(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2017-12490
(P2017-12490A)
(43)公開日　平成29年1月19日(2017.1.19)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 有　請求項の数 2　OL　（全 15 頁）

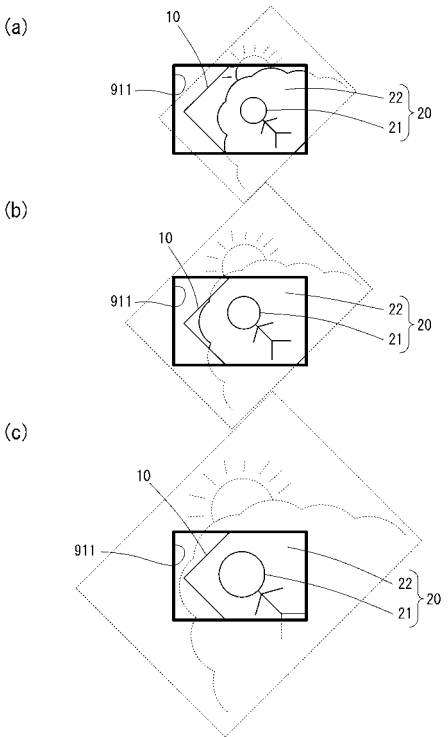
(21)出願番号　特願2015-132656 (P2015-132656)
(22)出願日　平成27年7月1日 (2015.7.1)

(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　佐々木　嘉一
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　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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】形態が変化しない画を用いた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】表示装置９１と、前記表示装置９１に基準画像１０およびこの基準画像１０の一方側に演出画像２０を表示する画像制御手段と、を備え、前記画像制御手段により、前記基準画像１０と前記演出画像２０の形態を変化させずに両画像の相対的な位置関係を変化させることで、前記基準画像１０の一方側に表示される前記演出画像２０の表示部位を変化させる表示変化演出が実行可能である遊技機１とする。
【選択図】図３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
表示装置と、
前記表示装置に基準画像およびこの基準画像の一方側に演出画像を表示する画像制御手段と、
を備え、
前記画像制御手段により、前記基準画像と前記演出画像の形態を変化させずに両画像の相対的な位置関係を変化させることで、前記基準画像の一方側に表示される前記演出画像の表示部位を変化させる表示変化演出が実行可能であることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記基準画像は枠画像であり、当該枠画像の内側に演出画像が表示され、
前記表示変化演出は、前記枠画像の内側に表示される演出画像の表示部位を変化させる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】
前記表示変化演出は、前記基準画像と前記演出画像の少なくとも一方を他方に対してズームアップまたはズームアウトさせるような表示を含む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】
前記表示変化演出において、前記基準画像および前記演出画像が表示された状態、および前記基準画像が表示されずに前記演出画像のみが表示された状態の一方から他方に切り替わる場合があることを特徴とする請求項１から請求項３のいずれか一項に記載の遊技機。
【請求項５】
前記表示装置に、複数組の前記基準画像および前記演出画像が表示されることがあり、
前記表示変化演出において、複数組の前記基準画像および前記演出画像のうち、ある組の前記基準画像および前記演出画像の相対的な位置関係を変化させずに、それとは別の組の前記基準画像および前記演出画像の相対的な位置関係を変化させる場合があることを特徴とする請求項１から請求項４のいずれか一項に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、表示装置を備えた遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
下記特許文献１に記載されるように、原作が存在する漫画等をモチーフにした遊技機が存在する。このような遊技機には、漫画の原画（書籍等として出版された状態での画をいう）等をそのままの形態で表示装置に表示する演出を実行するものが知られている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００１－２５２４３３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記漫画の原画等、固定された画（形態が変化しない画）をそのまま表示装置に表示するだけの演出は面白みに欠ける。
【０００５】
本発明が解決しようとする課題は、形態が変化しない画を用いた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】

