

(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2018-50680

(P2018-50680A)

(43) 公開日 平成30年4月5日(2018.4.5)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 15 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2016-187158 (P2016-187158)                  (22) 出願日 平成28年9月26日 (2016.9.26)</p>	<p>(71) 出願人 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13号                  (74) 代理人 110002158                  特許業務法人上野特許事務所                  (72) 発明者 橋本 貴晶                  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) 2C333 AA11 CA25 CA51 CA56 CA77 EA10</p>
--	--

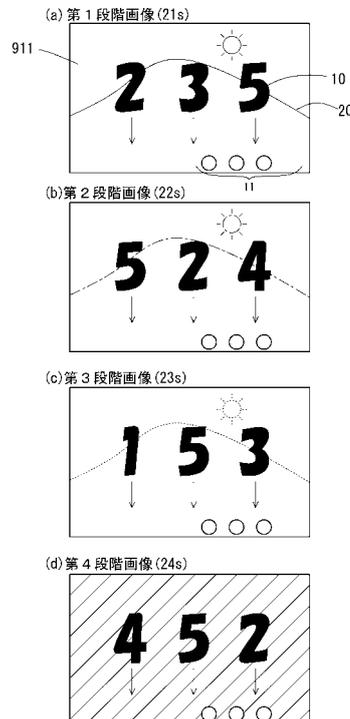
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 画像の色調の変化によって演出の趣向性を向上させることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 表示領域 9 1 1 に演出用画像が表示される表示装置 9 1 と、前記演出用画像の少なくとも一部の色調を段階的に変化させる（第 1 段階画像 2 1 s、第 2 段階画像 2 2 s・・・）色調変化演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備える遊技機 1 とする。前記色調変化演出を通じて当否判定結果を報知するための識別図柄 1 0 や保留表示 1 1 の色調は維持されるようにすることが望ましい。

【選択図】 図 4



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

表示領域に演出用画像が表示される表示装置と、  
前記演出用画像の少なくとも一部の色調を自動的に段階的に変化させる演出色調変化演出  
を実行することが可能な演出実行手段と、  
を備えることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

10

## 【0001】

本発明は、遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

下記特許文献 1 には、表示装置に表示される背景画像の色調を所定の契機に基づいて変更する遊技機が開示されている。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2002 - 066007 号公報

20

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

本発明が解決しようとする課題は、画像の色調の変化によって演出の趣向性を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0005】

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、表示領域に演出用画像が表示される表示装置と、前記演出用画像の少なくとも一部の色調を自動的に段階的に変化させる演出色調変化演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする。

30

## 【発明の効果】

## 【0006】

本発明にかかる遊技機によれば、画像の色調の変化によって演出の趣向性を向上させることが可能である。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0007】

【図 1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図 2】(a) は表示装置(表示領域)に初期色調画像および識別図柄や保留表示が表示された状態を示した図であり、(b) は識別図柄群を構成する識別図柄の一覧を示した図である。

40

【図 3】時間経過と色調の変化の関係を示したグラフである。

【図 4】第 1 段階画像～第 4 段階画像を示した図である。

【図 5】色調変化演出と先読み連続演出の関係を説明するための図である。

【図 6】色調変化演出の成功結末およびそれ以降の演出の流れを示した図である。

【図 7】色調変化演出の失敗結末およびそれ以降の演出の流れを示した図である。

【図 8】色調変化演出が失敗結末となったかともみせかけて、継続する場合の演出の流れを示した図である。

【図 9】第一具体例を説明するための図である。

【図 10】第二具体例を説明するための図である。

50

【図 1 1】第三具体例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

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。遊技機 1 は遊技盤 90 を備える。遊技盤 90 は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置 908 (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 902 に案内する通路を構成するガイドレール 903 が略円弧形状となるように設けられている。

【0009】

遊技領域 902 には、始動入賞口 904、大入賞口 906、アウト口などが設けられている。表示装置 91 は、遊技盤 90 の後方に設けられており、表示装置 91 の表示領域 911 は遊技盤 90 に形成された開口 901 を通じて視認可能となる領域である。なお、各図においては、表示領域 911 を大まかに略形状に記載するが、その形状等は適宜変更可能である (開口 901 の形状や大きさ、表示装置 91 自体の形状や大きさを変更することで表示領域 911 の形状等を変更することができる)。

【0010】

また、遊技領域 902 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が複数設けられている。遊技領域 902 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。

【0011】

このような遊技機 1 では、発射装置 908 を操作することにより遊技領域 902 に向けて遊技球を発射する。遊技領域 902 を流下する遊技球が、始動入賞口 904 や大入賞口 906 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。

【0012】

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。

【0013】

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 904 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 904 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 902 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。始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値 (当否判定情報) 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。また、始動入賞口 904 は、遊技球の進入が検出されることを契機として所定数の遊技球 (いわゆる賞球) が払い出されるものでなくともよい。

【0014】

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 911 には、当該保留情報の存在を示す表示がなされる (保留表示 11 が表示される)。また、始動入賞口 904 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

10

20

30

40

50

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)。

【0015】

当否判定結果が大当たりであるかはずれであるかは、表示装置91の表示領域911に表示される複数種(本実施形態では七種)識別図柄10の組み合わせによって報知される(図2(a)参照)。本実施形態では、それぞれが複数種の識別図柄10を含む三つの識別図柄群10g(左識別図柄群10gL・中識別図柄群10gC・右識別図柄群10gR)が変動表示される。本実施形態では、各識別図柄10は「1」～「7」の数字を含む(図2(b)参照)。各識別図柄10は、数字以外の構成要素を含むものであってもよいが、各図においては簡易的に数字のみを図示する。各識別図柄群10g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、大当たりには当選している場合には識別図柄10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10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10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。

10

【0016】

大当たりには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906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。

