

(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2018-50778

(P2018-50778A)

(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 10 頁)

(21) 出願番号	特願2016-188419 (P2016-188419)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成28年9月27日 (2016.9.27)		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 CA47 CA79

(54) 【発明の名称】 遊技機

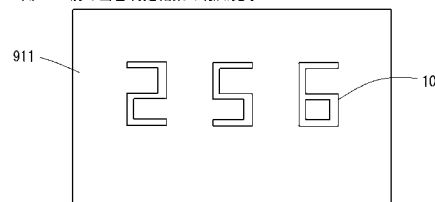
(57) 【要約】

【課題】従来にないフリーズ演出を実行することが可能な遊技機を提供すること。

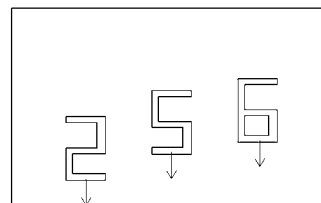
【解決手段】表示装置91に表示される経時的に変化していた映像が固まったかのようにみせるフリーズ演出を実行可能な遊技機であって、前記フリーズ演出が発生したときの静止画20の態様が、当該フリーズ演出の発生の度に異なるものとなる可能性があるように構成されている遊技機1とする。前記フリーズ演出を発生させるタイミングに到達した時点で表示されている映像を静止画20として前記表示装置91に表示させる演出制御手段を備えとよい。

【選択図】図3

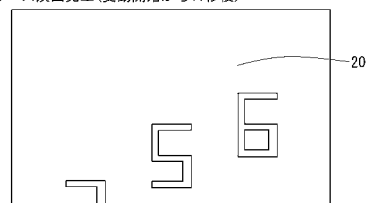
(a) 一つ前の当否判定結果の報知完了



(b) 識別図柄変動中



(c) フリーズ演出発生(変動開始からX秒後)



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表示装置に表示される経時的に変化していた映像が固まったかのようにみせるフリーズ演出を実行可能な遊技機であって、

前記フリーズ演出が発生したときの静止画の態様が、当該フリーズ演出の発生の度に異なるものとなる可能性があるように構成されており、

前記フリーズ演出が発生する直前の画と、前記フリーズ演出を構成する静止画は、色調が異なるもので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】**

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 に記載されるように、遊技者に対し、演出が停止してしまったかのようにみせるフリーズ演出を実行することが可能な遊技機が公知である。一般的なフリーズ演出は、予め記憶されたフリーズした状態を示す固定化された画像を演出発生時に表示することで演出が停止したかのようにみえるよう制御される。

【先行技術文献】**【特許文献】**

20

【0003】**【特許文献 1】特開 2015 - 051045 号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

本発明が解決しようとする課題は、従来にないフリーズ演出を実行することが可能な遊技機を提供することにある。

【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、表示装置に表示される経時的に変化していた映像が固まったかのようにみせるフリーズ演出を実行可能な遊技機であって、前記フリーズ演出が発生したときの静止画の態様が、当該フリーズ演出の発生の度に異なるものとなる可能性があるように構成されており、前記フリーズ演出が発生する直前の画と、前記フリーズ演出を構成する静止画は、色調が異なるものであ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、従来にないフリーズ演出を実行することが可能な遊技機を提供することが可能である。

【図面の簡単な説明】

40

【0007】

【図 1】本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)に表示された識別図柄を示した図であり、(b) は識別図柄の種類を示した図である。

【図 3】フリーズ演出発生に至るまでの流れの一例を示した図である。

【図 4】変動中時点で発生するフリーズ演出(静止画)の態様が変動開始時の識別図柄がどのようなものかに応じて決まることを説明するための図であって、(a - 1) ~ (a - 3) は第一具体例を、(b - 1) ~ (b - 3) は第二具体例を示している。

【図 5】(a - 1) ~ (a - 3) は、フリーズ演出が発生したときに変動開始時に表示されていた左の識別図柄が表示されない状態となる例を示した図であり、(b - 1) ~ (b

50

- 3) は (a) は、フリーズ演出が発生したときに変動開始時に表示されていた左の識別図柄が表示されない状態となるものの、当該識別図柄の次の識別図柄が表示された状態となる例を示した図である。

【図 6】フリーズ演出の後に発生する事後演出および全回転演出を示した図である。

【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。

【0009】

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。

10

【0010】

遊技領域 902 には、表示装置 91、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。かかる表示装置 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、表示領域 911 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)。