【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、表示装置と、前記表示装置に基準画像およびこの基準画像の一方側に演出画像を表示する画像制御手段と、を備え、前記画像制御手段により、前記基準画像と前記演出画像の形態を変化させずに両画像の相対的な位置関係を変化させることで、前記基準画像の一方側に表示される前記演出画像の表示部位を変化させる表示変化演出が実行可能であることを特徴とする。
【０００７】
上記本発明にかかる遊技機では、基準画像と演出画像の相対的な位置関係を変化させることで、形態が変化しない演出画像の一部（例えば演出画像に含まれるキャラクタ）が、形態を変化させつつ動いているかのように見せることが可能である。換言すれば、基準画像を利用した目の錯覚により、漫画の原画等の形態が変化しない画を利用した演出の趣向性を向上させることが可能である。
【０００８】
前記基準画像は枠画像であり、当該枠画像の内側に演出画像が表示され、前記表示変化演出は、前記枠画像の内側に表示される演出画像の表示部位を変化させるものであるとよい。
【０００９】
このように基準画像である枠の内側に演出画像が表示されるようにすれば、基準が明確となり、演出効果を向上させることが可能である。
【００１０】
前記表示変化演出は、前記基準画像と前記演出画像の少なくとも一方を他方に対してズームアップまたはズームアウトさせるような表示を含むとよい。
【００１１】
単に演出画像をズームアップまたはズームアウトさせる演出は、当該演出画像を大きく見せたり、小さく見せたりする演出に過ぎない。上記構成のように、基準画像と
演出画像の少なくとも一方を他方に対してズームアップまたはズームアウトさせることで、演出画像の一部（例えば演出画像に含まれるキャラクタ）が前方または後方に移動したのではないかという印象を与えることが可能である。
【００１２】
前記表示変化演出において、前記基準画像および前記演出画像が表示された状態、および前記基準画像が表示されずに前記演出画像のみが表示された状態の一方から他方に切り替わる場合があるとよい。
【００１３】
このように、基準画像が表示された状態と基準画像を取り除いた状態とを切り替えることで、静止画がいきなり形態を変化させつつ動き出したかのような演出や、形態を変化させつつ動いているかのように見える画がいきなり静止画となるかのような演出を実行することが可能である。
【００１４】
前記表示装置に、複数組の前記基準画像および前記演出画像が表示されることがあり、前記表示変化演出において、複数組の前記基準画像および前記演出画像のうち、ある組の前記基準画像および前記演出画像の相対的な位置関係を変化させずに、それとは別の組の前記基準画像および前記演出画像の相対的な位置関係を変化させる場合があるとよい。
【００１５】
このようにすれば、ある組においては演出画像がそのままの態様（静止画）で見えるものの、別の組においては演出画像の一部が形態を変化させつつ動いているかのように見える。つまり、形態を変化させつつ動いているかのように見える演出画像を際立たせることが可能である。
【発明の効果】
【００１６】
本発明にかかる遊技機によれば、形態が変化しない画を用いた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】
【００１７】
【図１】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。
【図２】（ａ）表示装置の表示領域に表示される基準画像と演出画像を示した図であり、（ｂ）は演出画像として使用される原画の一例を示した図である。
【図３】原画演出の一例（演出画像の一部がズームアップされていくもの）を示した図である。
【図４】原画演出の一例（演出画像がスライドするもの）を示した図である。
【図５】第一具体例（基準画像と演出画像の両方が表示された状態から、演出画像のみが表示された状態に切り替わる演出）を示した図である。
【図６】第二具体例（複数組の基準画像および演出画像が表示される演出）を示した図である。
【発明を実施するための形態】
【００１８】
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。
【００１９】
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。
【００２０】
遊技領域９０２には、第一始動入賞口９０４、第二始動入賞口９０５、大入賞口９０６、アウト口などが設けられている。各種演出を実行する表示装置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、図２～図６においては、表示領域９１１を方形状に示すが、表示領域９１１の形状はどのようなものであってもよい。例えば、開口９０１の形状を変化させることで、当該表示領域９１１の形状を適宜変化させることができる。
【００２１】
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。
【００２２】
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、第一始動入賞口９０４、第二始動入賞口９０５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。
【００２３】
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。
【００２４】
大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が第一始動入賞口９０４や第二始動入賞口９０５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の数は一つであってもよいし、複数であってもよい）。具体的には、第一始動入賞口９０４や第二始動入賞口９０５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。大当たりに当選した場合、大当たり遊技（本発明における特定遊技に相当する）が実行される。大当たり遊技は、大入賞口９０６が頻繁に開放し、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。獲得できる遊技球の期待値が異なる複数種の大当たり遊技が設定されていてもよい。

【００２５】

本実施形態では、ある当否判定結果を報知するに際し、当該当否判定結果が大当たりかどうかを踏まえて選択される一または複数の種々の演出が実行される。当該演出の一つとして原画演出（本発明における表示変化演出に相当する）が実行可能である。以下、当該原画演出について詳細に説明する。なお、原画演出以外の実行可能な演出はどのようなものであってもよいため説明を省略する。

【００２６】

原画演出は、表示装置９１を用いた演出である。原画演出を実行する場合、図２（ａ）に示すように、表示装置９１の表示領域９１１には、基準画像１０および演出画像２０が表示される（かかる基準画像１０および演出画像２０の表示態様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）。なお、各図においては、表示領域９１１に基準画像１０および演出画像２０が表示された状態を示すが、他の画像、例えば当否を報知するために変動、停止を繰り返す識別図柄や、いわゆる保留を表示するための保留図柄等が合わせて表示されていてもよい。基準画像１０や演出画像２０を、識別図柄や保留図柄等の背景画像（背景映像）として利用することもできる。

【００２７】

基準画像１０は、演出画像２０による演出効果を向上させるために表示される画像であって、基準画像１０自体が単独で大きな演出効果を発現するものではない。本実施形態における基準画像１０は、「枠」を示す画像（枠画像）である。つまり、線状の画像である。なお、ここでいう「枠」とは、演出画像２０の輪郭（外縁）に沿う線状の部分であるということであって、必ず方形状である必要はない。また、後述するように、基準画像１０が表示装置９１の表示領域９１１から外れた（見切れた）状態（枠の一部が表示領域９１１の外に位置し、当該部分が見えないような状態）となることがあってもよい。また、本実施形態における基準画像１０である「枠」は方形状であるが、枠線が表示領域９１１の外縁と略平行な状態で表示されることがあってもよいし、表示領域９１１の外縁に対して傾斜した状態で表示されることがあってもよい。

【００２８】

演出画像２０は、演出効果を発現する画像である。本実施形態では、遊技機１のモチーフとなった漫画（タイアップされた漫画）の原画（図２（ｂ）参照）の少なくとも一部が演出画像２０として表示される。原画をそのまま利用するため、演出画像２０自体の形態を変化させることはない（詳細は後述）。

