一方、主図柄 1 1 は基本的にはその態様

50

、どのように変化したとしても、当該図柄が表す内容（文字の内容）は表示されている際には常に判断可能な態様とすることが望ましい）、当該主図柄 1 1 により、遊技者は各識別図柄 1 0 を容易に区別することが可能になる。基本的には、遊技者は、当該主図柄 1 1 をみて、当否判定結果がどのようなものとなったか等を把握する。

【 0 0 2 6 】

大当たりに当選した場合には大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、大入賞口 9 0 6 が頻繁に開放状態となり、遊技者が多くの遊技球（いわゆる出玉）を獲得することができるものであって、公知の遊技機と同様であるため詳細な説明を省略する。

【 0 0 2 7 】

また、本実施形態にかかる遊技機 1 は、いわゆる先読み演出を実行することができる。先読み演出それ自体は公知であるため詳細な説明を省略するが、先読み演出は、ある当否判定結果（以下、対象当否判定結果と称することもある）を報知するに際し、それよりも前に報知が完了する一または複数の当否判定結果（以下、先の当否判定結果と称することもある）を報知する演出を利用して、対象当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（以下、信頼度と称することもある）を示唆するものである。

【 0 0 2 8 】

先読み演出の具体的な内容はどのようなものであってもよい。複数種の実行可能であってもよい。先読み演出が実行されている際には、先の当否判定結果を報知する演出が実行されている。つまり、当該先の当否判定結果を報知する演出はいわば「メインの演出」であり、先読み演出は「サブの演出」であるといえる。本実施形態では、先の当否判定結果を報知する演出と先読み演出は、同じ表示領域 9 1 1 に表示される。本実施形態では、表示領域 9 1 1 の右隅側に先読み演出を構成する特定画像 2 0（先読み演出を構成する画像；静止画、動画の両方を含む）が表示される（かかる特定画像 2 0 の表示を制御する手段が本発明における画像制御手段に相当する）。

【 0 0 2 9 】

一または複数種の実行可能であってもよい。先読み演出が実行されている際には、先の当否判定結果を報知する演出が実行されている。つまり、当該先の当否判定結果を報知する演出はいわば「メインの演出」であり、先読み演出は「サブの演出」であるといえる。本実施形態では、先の当否判定結果を報知する演出と先読み演出は、同じ表示領域 9 1 1 に表示される。本実施形態では、表示領域 9 1 1 の右隅側に先読み演出を構成する特定画像 2 0（先読み演出を構成する画像；静止画、動画の両方を含む）が表示される（かかる特定画像 2 0 の表示を制御する手段が本発明における画像制御手段に相当する）。

【 0 0 3 0 】

かかる先読み演出が実行される場合において、先読み演出を構成する特定画像 2 0 との関係における識別図柄 1 0 の表示について以下説明する。識別図柄 1 0 の表示態様は、識別図柄 1 0（群）が変動しているときと、変動していないときとで異なる。

【 0 0 3 1 】

1) 識別図柄 1 0 が変動しているとき（図 4（a）参照）

識別図柄 1 0 が変動しているときには、特定画像 2 0 よりも識別図柄 1 0 を優先的に表示する。具体的には、特定画像 2 0 と識別図柄 1 0 が重なるように表示される（表示領域 9 1 1 における表示位置が重複する）ときには、特定画像 2 0 を表示する。遊技者の見た目上は、識別図柄 1 0 よりも特定画像 2 0 の方が手前に位置するような表示態様である。換言すれば、当否判定結果を把握するための目安となる主図柄 1 1 よりも特定画像 2 0 の方が手前に位置するような表示態様である。

【 0 0 3 2 】

変動中の識別図柄 1 0 は、特定画像 2 0 が表示されているか否かに拘わらず、図柄の内容を具体的に把握することが困難または不可能である。また、変動中の識別図柄 1 0 に対する遊技者の注目度合いも低い。そのため、識別図柄 1 0 が変動中であるときには、特定画像 2 0 を優先して表示する。つまり、先読み演出をはっきりと表示し、当該先読み演出