【0017】

本実施形態にかかる遊技機1は、図示されない演出実行手段(演出制御用の基板(サブ制御基板)に構築された回路)により、種々の演出が実行される。当該演出の一種として、色調変化演出を実行することが可能である。以下、当該色調変化演出について詳細に説明する。

20

【0018】

色調変化演出は、表示装置91の表示領域911に表示される演出用画像(動画、静止画の両方を含む)の少なくとも一部の色調を段階的に変化させていく演出である。表示領域911に表示される演出用画像としては、上記識別図柄10や保留表示11といったものが含まれるが、本実施形態では、識別図柄10や保留表示11の背景として表示される背景画像20の色調を段階的に変化させていく(図4参照)。

【0019】

識別図柄10は、当否判定結果を示すものである。また、後述する先読み連続演出等、各種演出に関与するものである。つまり、遊技者が特に注視するものであるといえる。したがって、当該識別図柄10の色調を変化させることで識別図柄10の視認性が悪化してしまわないよう、色調変化演出を通じて識別図柄10の色調は維持される。

30

【0020】

保留表示11は、上述した当否判定情報の存在を示すものである。記憶手段に記憶されている当否判定情報の数(多くの当否判定情報が記憶されている場合には遊技球の発射を停止した方がよい場合があるため、遊技者は当該数に注目する)や、保留表示11の態様(保留表示11の態様によって対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を示唆する演出が実行可能であるものに限る)は、遊技者が特に注視するものであるといえる。したがって、当該保留表示11の色調を変化させることで保留表示11の視認性が悪化してしまわないよう、色調変化演出を通じて保留表示11の色調は維持される。

40

【0021】

後述するように、本実施形態の色調変化演出は、画像の明度を段階的に低下させていくものであるから、識別図柄10や保留表示11も同様に明度を低下させていくと、視認性の悪化が顕著になる。ゆえに、識別図柄10や保留表示11の色調を維持する意義が大きい。また、ここでいう「色調を維持する」とは、色調変化演出と同様の色調変化は発生しないという意味である。つまり、色調変化演出とは異なる演出が発生したことを示すための、識別図柄10や保留図柄の色調変化は許容される。後述するように、本実施形態の色調変化演出は、画像の明度を段階的に低下させていくものであるところ、識別図柄10や保留表示11を示す画像の明度を低下させる演出以外の色調の変化は許容される。例えば

50

、保留表示 1 1 の態様によって対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を示唆する演出（いわゆる保留変化演出）を実行するために、保留表示 1 1 の態様（色調）を変化させることは許容される。

【0022】

ここで、「段階的」とは、時間の経過と色調の変化の関係を表した図形が、直線状となる（比例的になる）ものを除く意味である。つまり、時間の経過と色調の変化の関係を表した図形が、階段状となるものである（図 3 参照）。換言すれば、ある色調が設定された状態が所定の期間維持され、その後色調の変化が発生し当該色調が所定の期間維持されるというものである。

【0023】

また、色調を変化させる対象となる画像が経時的に変化する映像（動画）であれば、色調の変化を契機として、映像を構成する色調以外の要素の態様が大きく変化するという構成にはならないようにされる。また、色調を変化させる対象となる画像が静止画であれば、色調の変化を契機として、静止画を構成する色調以外の要素の態様が大きく変化するという構成にはならないようにされる。つまり、色調を変化させる対象となる画像が動画であるか静止画であるかに拘わらず、色調を変化させる前後で当該画像の連続性は保たれるようにするとよい。

【0024】

本実施形態では、「色調」として遊技者視点での画像の明度（明るさ）が設定されている。当該明度の制御手法はどのようなものであってもよい。遊技者視点で、表示領域 9 1 1 に表示される画像の「黒の割合」が段階的に変化するような制御手法であればよい。本実施形態では、画像の明度が段階的に低く（段階的に暗く）なっていくよう制御される。「暗さ」の度合いが異なる画像として、色調変化演出が実行されていない状態（最も明るい状態；以下、初期色調画像 2 0 s（図 1（a）参照）と称することもある）を除いて、四段階の画像が設定されている。以下では、当該各段階の画像を明度が高い方から順に、第 1 段階画像 2 1 s（図 4（a）参照）、第 2 段階画像 2 2 s（図 4（b）参照）、第 3 段階画像 2 3 s（図 4（c）参照）、第 4 段階画像 2 4 s（図 4（d）参照）と称することとする。最も明度が低い（暗い）画像である第 4 段階画像 2 4 s は、初期色調画像 2 0 s（図 1（a）参照）に対して最も変化の度合いが大きい画像である（本発明における最大変化画像に相当する）。本実施形態における第 4 段階画像 2 4 s は、黒一色の画像である。このように変化するため、遊技者の視点で見た背景画像 2 0 の視認性は、第 1 段階画像 2 1 s、第 2 段階画像 2 2 s、第 3 段階画像 2 3 s、第 4 段階画像 2 4 s の順で段階的に低下していくことになる。なお、各図においては、初期色調画像 2 0 s を太線で、第 1 段階画像 2 1 s を細線（初期色調画像 2 0 s よりも細かい線）で、第 2 段階画像 2 2 s を一点鎖線で、第 3 段階画像 2 3 s を点線で、第 4 段階画像 2 4 s（黒一色の画像）を複数の傾斜線（ハッチング）で描いている。

【0025】

なお、段階的に変化させる「色調」として設定される要素は明度に限られるものではない。「青」「緑」「赤」といったように、画像の色味そのものが変化していく構成としてもよい。ただし、本実施形態のように、画像が含む「特定の色」（同じ色）の度合いが変化していく構成とすることが好ましい。つまり、本実施形態では、遊技者視点での画像が含む「黒」の度合いが段階的に変化するものであるといえる。例えば、「黄」の度合いが変化していくようにしてもよい。また、明度が段階的に高くなっていく変化は、「白」の度合いが高くなっていく変化であるともいえる。このように、画像が含む「特定の色」（同じ色）の度合いが変化していく構成、すなわち同じ種類の画像構成要素の増減により画像の変化を示す構成とすることで、色調の段階的な変化が遊技者にはっきりとは伝わりにくい（おぼろげな）変化となるため、面白みのある演出とすることが可能である。