【００２９】

このような基準画像１０および演出画像２０を用いた原画演出の基本的な演出態様について説明する。図２（ａ）に示すように、原画演出は、基準画像１０と演出画像２０の両方が表示領域９１１に表示された状態を含む（ただし、後述するように、演出画像２０のみが表示された状態が発生しうる構成としてもよい）。演出画像２０は、基準画像１０の一方側に表示される。本実施形態における基準画像１０は枠画像であり、演出画像２０は当該「枠」の内側に表示される。当該「枠」の外側には基準画像１０は表示されない。つまり、基準画像１０は、表示領域９１１の中に、さらに別の表示枠（演出画像２０を表示する仮想的な表示枠）が存在するかのような状態を作り出すための画像であるともいえる。ただし、後述するように、当該「枠」の外側に別の基準画像１０や別の演出画像２０が表示されることはある。当該仮想的な表示枠は、基準画像１０のみによって構成されるものであってもよいし、図２（ａ）に示すように基準画像１０と表示領域９１１の外縁の一部によって構成されるものであってもよい。

【００３０】

基準画像１０と演出画像２０の両方が表示された状態で、基準画像１０と演出画像２０の形態を変化させずに両画像の相対的な位置関係を変化させる。つまり、基準画像１０そ

れ自体や、演出画像２０それ自体の形態を維持したまま、両画像の相対位置を変化させる。ここで、本実施形態における「形態を変化させない（形態を維持する）」とは、基準画像１０や演出画像２０それぞれにおいて、表示されている画像の一部が、他の一部に対して変化することがない（ある画像における一部と他の一部の相対的位置関係が変化しない）ことをいい、そのままの状態で所定の方向にスライドさせたり、ズームアップ・ズームアウト（拡縮）したりすることは「形態を変化させない（形態を維持する）」ことの一態様に含まれるものとする。また、「画像の形態」を構成する要素に「色」は含まれないものとする。例えば仮に、モノクロ画像とカラー画像の一方から他方に切り替わる構成であったとしても、表示されている画像の一部と他の一部の位置関係が変化しないのであれば、当該変化は「形態を変化させない（形態を維持する）」ものに該当するものとする。

【００３１】

例えば、図２（ｂ）に示すように、演出画像２０（原画）がキャラクタを表した箇所（以下、キャラクタ部２１と称する）と、その背景画像（以下、背景部２２と称する）を含むものであるとする。図３（ａ）に示すように、演出当初は、基準画像１０の内側（「枠」の内側）にキャラクタ部２１全体を含む演出画像２０が表示され、キャラクタ部２１の周囲に背景部２２の一部が表示される状態にあるとする。演出画像２０の基となる原画を基準として考えれば、当該原画の背景部２２の一部は仮想的な表示枠を構成する基準画像１０の外側（「枠」の外側）に位置しており、外れた（見切れた）状態にあるとする。また、本例は、基準画像１０と表示領域９１１の外縁の一部によって当該仮想的な表示枠が構成されるため、表示領域９１１の外側にある部分も外れた（見切れた）状態にある（なお、図３において、原画のうち、演出画像２０として表示されない部分は全て点線で示している（図４および図５においても同じ））。

【００３２】

かかる状態から、図３（ｂ）（ｃ）に示すように、基準画像１０を基準として、演出画像２０（原画）の所定部位をズームアップ（拡大）させるように制御する。具体的には、演出画像２０におけるキャラクタ部２１をズームアップ（拡大）するように変化させる。そうすると、仮想的な表示枠の外側（「枠」の外側）は演出画像２０が表示されないが、キャラクタ部２１をズームアップ（拡大）することに伴って仮想的な表示枠の外側に位置する背景部２２の大きさが次第に大きくなっていく。つまり、仮想的な表示枠から外れ（見切れ）ていく（見えなくなる）背景部２２の大きさが次第に大きくなっていくような見た目の変化が発生する。これに合わせて、仮想的な表示枠内に表示されるキャラクタ部２１の大きさが次第に大きくなっていくような見た目の変化が発生する。このような表示制御を行うことにより、基準画像１０の内側を表示範囲とするカメラによって撮影された、キャラクタ部２１が手前側に移動するように動いているかのような映像が表示されているように見える。

【００３３】

これとは逆に、基準画像１０を基準として、演出画像２０（原画）をズームアウト（縮小）させるように制御すれば、キャラクタ部２１が奥側に移動するように動いているかのような映像が表示されているように見える。

【００３４】

また、例えば、図４に示すように、基準画像１０に対し、演出画像２０（原画）を右にスライドさせるように制御する。そうすると、仮想的な表示枠の外側は演出画像２０が表示されないのであるから、演出画像２０におけるキャラクタ部２１の右側に表示されていた背景部２２が、仮想的な表示枠から外れ（見切れ）ていく。一方、演出開始時点では仮想的な表示枠の外側に位置しており、外れ（見切れ）た状態にあった左側の背景部２２が仮想的な表示枠の内側に入り込んでいく。つまり、背景部２２の右側は仮想的な表示枠から外れ（見切れ）ていき、その分背景部２２の左側が仮想的な表示枠の内側に入り込んでくる。これに合わせてキャラクタ部２１は基準画像１０に対して右側にスライドしていく。このような表示制御を行うことにより、基準画像１０の内側を表示範囲とするカメラによって撮影された、キャラクタ部２１が右側に移動（スライド）していく動きのある映像