10

20

30

40

50

に注目するよう促す。

【 0 0 3 3 】

2) 識別図柄 1 0 が停止しているとき ( 図 4 ( b ) 参照 )

変動する識別図柄 1 0 ( 群 ) は、最終的に当否判定結果を踏まえた組み合わせで停止する。識別図柄 1 0 が停止するという事は、当否判定結果が遊技者に分かるよう報知されるべきタイミングであるということであるから、特定画像 2 0 よりも識別図柄 1 0 を優先的に表示する。

【 0 0 3 4 】

ここで、識別図柄 1 0 は主図柄 1 1 および付随図柄 1 2 を含むものであるところ、当否判定結果の把握のためには、主図柄 1 1 が明確に視認できればよい。したがって、少なくとも主図柄 1 1 は特定画像 2 0 よりも優先的に表示させる。具体的には、特定画像 2 0 と主図柄 1 1 が重なるように表示される ( 表示領域 9 1 1 における表示位置が重複する ) ときには、主図柄 1 1 を表示する。つまり、遊技者の見た目上は、特定画像 2 0 よりも主図柄 1 1 の方が手前に位置するような表示態様である。このように制御されることにより、主図柄 1 1 が特定画像 2 0 によって見えにくくなるといった状況が発生することがないため、遊技者は当否判定結果を容易に把握することが可能である。

【 0 0 3 5 】

一方、本実施形態では、付随図柄 1 2 と特定画像 2 0 の関係においては、特定画像 2 0 の方が優先的に表示される。具体的には、特定画像 2 0 と付随図柄 1 2 が重なるように表示される ( 表示領域 9 1 1 における表示位置が重複する ) ときには、特定画像 2 0 を表示する。つまり、遊技者の見た目上は、付随図柄 1 2 よりも特定画像 2 0 の方が手前に位置するような表示態様である。遊技者が識別図柄 1 0 の種類 ( 当否判定結果 ) を容易に把握することができるようにするためには、主図柄 1 1 さえ明確に視認できればよい。そのため、本実施形態では、付随図柄 1 2 と特定画像 2 0 の関係においては、特定画像 2 0 を優先的に表示し、特定画像 2 0 の視認性が ( 主図柄 1 1 によって阻害されてしまうことは許容しつつ ) 付随図柄 1 2 によって阻害されてしまうことが抑制されるようにしている。

【 0 0 3 6 】

なお、本実施形態では、識別図柄 1 0 が停止している期間の全てにおいて、このような制御を行うが、識別図柄 1 0 が停止している期間の一部において、このような制御が行われるようにしてもよい。つまり、遊技者が当否判定結果の内容を把握するのに十分な時間が確保されていればよい。識別図柄 1 0 が停止している期間の一部において主図柄 1 1 を優先的に表示する場合、識別図柄 1 0 が停止している他の期間においては特定画像 2 0 を優先的に表示するようによればよい。

【 0 0 3 7 】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 によれば、特定画像 2 0 よりも主図柄 1 1 が手前に位置するように表示されるため、特定画像 2 0 によって主図柄 1 1 が分かりにくくなってしまふことが抑制され、識別図柄 1 0 の種類を容易に把握することが可能である。一方、特定画像 2 0 は付随図柄 1 2 よりも手前に位置するよう表示されるため、付随図柄 1 2 によって特定画像 2 0 が分かりにくくなってしまふことが抑制され、特定画像 2 0 の内容を容易に把握することが可能である。つまり、付随図柄 1 2 は、識別図柄 1 0 の種類を把握するための必須の要素であると言えないから、付随図柄 1 2 と特定画像 2 0 の関係においては特定画像 2 0 を優先的に表示し、主図柄 1 1 によってのみ特定画像 2 0 の視認性が阻害されるようにすることで、特定画像 2 0 の視認性が著しく低下しないようにしている。