【0026】

色調変化演出は、画像の色調の変化に対し、遊技者が関与しないような構成とすることが望ましい。当該「関与」とは、遊技者の「直接的」な関与が色調の変化に繋がることを

10

20

30

40

50

いう。本実施形態における色調変化演出も、遊技者が遊技しない限り画像変化演出は発生しないものであるため、厳密には色調の変化に対し「間接的」には遊技者が関与しているものであるといえるが、このような関与は含まないものとする。

【0027】

直接的な「関与」の例としては、遊技機が備える操作手段（公知の演出用のボタン等が例示できる）の操作を契機としたものが挙げられる。つまり、操作手段を操作（一回の操作、連続的な操作（連打）、長押し等、種々の操作態様が例示できる）することを契機として色調が変化するような演出態様が挙げられる。また、所定の範囲に遊技者の手等が入り込んだことを検出するセンサ等を設け、当該センサ等に遊技者の手等が検出されることを契機として色調が変化するような演出態様が挙げられる。このように、遊技者の動作が色調の変化に直接的な影響を与えるような色調変化演出ではないことが望ましい。なお、遊技者に対し、操作手段の操作等、所定の動作を求める演出において、遊技者が所定の動作を十分に行わなかった場合に、色調が自動的に変化するようなものも、遊技者が直接的に関与することに含まれるものとする。また、色調変化演出が開始されてから終了するまで、遊技者に対し、所定の動作を求める演出が発生するようにすることを否定するものではない。つまり、当該所定の動作が、色調の変化に直接的に繋がらなければよいのであって、色調の変化以外の演出効果を発現する演出として、当該所定の動作を求める演出が発生することがあってもよい。

10

【0028】

このように、本実施形態における色調変化演出は、遊技者が演出に直接的に関与するような動作を行うことなく、「自動的」に色調の変化が発生するものであることが望ましい。遊技者の直接的な関与があると、自らの動作が色調の変化に直接的に繋がるがゆえに、遊技者が色調の変化に容易に気付いてしまい面白みに欠けることになるからである。つまり、本実施形態のような構成とすることで、遊技者がはっきりと気づかないうちに色調が変化していくといった面白みのある演出とすることが可能である。また、上述したように、本実施形態における色調変化演出は、同じ種類の画像構成要素の増減（同じ種類の「色」の増減）により画像の変化が示されるものであるため、このような変化態様と遊技者の直接的な関与を排除することが相まって、遊技者がはっきりと気づかないうちに色調が変化していくという演出効果をより高めることが可能となる。

20

【0029】

このような基本的な演出態様を有する本実施形態にかかる色調変化演出は、先読み連続演出と絡めて実行されるものである。以下、かかる点について説明する。なお、色調変化演出や先読み連続演出がそれぞれ単独で発生しうる構成とすることを否定するものではない。

30

【0030】

先読み連続演出は、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）が大当たりとなる蓋然性を、対象当否判定結果よりも先に当否判定結果の報知が完了する一または複数の先の当否判定結果を報知する演出を利用するものである。換言すれば、対象当否判定結果が保留情報として記憶手段に記憶されている段階において、当該対象当否判定結果が大当たりとなる蓋然性を示唆する演出が実行されるものである。つまり、先の当否判定結果を報知する識別図柄10（識別図柄群10g）が変動し、当該当否判定結果（はずれ）を示す識別図柄10の組み合わせ（所定の態様）で停止し、再び変動を開始すること一または複数回繰り返すものである（図5参照）。一般的には、当該繰り返しの回数が多くなればなるほど、対象当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高くなるように設定される。本実施形態では、先読み連続演出中は、先の当否判定結果（はずれ）を示す識別図柄10の組み合わせは、遊技者にチャンスであることを示す態様（いわゆるチャンス目）とされる。当該態様としては種々設定することができる。その一例としては「1・2・3」「5・6・7」といった「順目」となる態様が挙げられる。また、このような法則性がなく、所定の態様で識別図柄10が停止するとともに何らかの演出が発生するようにすることで、先読み連続演出が発生していることを示してもよい。

40

50

## 【0031】

本実施形態では、識別図柄10が所定の態様で停止する前後で背景画像20の色調が変化するように設定されている。換言すれば、先の当否判定結果を報知する識別図柄10（識別図柄群10g）が変動している最中に第X段階画像（Xは1～4の自然数）が表示され（図5（a）参照）、識別図柄10が所定の態様で停止し（図5（b）参照）、次の当否判定結果（先の当否判定結果である場合もあれば、対象当否判定結果である場合もある）を報知するための識別図柄10の変動が開始されて当該変動が継続している最中には第X+1段階画像が表示される（図5（c）参照）ように設定される。つまり、識別図柄10が所定の態様で停止することを契機として、背景画像20の色調を変化させる。なお、背景画像20の色調を変化させるタイミングは、識別図柄10が停止するタイミングと同時に限られるものではない。識別図柄10が停止することを契機として色調が変化しているというような印象を遊技者に与えるタイミングであれば、識別図柄10が停止するタイミングとは多少異なるタイミングであってもよい。

10

## 【0032】

色調変化演出の結末は、大きく分けて成功結末と失敗結末に区別される。色調変化演出の結末が成功結末となった場合には、対象当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まる。本実施形態における色調変化演出の成功結末は、第4段階画像24s（黒一色の背景画像20）が表示されること（図6（a）参照）に設定されている。つまり、初期色調画像20s（色調変化演出発生前の画像）に対して最も色調の変化度合いが大きい画像が表示されることが成功結末として設定されている。したがって、対象当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高まったことが示されることが決定された場合には、対象当否判定結果を報知する演出が開始されてから（対象当否判定結果を報知する識別図柄10（識別図柄群10g）の変動が開始されてから）の背景画像20が第4段階画像24sとなるように設定されている。