が表示されているかのように見える。

【００３５】

なお、図３に示した例のような演出画像２０の一部をズームアップ・ズームアウトさせる制御と、図４に示した例のような演出画像２０をスライドさせる制御を同時に行うこともできる。

【００３６】

このように、基準画像１０それ自体や、演出画像２０それ自体の形態を維持したまま、両画像の相対位置を種々変化させると、基準画像１０の一方側（内側）に表示される演出画像２０の表示部位が変化する。したがって、漫画の原画等、形態を変化させることができない画像である演出画像２０の一部（本実施形態ではキャラクタ部２１）が、あたかも形態を変化させつつ動いているかのように振る舞う（基準画像１０と演出画像２０の相対位置が変化することによる目の錯覚によりそのように見える）演出を実現することが可能である。

【００３７】

なお、図３や図４に示した演出例は、表示領域９１１における基準画像１０の表示位置は変化しないものであるが、表示領域９１１における基準画像１０の表示位置が変化（ズームアップ・ズームアウトやスライドを含む）してもよい。この場合、表示領域９１１における基準画像１０の表示位置の変化と演出画像２０の表示位置の変化が同じでなければ、基準画像１０に対する演出画像２０の相対位置が変化することとなる。ただし、一連の原画演出において、表示領域９１１における基準画像１０の位置が変化しないようにすれば、演出画像２０の変化が際立つため、演出画像２０の一部が動いているかのような演出効果を高めることが可能である。

【００３８】

また、基準画像１０と演出画像２０の相対的な位置関係を変化させるにあたり、当該相対的な位置関係を小刻みに変化させていけばいくほど、演出画像２０の一部の動きが「動画」に近づく。つまり、演出画像２０の一部の動きがよりスムーズなものとすること（動きのコマ切れを小さくすること）が可能である。

【００３９】

上記原画演出の変形、改良例として以下のような例（第一具体例、第二具体例）が考えられる。

【００４０】

上記原画演出は、表示装置９１の表示領域９１１に基準画像１０と演出画像２０の両方が表示された状態を含むものであるが、演出画像２０のみが表示された状態が発生しうる構成であってもよい。例えば、第一具体例として図５に示すように、基準画像１０と演出画像２０の両方が表示された状態から、両画像の相対位置を変化させ、演出画像２０の一部が動いているかのように振る舞う演出を実行する。当該演出画像２０の一部が動いているかのように振る舞う演出とともに、または当該演出画像２０の一部が動いているかのように振る舞う演出の後、基準画像１０が表示領域９１１の外側に向かって移動するように表示し（図５（ａ）から図５（ｂ）参照）、最終的には基準画像１０の全体が表示領域９１１外に位置するよう両画像を制御する（図５（ｃ）参照）。つまり、基準画像１０の全体が表示領域９１１から外れ（見切れ）た状態とする。そうすると、表示領域９１１には、演出画像２０のみが表示された状態となる。なお、ここでいう「演出画像２０のみが表示された状態」とは、基準画像１０が表示されていないことをいうものであって、演出画像２０や基準画像１０以外の画像（例えば識別図柄）が表示領域９１１に表示される構成を排除する意味ではない。

【００４１】

このように表示領域９１１に演出画像２０のみが表示された状態とすれば、動きのある映像のように振る舞っていた演出画像２０の一部が、いきなり形態が変化しない画像（原画）そのものとして捉えられる状態となる。つまり、形態を変化させない画像であるにもかかわらず、基準画像１０との相互作用による目の錯覚により形態を変化させつつ動いて

いるかのように見えた演出画像２０の一部が、いきなり原画そのものとして認識される状態に変化するという、趣向性の高い演出を実行することが可能である。

【００４２】

なお、図５に示した演出とは逆の演出、すなわち表示領域９１１に演出画像２０のみが表示されていた状態から、基準画像１０と演出画像２０の両方が表示された状態に変化する演出が実行されることがあってもよい。つまり、形態が変化しない画像として捉えられていた演出画像２０が、あたかも形態を変化させつつ動いている画像として捉えられる状態にいきなり変化する演出を実行することも可能である。また、基準画像１０と演出画像２０の両方が表示された状態と、演出画像２０のみが表示された状態が交互に切り替わっていく演出を実行することも可能である。

【００４３】

また、第二具体例として図６に示すように、表示装置９１の表示領域９１１には、複数組の基準画像１０および演出画像２０が表示されることがあってもよい。このように、複数組の基準画像１０および演出画像２０が表示されると、複数のコマがプリントされた漫画本のある頁が表示領域９１１に表示されているかのような演出効果が発現される。