【 0 0 3 8 】

また、本実施形態において上記のような制御を行うのは、識別図柄 1 0 ( 群 ) の変動が停止している間の少なくとも一部に限られている。遊技者は、識別図柄 1 0 ( 群 ) の変動が停止したときに識別図柄 1 0 の種類を把握しようとするため、識別図柄 1 0 が停止したときのみ、上記のような制御を行えばよい。そして、本実施形態では、識別図柄 1 0 ( 群 ) が変動している際には、特定画像 2 0 が識別図柄 1 0 ( 主図柄 1 1 ) よりも優先的に表

10

20

30

40

50

示されるため、識別図柄 10 (群) が変動している際は特定画像 20 の内容を容易に把握することができる。

【0039】

上記実施形態における特定画像 20 は、いわゆる先読み演出を構成する画像であることを説明したが、識別図柄 10 が停止した状態において表示装置 91 の表示領域 911 に表示されている画像 (単なる背景として表示されている画像を除く) であれば、それ以外の画像であってもよい。以下、特定画像 20 となりうる他の画像について説明する (第一変形例、第二変形例)。なお、上記実施形態および以下の変形例にて説明する複数種の画像のいずれもが特定画像 20 として設定された構成としてもよいし、一部のみが特定画像 20 として設定された構成としてもよい。また、その他の種類の画像が特定画像 20 として設定された構成としてもよい。

10

【0040】

・第一変形例 (図 5 参照)

特定画像 20 の一種として、上記保留情報の存在を示す保留表示 30 が挙げられる。保留表示 30 は、記憶手段に記憶されている保留情報の数が最大数未満であるときに新たに遊技球が始動入賞口 904 に入賞することによって増加し、当否判定結果の報知が完了することによって減少するものであるが、基本的には識別図柄 10 が停止した状態においても表示され続けているものである。なお、保留表示 30 の態様はどのようなものであってもよい。保留情報の一つ一つに対応するマークを表示するようなものであってもよいし、保留情報の数を直接的に数字で示すようなものであってもよい。

20

【0041】

このような保留表示 30 を特定画像 20 として、上記実施形態と同様に表示装置 91 を制御するとよい。つまり、特定画像 20 としての保留表示 30 と識別図柄 10 (主図柄 11) の表示される位置が重複するとき、識別図柄 10 が変動しているときには、特定画像 20 としての保留表示 30 が主図柄 11 よりも手前に位置するように表示される (図 5 (a) 参照)。一方、識別図柄 10 の変動が停止しているときの少なくとも一部 (当否判定結果を遊技者に把握させる必要があるとき) においては、特定画像 20 としての保留表示 30 よりも主図柄 11 が手前に位置するように表示される (図 5 (b) 参照)。保留表示 30 と付随図柄 12 の関係についても、上記実施形態と同様に制御するとよい。

【0042】

・第二変形例 (図 6 参照)

特定画像 20 の一種として、遊技者に情報を伝達するために表示装置 91 の表示領域 911 に表示される通知 (以下、通知表示 40 と称する) が考えられる。一般的な遊技機において、遊技説明や遊技機の状態を知らせる通知表示 40 が表示領域 911 に表示されることがある。通知表示 40 の具体的な内容はどのようなものであってもよい。その具体例としては、識別図柄 10 の変動が停止している際にも継続的に表示される (変動を跨いで表示される) 遊技性の説明、遊技球を貯留する部分 (いわゆる上皿や下皿) に貯留されている遊技球が一杯であることを示す通知 (例えば「球が一杯です。球を抜いてください。」といった表示) 等が考えられる。