20

## 【0033】

本実施形態では、成功結末となる場合において、先読み連続演出に用いる先の当否判定結果が一つ（先読み回数が二回）である場合には、色調変化演出は、第3段階画像23s（先の当否判定結果を報知する演出） 識別図柄10停止 第4段階画像24s（対象当否判定結果を報知する演出）というように進行する。先読み連続演出に用いる先の当否判定結果が二つ（先読み回数が三回）である場合には、色調変化演出は、第2段階画像22s（対象当否判定結果よりも二つ先の当否判定結果を報知する演出） 識別図柄10停止 第3段階画像23s（対象当否判定結果よりも一つ先の当否判定結果を報知する演出） 識別図柄10停止 第4段階画像24s（対象当否判定結果を報知する演出）というように進行する。先読み連続演出に用いる先の当否判定結果が三つ（先読み回数が四回）である場合には、色調変化演出は、第1段階画像21s（対象当否判定結果よりも三つ先の当否判定結果を報知する演出） 識別図柄10停止 第2段階画像22s（対象当否判定結果よりも二つ先の当否判定結果を報知する演出） 識別図柄10停止 第3段階画像23s（対象当否判定結果よりも一つ先の当否判定結果を報知する演出） 識別図柄10停止 第4段階画像24s（対象当否判定結果を報知する演出）というように進行する。このように構成すれば、先読み一回毎に進行する色調の変化は、必ず一段階分ということになるから、色調が大きく変化することによって色調の変化が分かりやすくなり過ぎてしまうのを防止することが可能である。

30

40

## 【0034】

ただし、この制御手法はあくまで一例である。対象当否判定結果を報知する演出中に第4段階画像24sが表示されるように制御されるものであればよい。例えば、必ず一回目の先の当否判定結果報知する演出中には、第1段階画像21sが表示されるようにし、先読み回数によっては、色調の段階を飛ばして、対象当否判定結果を報知する演出中に第4段階画像24sが表示されるように制御されるようにしてもよい。

## 【0035】

本実施形態では、色調変化演出が成功結末（図6（a）参照）となった場合、所定の演

50

出に移行（図6（b）参照）し、当該所定の演出の結末によって対象当否判定結果が大当たりであるかはずれであるかが報知される。当該所定の演出は一種のみ設定されていてもよいし、複数種設定されていてもよい。遊技者の視点でいえば、第4段階画像24sが表示されることにより所定の演出への移行が生じ、対象当否判定結果が大当たりとなる可能性が残されることとなる。なお、色調変化演出そのものによって当否判定結果が報知される構成としてもよい。例えば、色調変化演出が最終段階（本実施形態では第4段階画像24sの表示）まで進行すれば、対象当否判定結果の大当たりが確定する設定としてもよい。

#### 【0036】

色調変化演出は、失敗結末となる場合には、第4段階画像24sが表示される段階まで至らない。つまり、第1段階画像21s～第3段階画像23sのいずれかが表示される段階まで移行した上で終了する。つまり、初期色調画像20sが表示された状態に戻る。ここで、本実施形態では、色調変化演出が失敗結末となる場合、どの段階の色調変化まで移行した場合であっても、直接的に初期色調画像20sが表示された状態に戻るよう設定されている。例えば、第3段階画像23sまで進行して演出が終了する場合には、第2段階画像22s 第1段階画像21s 初期色調画像20sといった順で段階的に色調が変化していく（本実施形態に則していえば、段階的に明るくなっていく）のではなく、第3段階画像23s（図7（a）参照）から一気に初期色調画像20s（図7（b）参照）に戻る。

10

#### 【0037】

このような構成とすることで、演出が終了した場合の色調の変化が大きくなる（厳密には、第1段階画像21sから初期色調画像20sに変化する場合を除いて大きくなる）から、演出が終了したことを分かりやすくすることが可能である。また、遊技者が、色調変化演出の進行に気付かなかった場合（演出の進行時の色調の変化が小さく、気づかなかった場合）であっても、終了時の変化によって、色調変化演出が実行されていたことに気づきやすいという作用もある。

20

#### 【0038】

なお、本実施形態では、色調変化演出の結末が失敗結末となる場合には、その後報知される当否判定結果が大当たりとなることはないような設定とされるが、失敗結末となった場合であっても、当否判定結果が大当たりとなることがある設定としてもよい。

30

#### 【0039】

また、色調変化演出の結末が失敗結末となる、すなわち初期色調画像20sに一旦戻った後、再び第X段階画像が表示されることがある構成としてもよい。つまり、色調変化演出の結末が失敗結末となったかのようにみせかけ、色調変化演出に再度移行する（復活演出が発生する）ことがあるようにしてもよい。この場合、第X段階画像が表示される時点まで色調変化演出が進行した後（図8（a）参照）、初期色調画像20sに戻った（図8（b）参照）のであれば、再度色調変化演出が発生するときには、第X+1段階画像が表示される時点から色調変化演出が再開される（図8（c）参照）ようにするとよい。

#### 【0040】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機1によれば、色調が段階的に変化するという従来にない趣向性の高い演出を実行することが可能である。特に、本実施形態のように、先読み連続演出と色調の段階的な変化を絡めた演出態様とすることで、当該演出の趣向性をさらに高めることが可能である。

40

#### 【0041】

以下、上記実施形態にかかる遊技機1を変形、改良等した例（具体例）について説明する。なお、以下の具体例を用いて説明する事項を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

#### 【0042】

第一具体例（図9参照）

上記実施形態では、色調変化演出が先読み連続演出と絡めて実行されることを説明した

50

が、擬似連続演出と絡めて実行することも可能である。擬似連続演出は、対象当否判定結果を報知する演出中において、変動する識別図柄 10 ( 識別図柄群 10 g ) を一旦擬似的に停止 ( 完全に停止はしていないものの遊技者が停止しているように見える態様をいう。例えば、図柄がわずかに揺れているような態様とする ) させ、再び変動を開始することを一または複数回繰り返すものである。一般的には、当該繰り返しの回数が多くなればなるほど、対象当否判定結果が大当たりとなる蓋然性が高くなるように設定される。