【００４４】

原画演出において、このように複数組の基準画像１０および演出画像２０が表示されるとき、次のように各画像が制御されることがあるとよい。表示領域９１１に表示されている複数組の基準画像１０および演出画像２０のうち、ある組（以下、固定組Ｓ２と称することもある）の基準画像１０と演出画像２０の相対的な位置関係を変化させずに、それとは別の組（以下、変化組Ｓ１と称することもある）の基準画像１０と演出画像２０の相対的な位置関係を変化させる（図６の（ａ）から（ｂ）に至る変化、および（ｂ）から（ｃ）に至る変化においては、変化組Ｓ１のみ相対的な位置関係が変化していることがみてとれる）。つまり、固定組Ｓ２はそのまま静止した画像として漫画の一コマのように振る舞うものの、変化組Ｓ１においては演出画像２０の一部が動いているかのように振る舞うこととなる。したがって、静止した画像（原画そのもの）として見える固定組Ｓ２の演出画像２０により、動いているかのように見える変化組Ｓ１の演出画像２０を際立たせることが可能である。

【００４５】

変化組Ｓ１や固定組Ｓ２は、それぞれ一つずつ表示領域９１１に表示されるようにしてもよいし、少なくともいずれか一方が複数表示されるようにしてもよい。特に、図６に示した例のように、表示領域９１１に一つの変化組Ｓ１、複数の固定組Ｓ２が表示されるようにすれば、唯一の変化組Ｓ１を構成する演出画像２０をより際立たせることが可能である。

【００４６】

また、変化組Ｓ１を構成する演出画像２０の明瞭性と、固定組Ｓ２を構成する演出画像２０の明瞭性に差が設定されているとよい。当該明瞭性の差を実現する手法としては、着色の有無（カラーとモノクロ）を設定する手法や、明度の差を設定する手法等が例示できる。特に、変化組Ｓ１を構成する演出画像２０の方が、固定組Ｓ２を構成する演出画像２０よりも明瞭である構成（例１；変化組Ｓ１を構成する演出画像２０をカラーにし、固定組Ｓ２を構成する演出画像２０をモノクロにする、例２；変化組Ｓ１を構成する演出画像２０の明度を、固定組Ｓ２を構成する演出画像２０よりも高くする）とすることにより、変化組Ｓ１を構成する演出画像２０をより際立たせることが可能である。

【００４７】

また、変化組Ｓ１を構成する基準画像１０の明瞭性と、固定組Ｓ２を構成する基準画像１０の明瞭性に差が設定されていてもよい。当該明瞭性の差を設定する手法としては、「枠」の色を異ならせる手法や、「枠」の線の太さに差を設定する手法、「枠」の明度の差を設定する手法等が例示できる。特に、変化組Ｓ１を構成する基準画像１０の方が、固定組Ｓ２を構成する基準画像１０よりも明瞭である構成（例１；変化組Ｓ１を構成する基準画像１０の「枠」の太さを、固定組Ｓ２を構成する基準画像１０のそれよりも太くする、

例２；変化組Ｓ１を構成する基準画像１０の「枠」の明度を、固定組Ｓ２を構成する基準画像１０のそれよりも高くする）とすることにより、より明瞭な基準画像１０の内側（一方側）に表示される演出画像２０をより際立たせることが可能である。

【００４８】

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。

【００４９】

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、スロットマシン等のその他の遊技機に同様の技術思想が適用可能である。

【００５０】

上記実施形態では、漫画の原画を演出画像２０として利用していることを説明したが、形態を変化させることがない画像であれば、演出画像２０として利用される画像はどのようなものであってもよい。例えば、原作等が存在しない画を演出画像２０としてもよい。ただし、本発明は、漫画の原画等、改変を加えることが困難である画を用いた演出の演出効果を高めるのに特に有効である。同様に、基準画像１０は、「枠」の形態に限られるものではない。

【００５１】

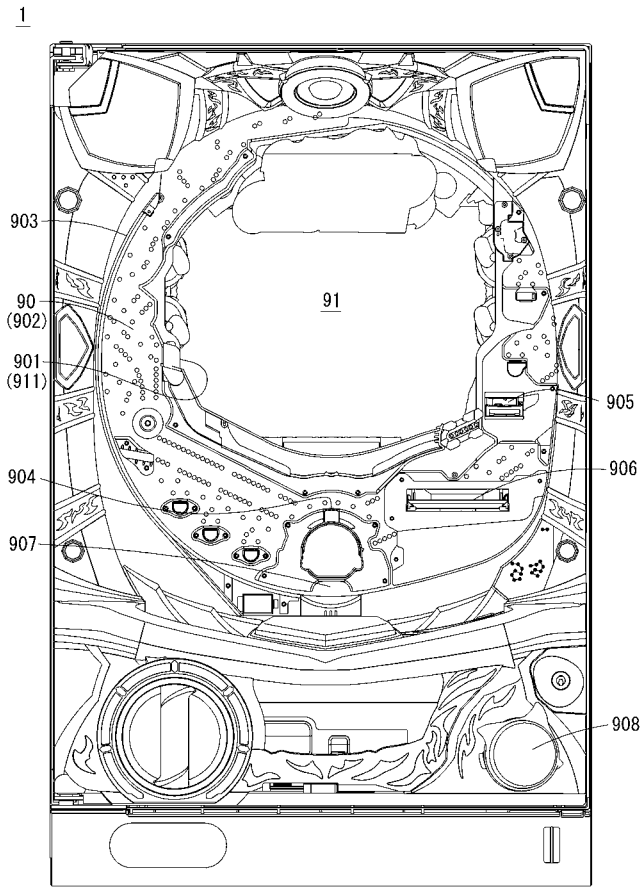
また、上記実施形態における原画演出（画像変化演出）は、基準画像１０や演出画像２０の形態を変化させないものであることを説明したが、当該原画演出の後に、基準画像１０や演出画像２０の少なくとも一部の形態を変化させるかのような一連の演出が発生することがあってもよい。そのような一連の演出としては、例えば、形態を変化させない画像である演出画像２０のキャラクタ部２１があたかも形態を変化させつつ動いているかのような上記原画演出を実行した後、当該キャラクタ部２１がそのまま実際に動く映像や立体的な表示態様となって動く映像（動画）が表示領域９１１に表示される演出が挙げられる。このように、原画演出と実際に動きのある映像が連結された演出等、一連の演出における一部が原画演出によって構成されたものとしてもよい。