30

【0043】

このような保留表示 30 を特定画像 20 として、上記実施形態と同様に表示装置 91 を制御するとよい。つまり、特定画像 20 としての通知表示 40 と識別図柄 10 (主図柄 11) の表示される位置が重複するとき、識別図柄 10 が変動しているときには、特定画像 20 としての通知表示 40 が主図柄 11 よりも手前に位置するように表示される (図 6 (a) 参照)。一方、識別図柄 10 の変動が停止しているときの少なくとも一部 (当否判定結果を遊技者に把握させる必要があるとき) においては、特定画像 20 としての通知表示 40 よりも主図柄 11 が手前に位置するように表示される (図 6 (b) 参照)。通知表示 40 と付随図柄 12 の関係についても、上記実施形態と同様に制御するとよい。

40

【0044】

なお、図 4 ~ 図 6 に示した特定画像 20 は、識別図柄 10 が変動しているときの表示位

50

置と停止しているときの表示位置が同じであるが、その表示位置が変化しうるものであってもよい。また、画像の大きさや形態が変化しうるものであってもよい。

【0045】

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。

【0046】

上記実施形態にかかる遊技機1は、いわゆるぱちんこ遊技機であるが、表示装置を備える回動式遊技機等にも適用することが可能である。回動式遊技機として、当否を知らせるに当たり、表示装置にぱちんこ遊技機で発生するかのような演出(ぱちんこ演出)を実行することが可能であるものが知られているが、この種の回動式遊技機のぱちんこ演出において、上記実施形態や変形例にて説明した技術思想を適用することが可能である。

10

【0047】

上記実施形態およびその変形例では、当否判定結果を示すために識別図柄10が停止している間の少なくとも一部において、識別図柄10(主図柄11)を特定画像20に比して優先的に表示することを説明したが、識別図柄10が「擬似停止」している場合に対しても同様の技術思想を適用してもよい。「擬似停止」の具体的な態様は、識別図柄10の動きが完全に停止していないが、遊技者には識別図柄10が停止しているかのように見えるものであればよい。例えば識別図柄10がわずかに揺れ動いているような態様(図7(a)参照)をいう。

【0048】

当該識別図柄10を擬似停止させることを利用した演出としては、公知の擬似連続演出が例示できる。擬似連続演出は、変動する識別図柄10を擬似停止させ、再び変動させる単位演出を一または複数回繰り返すものであり、当該単位演出の発生回数によって対象当否判定結果が当たりとなる蓋然性を示唆するものである。かかる単位演出において、識別図柄10が擬似停止している際に、上記実施形態およびその変形例と同様の制御を行ってもよい(図7(a)(b)参照)。

20

【0049】

特に、単位演出が発生することを示す識別図柄10の組み合わせ(擬似停止した識別図柄10の組み合わせ)が設定されているものに有効である。このような組み合わせが設定されている場合、遊技者は擬似停止する識別図柄10の組み合わせに注目することになるから、特定画像20によって識別図柄10(主図柄11)の視認性が阻害されてしまわないようにする意味は大きい。なお、単位演出が発生することを示す識別図柄10の組み合わせはどのようなものであってもよい。例えば、識別図柄10(主図柄11)が示す数字が順番に並んだ状態で擬似停止した態様(図7(a)参照)、仮停止した識別図柄10のいずれかが特定の識別図柄10である態様等が例示できる。単位演出が発生するときに表示される特別な図柄が設定されていてもよい。

30

【0050】

また、上記実施形態およびその変形例を説明するために用いた図4~図7は、「全て」の識別図柄10(群)が変動している状態(図4(a)~図7(a))、または「全て」の識別図柄10(群)が停止している状態(図4(b)~図7(b))を示したが、必ず全ての識別図柄10(群)が変動しているか、停止しているかを基準として制御しなければならないわけではない。複数の識別図柄10群のうちの一つについて、上記と同様の表示制御を行ってもよい。例えば、特定画像20と表示される領域が重複する可能性がある識別図柄10群が一つのみであるときには、当該識別図柄10群についてのみ、上記と同様の表示制御を行ってもよい(他の識別図柄10群が停止しているか変動中であるかは関係ない)。また、各識別図柄10群の変動が停止するタイミングが異なる、変動を開始するタイミングが異なる等の場合には、識別図柄10群それぞれの状態に基づき、識別図柄10群それぞれに対し、上記と同様の制御を行ってもよい。上述した「擬似停止」の場合についても同様である。