#### 【 0 0 4 3 】

本例では、擬似連続演出中において擬似的に停止する識別図柄 10 の組み合わせは、遊技者にチャンスであることを示す態様 ( いわゆるチャンス目 ) とされる。当該態様としては種々設定することができる。その一例としては「 1 ・ 7 ・ 3 」 「 3 ・ 7 ・ 4 」 といったように、中識別図柄群 10 g c から選択されて擬似的に停止する図柄が「 7 」の識別図柄 10 となる態様が挙げられる。なお、先読み連続演出と擬似連続演出の両方が実行可能な構成とする場合には、先読み連続演出の発生を示すいわゆるチャンス目と、擬似連続演出の発生を示すいわゆるチャンス目は、両演出の区別を容易にするために、異なる態様とすることが好ましい。また、擬似的に停止する識別図柄 10 の組み合わせにこのような法則性がなく、所定の態様で識別図柄 10 が停止するとともに何らかの演出が発生するようにすることで、擬似連続演出が発生していることを示してもよい。

10

#### 【 0 0 4 4 】

かかる擬似連続演出において、識別図柄 10 が所定の態様で擬似的に停止する前後で背景画像 20 の色調が変化するように設定される。換言すれば、ある擬似的な停止が発生する前における識別図柄 10 ( 識別図柄群 10 g ) が変動している最中に第 X 段階画像が表示され ( 図 9 ( a ) 参照 ) 、当該ある擬似的な停止 ( 図 9 ( b ) 参照 ) が発生した後、識別図柄 10 の変動が開始されて当該変動が継続している最中には第 X + 1 段階画像が表示される ( 図 9 ( c ) 参照 ) ように設定される。つまり、識別図柄 10 が所定の態様で擬似的に停止することを契機として、背景画像 20 の色調を変化させる。なお、背景画像 20 の色調を変化させるタイミングは、識別図柄 10 が擬似的に停止するタイミングと同時に限られるものではない。識別図柄 10 が擬似的に停止することを契機として色調が変化しているというような印象を遊技者に与えるタイミングであれば、識別図柄 10 が停止するタイミングとは多少異なるタイミングであってもよい。

20

#### 【 0 0 4 5 】

このように、色調変化演出は、擬似連続演出と絡めて実行することが可能である。先読み連続演出と擬似連続演出は、変動する識別図柄 10 が停止または擬似的に停止し、再び変動を開始するという点 ( とともに連続演出であるという点 ) で共通する。当該識別図柄 10 の停止または擬似的な停止を境として色調の変化を発生させるようにして色調変化演出を制御することで、連続演出と色調変化演出は、互いに相乗効果をもたらすものとなる。

30

#### 【 0 0 4 6 】

第二具体例 ( 図 10 参照 )

画像の色調が変化することを示唆する区切演出が発生する構成とする。当該区切演出は、画像の色調の変化を前もって予告するようなタイミングで発生する設定としてもよいし、画像の色調が変化するタイミングとほぼ同時に発生し、画像の色調の変化とリンクするような構成 ( 図 10 ( a ) ~ ( c ) 参照 ) としてもよい。

40

#### 【 0 0 4 7 】

区切演出の具体的な態様としては種々考えられる。例えば、所定の範囲を移動することが可能な可動部材 30 ( いわゆる可動役物 ) を動作させることを区切演出として設定することが考えられる。可動部材 30 の態様や駆動機構等はどのようなものであってもよい。可動部材 30 は、その動作によって色調変化演出が実行されている表示領域 9 1 1 に重なる範囲まで移動するものである ( 図 10 ( b ) 参照 ) ことが望ましい。

#### 【 0 0 4 8 】

また、色調の変化の段階に応じて可動部材 30 の動作の態様が異なるような構成としてもよい。つまり、初期色調画像 20 s から第 1 段階画像 2 1 s への変化時に発生する第 1

50

段階動作、第1段階画像21sから第2段階画像22sへの変化時に発生する第2段階動作・・・といったように、各段階の動作を異なるものとする。また、複数種の可動部材30を備えた構成とし、色調の変化の段階に応じて動作させる可動部材30の種類を異ならせるものとしてもよい。このように、色調の変化の段階に応じた可動部材30の動作が設定される構成や、色調の変化の段階に応じて動作する可動部材30の種類が異なるといった構成とすることで、色調変化演出の趣向性をさらに高めることが可能である。なお、このように可動部材30を動作させる等の演出が発生しない構成とする場合であっても、色調変化演出が上述した先読み連続演出や擬似連続演出と絡めて実行される構成とするのであれば、識別図柄10が所定の態様で停止または擬似的に停止するということが、区切演出に相当するものであるともいえる。

10

**【0049】**

第三具体例（図11参照）

一または複数回の単位演出を含む演出であって、当該単位演出の発生回数によって当否判定結果を示唆するものにおいて、単位演出間で画像の色調が変化する設定とする。一または複数回の単位演出を含む演出の一例としては、公知のステップアップ演出を挙げることができる。ステップアップ演出は、関連性のある演出要素を含む演出が連続的に実行されるものである。例えば、あるキャラクタの画像が表示されることを一回の単位演出とするものが考えられる。当該キャラクタの画像は、単位演出毎（ステップ毎）に変化するようによい。