【符号の説明】

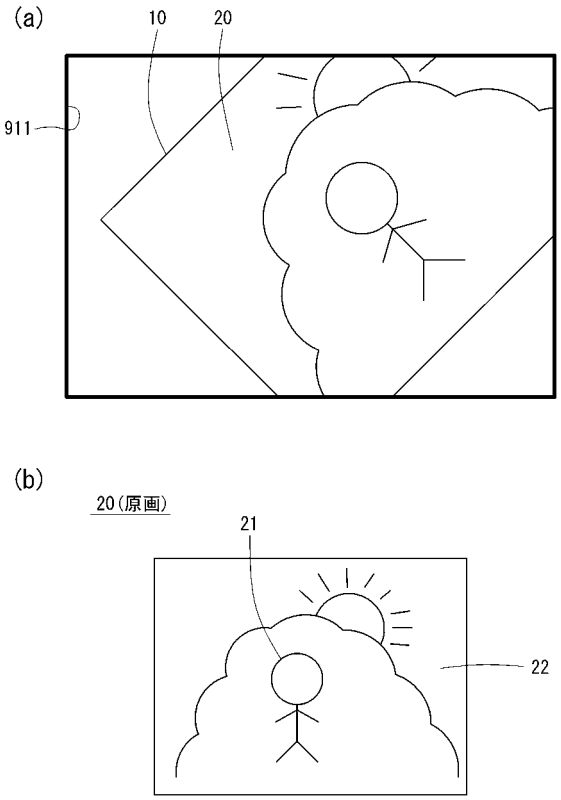
【００５２】

１　遊技機
１０　基準画像
２０　演出画像
Ｓ１　変化組
Ｓ２　固定組
９１　表示装置
９１１　表示領域

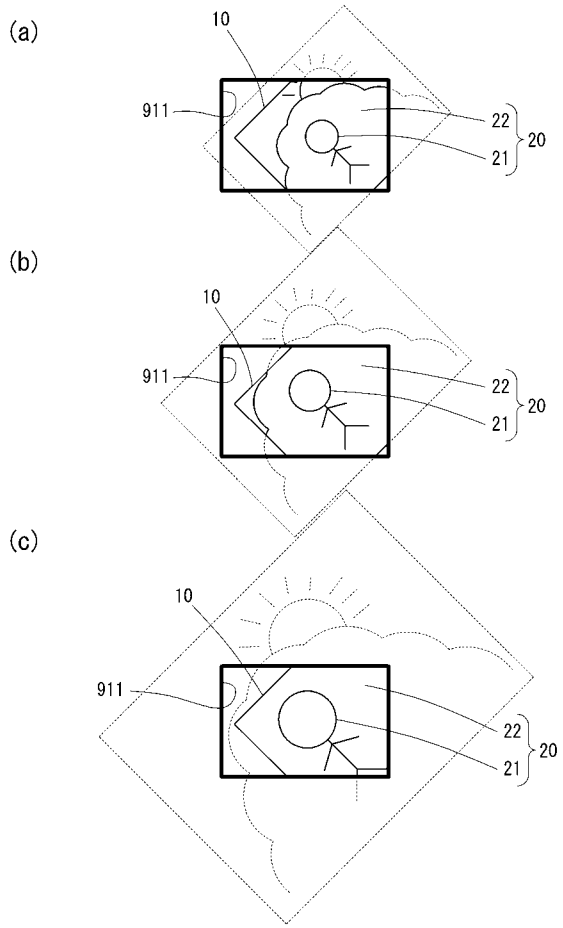
【図１】


1
903
90
(902)
901
(911)
904
907
91
905
906
908

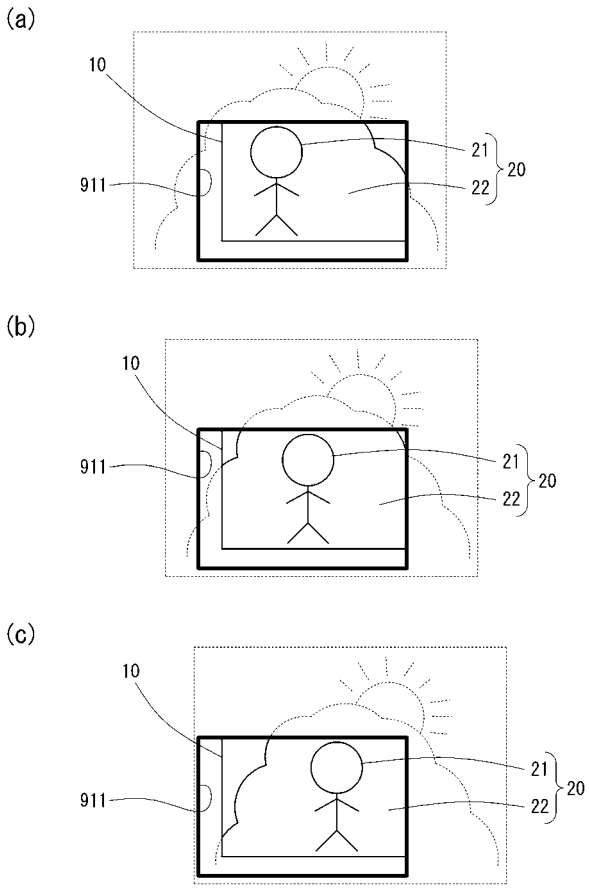
【図２】


(a)
10
20
911
(b)
20(原画)
21
22

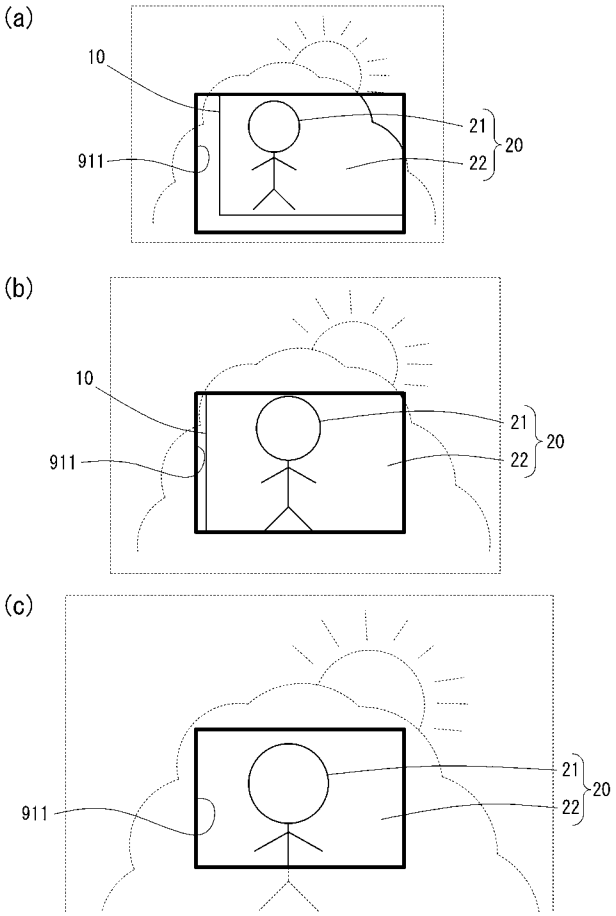
【図３】


(a)
10
911
22
21
20
(b)
10
911
22
21
20
(c)
10
911
22
21
20

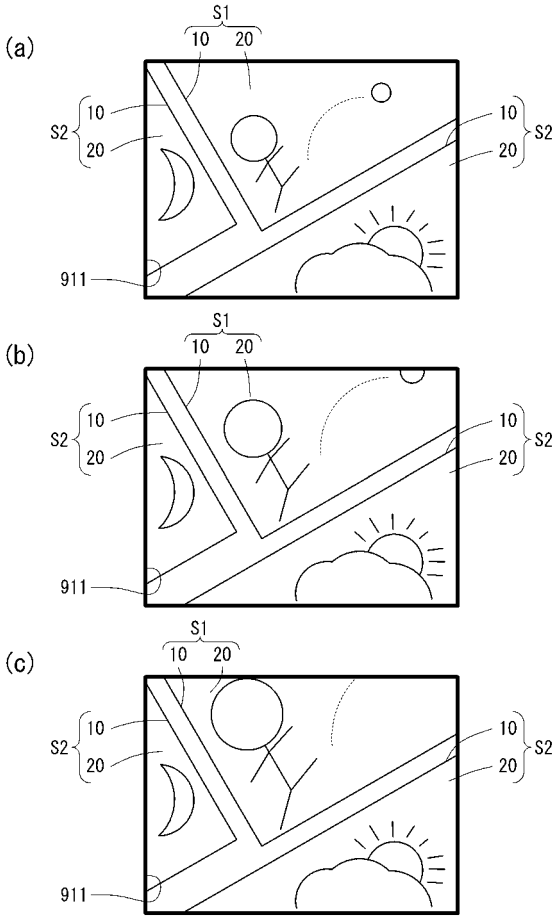
【図４】


(a)
10
911
21
22
20
(b)
10
911
21
22
20
(c)
10
911
21
22
20

【図５】



【図６】



【手続補正書】
【提出日】平成28年7月25日(2016.7.25)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
表示装置と、
前記表示装置に基準画像および当該基準画像に対応する所定の演出画像が表示されるよう制御する手段であって、前記基準画像に対する一方側に前記所定の演出画像が表示され、前記基準画像に対する他方側に当該所定の演出画像が表示されないように制御する画像制御手段と、
を備え、
前記画像制御手段により、前記基準画像と前記所定の演出画像の形態を変化させずに両画像の相対的な位置関係を変化させることで、前記基準画像に対する一方側に表示される前記所定の演出画像の表示部位を変化させる表示変化演出が実行可能であることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記基準画像は枠画像であり、当該枠画像の内側に前記所定の演出画像が表示され、当該枠画像の外側に前記所定の演出画像が表示されないように前記画像制御手段によって前記表示装置が制御され、
前記表示変化演出は、前記枠画像の内側に表示される前記所定の演出画像の表示部位を変化させるものであることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【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、表示装置と、前記表示装置に基準画像および当該基準画像と対応する所定の演出画像が表示されるよう制御する手段であって、前記基準画像