【0011】

20

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。

【0012】

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。

【0013】

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は複数設けられていてもよい)。具体的には、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 (以下、当否判定情報と称することもある) 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。本実施形態では、当該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 (いわゆる変動が開始される) 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。未だ当否判定の報知が開始されていない数値 (以下単に保留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保留数は、一種の始動入賞口 904 につき四つである。なお、本実施形態では、当否判定の報知が開始される時点で、取得された数値が大当たりとなる数値か否かが判断されることとなるが、数値が取得されたときに当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶させておく構成としてもよい (この場合には当否判定結果自体が、当否判定情報に相当することとなる)。また、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。

30

【0014】

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。

【0015】

40

50

本実施形態では、公知の遊技機と同様に、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される識別図柄 1 0 (図 2 (a) 参照) の組み合わせによって当否判定結果を遊技者に報知する。具体的には、複数種の識別図柄 1 0 (図 2 (b) 参照) を含む識別図柄群 1 0 g (左識別図柄群 1 0 g L、中識別図柄群 1 0 g C、右識別図柄群 1 0 g R) が変動を開始し、最終的に各識別図柄群 1 0 g から一の識別図柄 1 0 が選択されて停止する。大当たりに当選している場合には各識別図柄群 1 0 g から選択されて停止した識別図柄 5 0 の組み合わせは所定の組み合わせ (例えば、同じ識別図柄 5 0 の三つ揃い) となる。はずれである場合にはそれ以外 (大当たりとなる組み合わせ以外) の組み合わせとなる。なお、各図においては、識別図柄 1 0 を構成する「数字 (文字)」のみを図示するが、当該数字とキャラクタ等が組み合わせられた図柄を識別図柄 1 0 として設定することができる。

10

【0016】

当否判定結果を報知する演出として、種々の演出が実行される。本実施形態では、当該演出の一種として、フリーズ演出を実行することが可能である。以下、当該フリーズ演出について詳細に説明する。

【0017】

フリーズ演出は、表示装置 9 1 に表示される経時的に変化していた映像が固まったかのようにみせる演出である。つまり、経時的にそのまま変化していくようにみえる映像がいきなり停止するものである。本実施形態にかかる遊技機 1 は、フリーズ演出に関与する手段 (装置) として、演出制御手段 (演出制御用の基板) によって制御される画像記憶手段および画像出力手段を備える。なお、これらの手段は、フリーズ演出専用に設けられたものであってもよいし、その他の演出に利用されるものであってもよい。

20

【0018】

どのような演出が発生するか否かは、当否判定結果を踏まえて、演出決定手段が決定する。当該演出決定手段が、ある当否判定情報に対応する当否判定結果を報知する演出 (以下、対象当否判定結果と称することもある) の少なくとも一部としてフリーズ演出を実行することを決定した場合に、以下のような制御が実行されることとなる。なお、本実施形態におけるフリーズ演出は、当否判定結果が大当たりとなることが確定する演出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場合に限り、フリーズ演出が発生する可能性があるということになる。

【0019】

フリーズ演出が発生することが決定された場合、その発生タイミングが決定される。ここで、発生タイミングとは、対象当否判定結果を報知する演出の開始 (識別図柄 1 0 の変動開始) からの時間をいうものとする。当該発生タイミングは一定であってもよいし、不定 (複数種のタイミングが設定された構成) であってもよい。例えば、対象当否判定結果を報知する演出の開始から X 秒後にフリーズ演出が発生させることが決定されたとする。

30

【0020】

図 3 に示すように、対象当否判定結果を報知する演出の開始から X 秒後までの間は、通常通りの演出が実行される (図 3 (a) (b) 参照)。対象当否判定結果の報知が完了する前であるため、表示領域 9 1 1 には、停止する前の識別図柄 1 0 (識別図柄群 1 0 g) が表示されていることになる。つまり、経時的に変化する映像が出力されることとなる。演出制御手段は、X 秒に到達した時点の映像 (厳密には、フリーズ演出が発生する直前の画) を静止画 2 0 として画像記憶手段に記憶させ、当該記憶された静止画 2 0 を画像出力手段によって表示装置 9 1 に出力させる (図 3 (c) 参照)。なお、このように静止画 2 0 を一旦記憶手段に記憶させる構成としなくてもよい。つまり、X 秒に到達した時点の映像を静止画 2 0 としてそのまま表示装置 9 1 に出力する構成としてもよい。

40

【0021】

なお、ここでいう「静止画」には、フリーズ演出が発生する直前の画と完全に同一である画像だけでなく、フリーズ演出に合わせた多少の改変が施された画像が含まれる。例えば、X 秒に到達する直前の画に対し、ノイズのような画像が重ねられたものとしたり、若干揺れているかのように示す加工が施されたものとしたりしたもの (このように、厳密に