40

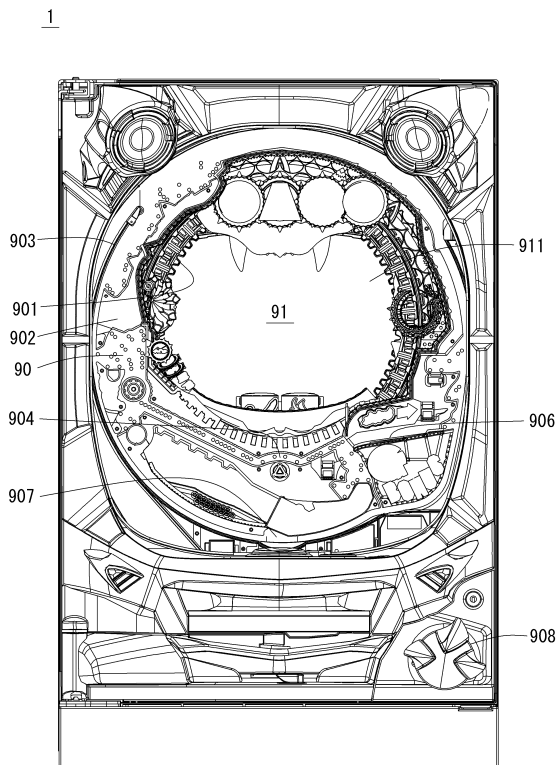
【符号の説明】

50

【 0 0 5 1 】

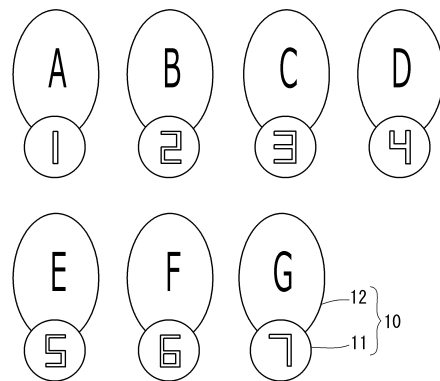
- 1 遊技機
- 1 0 識別図柄
- 1 1 主図柄
- 1 2 付随図柄
- 2 0 特定画像
- 3 0 保留表示 ( 特定画像の一種 )
- 4 0 通知表示 ( 特定画像の一種 )
- 9 1 表示装置
- 9 1 1 表示領域