に対する一方側に前記所定の演出画像が表示され、前記基準画像に対する他方側に当該所定の演出画像が表示されないように制御する画像制御手段と、を備え、前記画像制御手段により、前記基準画像と前記所定の演出画像の形態を変化させずに両画像の相対的な位置関係を変化させることで、前記基準画像に対する一方側に表示される前記所定の演出画像の表示部位を変化させる表示変化演出が実行可能であることを特徴とする。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００８】
前記基準画像は枠画像であり、当該枠画像の内側に前記所定の演出画像が表示され、当該枠画像の外側に前記所定の演出画像が表示されないように前記画像制御手段によって前記表示装置が制御され、前記表示変化演出は、前記枠画像の内側に表示される前記所定の演出画像の表示部位を変化させるものであるとよい。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１５
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００５１】
また、上記実施形態における原画演出（画像変化演出）は、基準画像１０や演出画像２０の形態を変化させないものであることを説明したが、当該原画演出の後に、基準画像１０や演出画像２０の少なくとも一部の形態を変化させるかのような一連の演出が発生することがあってもよい。そのような一連の演出としては、例えば、形態を変化させない画像である演出画像２０のキャラクタ部２１があたかも形態を変化させつつ動いているかのような上記原画演出を実行した後、当該キャラクタ部２１がそのまま実際に動く映像や立体的な表示態様となって動く映像（動画）が表示領域９１１に表示される演出が挙げられる。このように、原画演出と実際に動きのある映像が連結された演出等、一連の演出における一部が原画演出によって構成されたものとしてもよい。
以下に上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を列挙する。
手段１にかかる遊技機は、表示装置と、前記表示装置に基準画像およびこの基準画像の一方側に演出画像を表示する画像制御手段と、を備え、前記画像制御手段により、前記基準画像と前記演出画像の形態を変化させずに両画像の相対的な位置関係を変化させることで、前記基準画像の一方側に表示される前記演出画像の表示部位を変化させる表示変化演出が実行可能であることを特徴とする。
手段１にかかる遊技機では、基準画像と演出画像の相対的な位置関係を変化させることで、形態が変化しない演出画像の一部（例えば演出画像に含まれるキャラクタ）が、形態を変化させつつ動いているかのように見せることが可能である。換言すれば、基準画像を利用した目の錯覚により、漫画の原画等の形態が変化しない画を利用した演出の趣向性を向上させることが可能である。