20

**【0050】**

このようなステップアップ演出と色調変化演出を絡めて実行する。つまり、ある単位演出（ステップYの演出（Yは自然数））と組み合わせられて第X段階画像が表示され（図11（a）参照）、次の段階の単位演出（ステップY+1の演出）と組み合わせられて第X+1段階画像が表示される（図11（b）参照）・・・といった構成とする。このように、ステップアップ演出を構成する単位演出（各ステップ）と、色調の変化の段階がリンクするようにすることで、色調変化演出の趣向性をさらに高めることが可能である。なお、このようなステップアップ演出等の演出が発生しない構成とする場合であっても、色調変化演出が上述した先読み連続演出や擬似連続演出と絡めて実行される構成とするのであれば、これらの連続演出は一または複数回の単位演出（識別図柄10が所定の態様で停止または擬似的に停止することが単位演出の区切りとみなすことができる）によって構成されるものであるということができるといえるため、単位演出間で色調の変化が発生するものであるといえる。

30

**【0051】**

以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施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。

**【0052】**

例えば、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、ぱちんこ遊技機特有の要素を備えていることを前提として説明した部分を除き、回動式遊技機等の他の遊技機に対し同様の技術思想を適用することが可能である。

40

**【0053】**

上記実施形態から得られる具体的手段を以下に列挙する。

**【0054】**

・手段1

表示領域に演出用画像が表示される表示装置と、前記演出用画像の少なくとも一部の色調を段階的に変化させる色調変化演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

**【0055】**

手段1にかかる遊技機によれば、色調が段階的に変化するという従来にない趣向性の高い演出を実行することが可能である。

50

## 【 0 0 5 6 】

## ・ 手段 2

前記演出用画像の少なくとも一部の色調の変化が発生することを示唆する区切演出が実行可能であることを特徴とする前記手段 1 に記載の遊技機。

## 【 0 0 5 7 】

手段 2 にかかる遊技機のように区切演出が発生するようにすることで、段階的な色調の変化を分かりやすくすることが可能である。

## 【 0 0 5 8 】

## ・ 手段 3

単位演出の発生回数によって当否判定結果を示唆する複合演出において、当該単位演出間で前記演出用画像の少なくとも一部の色調が変化するように設定されていることを特徴とする前記手段 1 または手段 2 に記載の遊技機。

10

## 【 0 0 5 9 】

手段 3 にかかる遊技機のように、単位演出の発生回数と色調の変化がリンクする構成とすることで、複合演出と絡めた趣向性の高い演出とすることが可能である。

## 【 0 0 6 0 】

## ・ 手段 4

当否判定結果を報知するための識別図柄が所定の態様で停止または疑似停止した後、再び変動を開始する連続演出において、前記識別図柄が所定の態様で停止または疑似停止する前後で前記演出用画像の少なくとも一部の色調が変化するように設定されていることを特徴とする前記手段 1 から手段 3 のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 0 0 6 1 】

手段 4 にかかる遊技機のように、連続演出と色調の段階的な変化を絡めた演出とすることも可能である。

## 【 0 0 6 2 】

## ・ 手段 5

前記色調変化演出を通じて当否判定結果を報知するための識別図柄の色調が維持されることを特徴とする前記手段 1 から手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 0 6 3 】

当否判定結果を報知するための識別図柄は遊技者が特に注目するものであるから、手段 5 にかかる遊技機のように、識別図柄については色調が維持されるようにして視認性が悪化しないようにするとよい。

30

## 【 0 0 6 4 】

## ・ 手段 6

前記色調変化演出を通じて未だ当否判定結果を報知する演出が開始されていない当否判定情報の存在を示す保留表示の色調が維持されることを特徴とする前記手段 1 から手段 5 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 0 6 5 】

当否判定情報の存在を示す保留表示は、当否判定情報の数等を把握するために遊技者が特に注目するものであるから、手段 6 にかかる遊技機のように、保留表示については色調が維持されるようにして視認性が悪化しないようにするとよい。

40

## 【 0 0 6 6 】

## ・ 手段 7

前記色調変化演出は、前記演出用画像の少なくとも一部が、演出発生前の初期色調画像に対して最も変化度合が大きい最大変化画像に至ることが遊技者にとって有利な結末として設定されていることを特徴とする前記手段 1 から手段 6 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 0 6 7 】

手段 7 にかかる遊技機のように、遊技者にとって有利な状況となる条件が最大変化画像に至ることであるという設定とすることで、段階的な色調の変化に対する遊技者の注目を

50

さらに高めることが可能である。

【0068】

・手段8

前記色調変化演出は、前記最大変化画像に至らない場合には途中の色調がどの段階にあっても、直接的に前記初期色調画像が表示された状態に戻ることによって演出の終了が示されることを特徴とする前記手段7に記載の遊技機。

【0069】

手段8にかかる遊技機のように、最大変化画像に至らない場合には、直接的に初期色調画像に戻るようにすることで、演出が終了したことを分かりやすくすることが可能である。

10

【0070】

・手段9

前記色調変化演出における前記演出用画像の少なくとも一部の色調の変化は、画像の明度を低下させる変化であることを特徴とする前記手段1から手段8のいずれかに記載の遊技機。

【0071】

手段9にかかる遊技機のように、画像が段階的に暗くなるような変化態様とすることで、従来にない演出効果を発現するものとすることが可能である。

【0072】

・手段10

前記最大変化画像は、前記演出用画像の少なくとも一部が黒一色となるものであることを特徴とする手段7を引用する手段9、または手段8を引用する手段9に記載の遊技機。

20

【0073】

画像が段階的に暗くなるような変化態様とする場合には、手段10にかかる遊技機のように、演出用画像の少なくとも一部が黒一色となるインパクトのある最大変化画像とすることが可能である。

【0074】

・手段11

前記色調変化演出は、前記演出用画像の少なくとも一部の色調の変化に対し遊技者を関与させる演出ではないことを特徴とする手段1から手段10のいずれかに記載の遊技機。

30

【0075】

色調の変化に遊技者が関与する態様とすると、色調の変化に容易に気付いてしまうため面白みに欠ける。手段11にかかる遊技機のような構成とすることで、遊技者がはっきりと気づかないうちに色調が変化するという状況が発生し得ることになる。