【 図 1 】

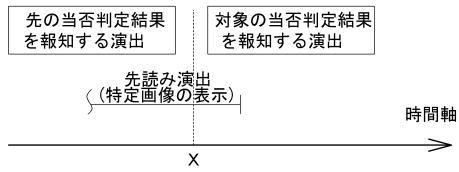


【 図 2 】

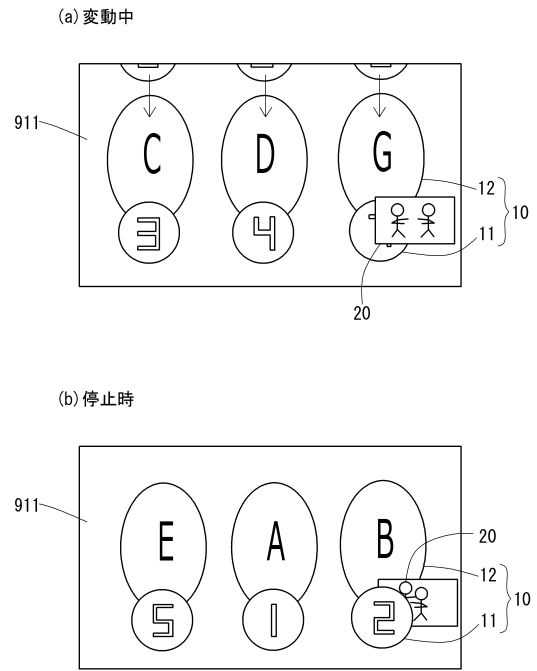
識別図柄 (10) の種類



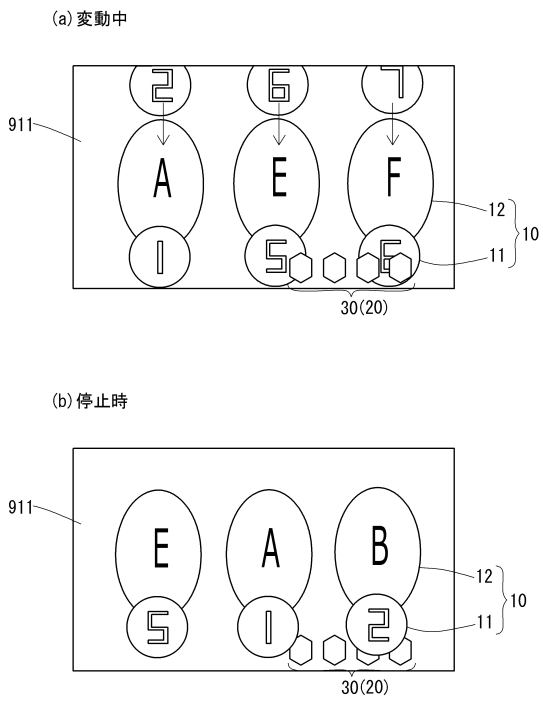
【図3】



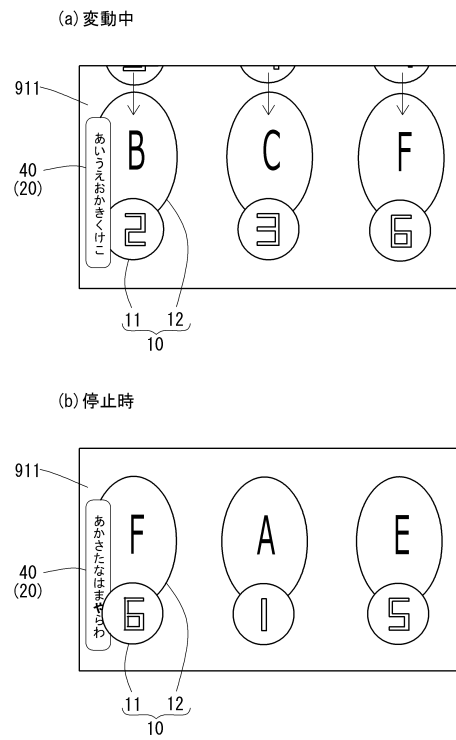
【図4】



【図5】

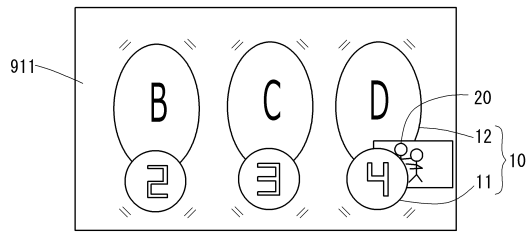


【図6】

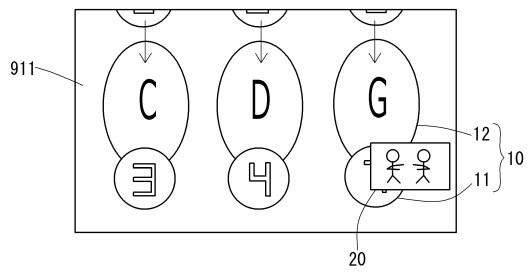


【 図 7 】

(a) 擬似停止時



(b) 擬似停止後再變動



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2016-026681(JP,A)  
特開2016-022053(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02