手段２にかかる遊技機は、上記手段１に記載の遊技機において、前記基準画像は枠画像であり、当該枠画像の内側に演出画像が表示され、前記表示変化演出は、前記枠画像の内側に表示される演出画像の表示部位を変化させるものであることを特徴とする。
手段２にかかる遊技機のように基準画像である枠の内側に演出画像が表示されるようにすれば、基準が明確となり、演出効果を向上させることが可能である。
手段３にかかる遊技機は、上記手段１または手段２に記載の遊技機において、前記表示変化演出は、前記基準画像と前記演出画像の少なくとも一方を他方に対してズームアップまたはズームアウトさせるような表示を含むことを特徴とする。
単に演出画像をズームアップまたはズームアウトさせる演出は、当該演出画像を大きく見せたり、小さく見せたりする演出に過ぎない。上記手段３にかかる遊技機のように、基準画像と演出画像の少なくとも一方を他方に対してズームアップまたはズームアウトさせることで、演出画像の一部（例えば演出画像に含まれるキャラクタ）が前方または後方に移動したのではないかという印象を与えることが可能である。
手段４にかかる遊技機は、上記手段１から手段３のいずれかに記載の遊技機において、前記表示変化演出において、前記基準画像および前記演出画像が表示された状態、および前記基準画像が表示されずに前記演出画像のみが表示された状態の一方から他方に切り替わる場合があることを特徴とする。
手段４にかかる遊技機のように、基準画像が表示された状態と基準画像を取り除いた状態とを切り替えることで、静止画がいきなり形態を変化させつつ動き出したかのような演出や、形態を変化させつつ動いているかのように見える画がいきなり静止画となるかのよ

うな演出を実行することが可能である。

手段５にかかる遊技機は、上記手段１から手段４のいずれかに記載の遊技機において、前記表示装置に、複数組の前記基準画像および前記演出画像が表示されることがあり、前記表示変化演出において、複数組の前記基準画像および前記演出画像のうち、ある組の前記基準画像および前記演出画像の相対的な位置関係を変化させずに、それとは別の組の前記基準画像および前記演出画像の相対的な位置関係を変化させる場合があることを特徴とする。

手段５にかかる遊技機のようにすれば、ある組においては演出画像がそのままの態様（静止画）で見えるものの、別の組においては演出画像の一部が形態を変化させつつ動いているかのように見える。つまり、形態を変化させつつ動いているかのように見える演出画像を際立たせることが可能である。

フロントページの続き

(72)発明者　西村　　仁
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　BA03