【符号の説明】

【0076】

1 遊技機

10 識別図柄

11 保留表示

20 背景画像

20s 初期色調画像

21s 第1段階画像

22s 第2段階画像

23s 第3段階画像

24s 第4段階画像

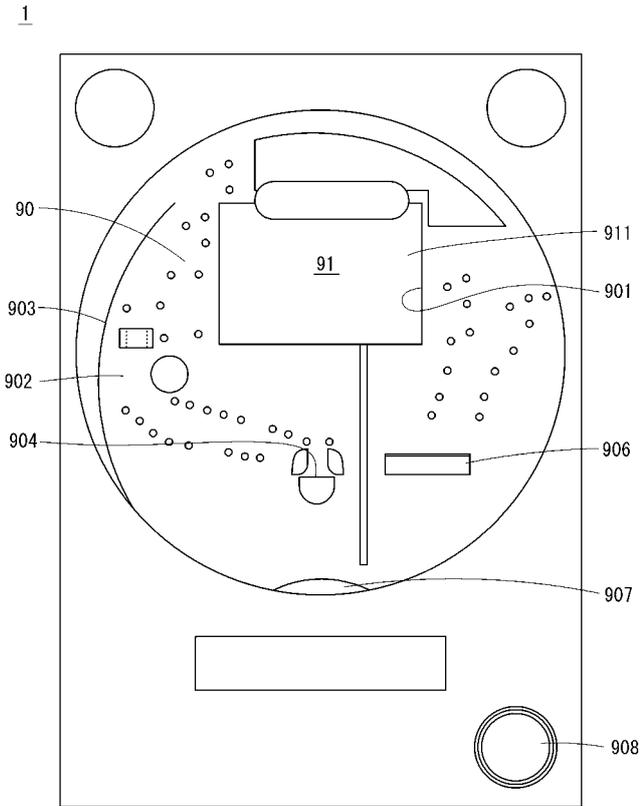
30 可動部材

91 表示装置

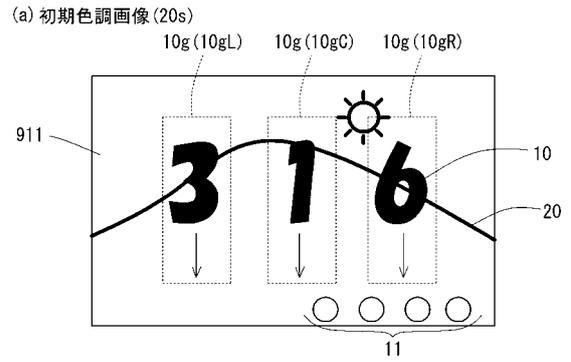
911 表示領域

40

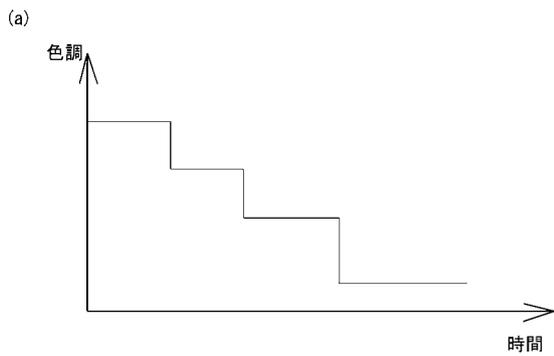
【 図 1 】



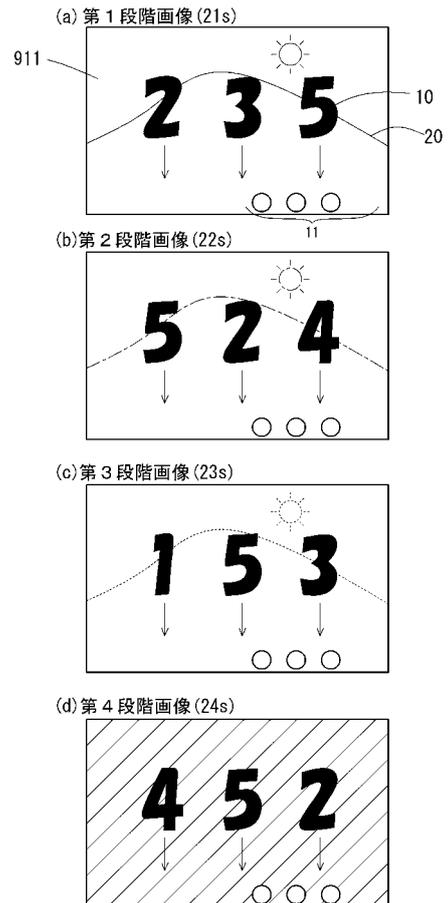
【 図 2 】



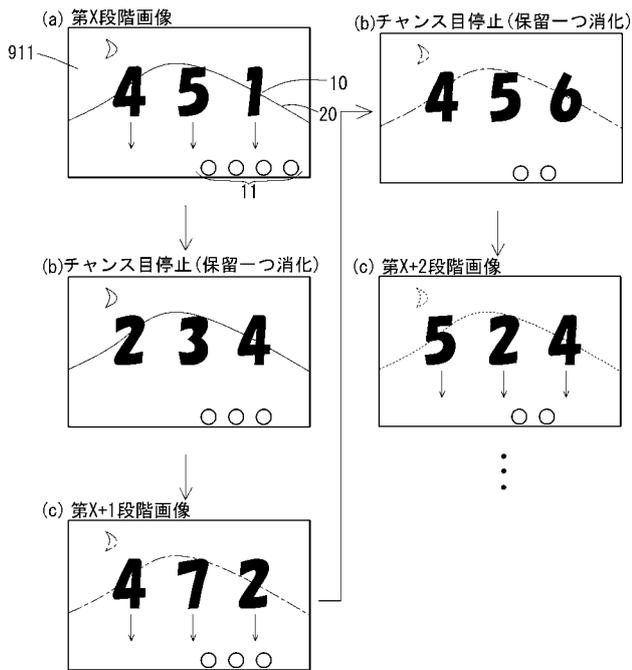
【 図 3 】



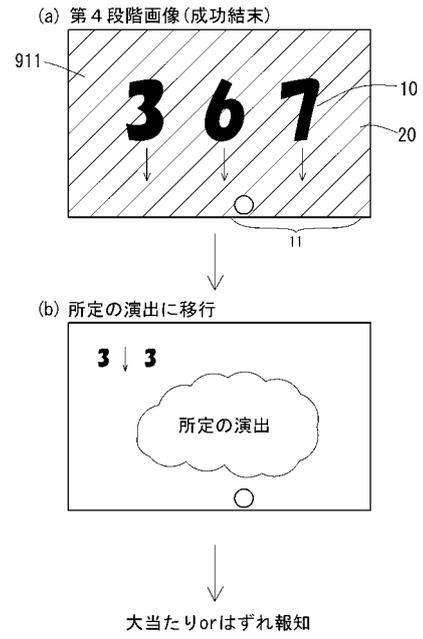
【 図 4 】



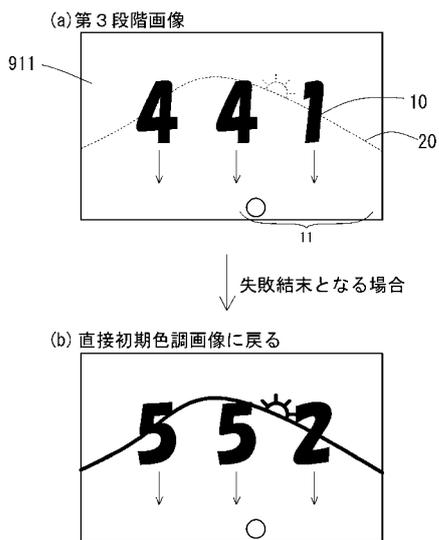
【 図 5 】



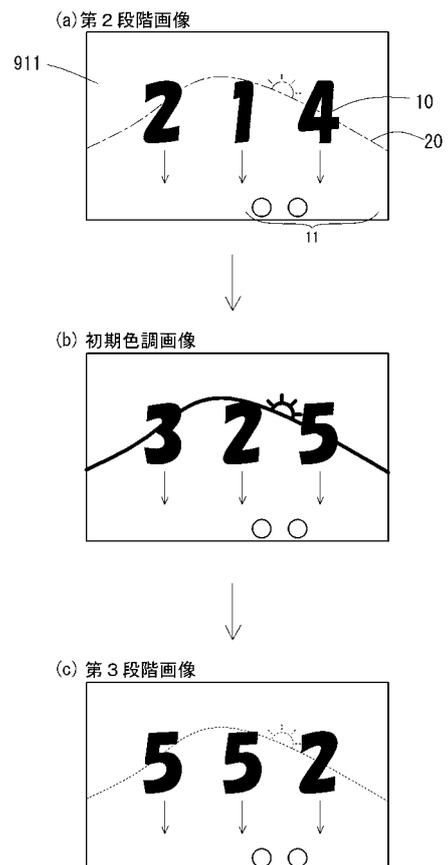
【 図 6 】



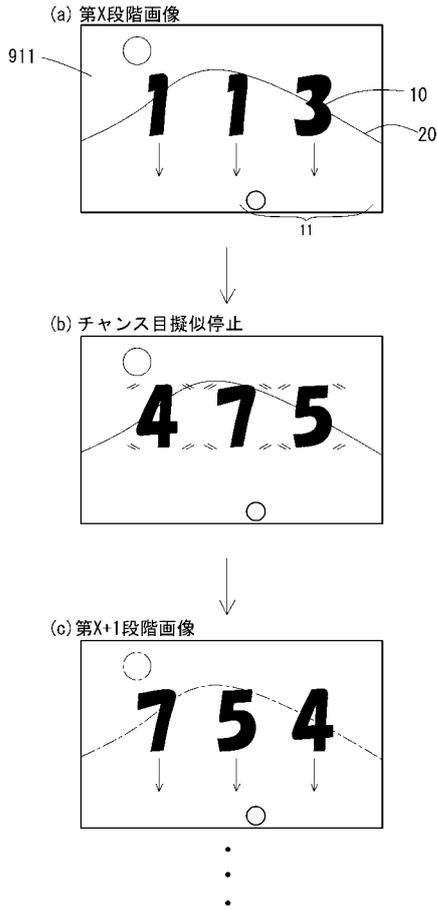
【 図 7 】



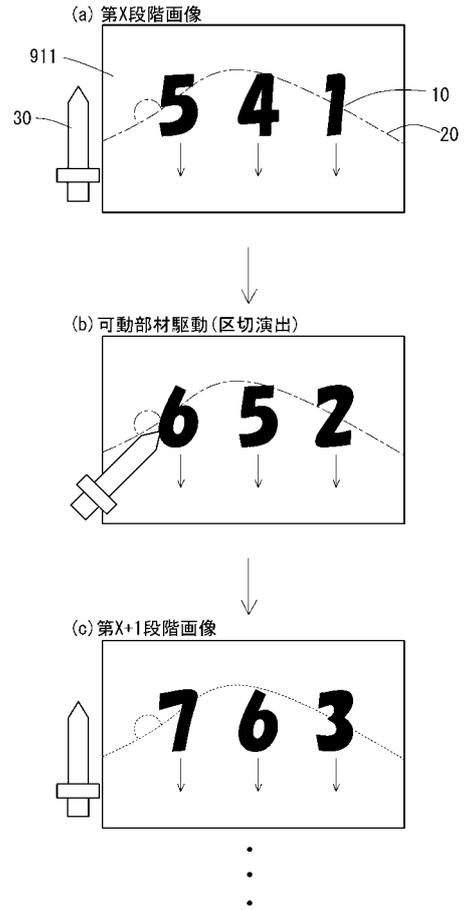
【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 1 0 】



【 図 1 1 】