50

例えば「動画」であるものの遊技者には静止画 20 にみえるようなもの)も含まれる。フリーズ演出が発生する直前の画とフリーズ演出を構成する静止画 20 とは、少なくとも画に表される図形やキャラクタ等の輪郭が共通しているものであるともいえる。

【0022】

本実施形態では、フリーズ演出が発生する直前の画と、フリーズ演出を構成する静止画 20 とは、画像を構成する要素の一つである色調が異なるものとされる(なお、各図においては、当該色調の差を表現することが困難であるため、それを表してはいない)。例えば、通常の演出用の映像がフルカラーの映像である場合には、フリーズ演出が発生する直前の画はフルカラーの画となると、フリーズ演出を構成する静止画 20 は、モノクロの画(白黒に限られない)とされる。このようにフリーズ演出発生前後で画の色調が変化するようにすることで、フリーズ演出の発生を分かりやすくすることおよび趣向性を高めることが可能である。

10

【0023】

以上説明したように、本実施形態では、「フリーズ演出専用」の静止画 20 を予め用意してはいない。従来の遊技機としては、「フリーズ演出専用」の静止画 20 を予め用意しておき、フリーズ演出の発生度に当該静止画 20 を出力するものが知られていた。つまり、フリーズ演出を構成する静止画 20 が毎回同じになるものが知られていた(ただし、複数種のフリーズ演出が搭載されている場合には、各フリーズ演出に用いる静止画 20 が用意される)。なお、このような従来の遊技機では、フリーズ演出を発生させることが決定された場合、「フリーズ演出専用」の静止画 20 に合わせるようにしてフリーズ演出に至るまでの途中の映像を出力する(フリーズ演出に合わせて変化させる)ようにしていた。

20

【0024】

これに対し本実施形態では、フリーズ演出を発生させるタイミングで表示されている映像(当該タイミングで表示されている画)を、そのままフリーズ演出を構成する静止画 20 として出力するものであるため、同じ種類のフリーズ演出(遊技者からみて同種のものであると感じるものをいう。以下同じ)であっても、当該フリーズ演出の発生度に表示される静止画 20 の態様は異なるものとなる可能性があるということになる。

【0025】

なお、当否判定結果の報知が完了していない当否判定情報の存在を示す公知の保留表示(いわゆる当該変動保留を表示する場合にはその保留表示を含む)が、表示装置 91 の表示領域 911 に表示される場合、フリーズ演出発生時(静止画 20 表示時)には当該保留表示が表示されない構成としてもよいし、当該保留表示が表示される構成としてもよい。フリーズ演出発生時に保留表示が表示されない構成とする場合には、「フリーズ演出が発生する直前の画」とは、当該時点で表示されていた保留表示を除いた画ということになる。保留表示以外の遊技情報を示す表示が存在する場合には、当該表示も保留表示と同様に取り扱えばよい。つまり、フリーズ演出発生時(静止画 20 表示時)には当該表示が表示されない構成としてもよいし、当該表示が表示される構成としてもよい。

30

【0026】

以下、本実施形態にかかる遊技機 1 の作用について、さらに具体的に説明する。本実施形態では、フリーズ演出が発生するタイミングとして、対象当否判定結果を報知する演出が開始(識別図柄 10 の変動が開始)されてから比較的短い時間である X1 時間経過時点が設定されている。当該時点(以下、変動中時点と称することもある)は、全ての識別図柄 10(識別図柄群 10g)が変動している状態であって、いわゆるリーチ状態や、リーチ演出に移行していない状態である。よって、フリーズ演出が発生した場合には、変動していた識別図柄 10 がいきなり停止したかのような静止画 20 が表示されることになる。

40

【0027】

本実施形態では、変動中時点として、変動開始前に表示されていた複数の識別図柄 10(対象当否判定結果の一つ前の当否判定結果(はずれ)を報知するために表示されていた識別図柄 10)のうちのいずれかの少なくとも一部が、表示領域 911 に表示されている

50

時点が設定されている。つまり、変動開始前に表示されていた複数の識別図柄 10 の全部が、変動することによって表示領域 911 外に移動したかのような状態となる前の時点が設定されている。ゆえに、変動中時点においてフリーズ演出が発生する場合には、変動開始前（対象当否判定結果を報知する演出の開始時）に表示されていた複数の識別図柄 10 がどのようなものであったかに依存し、フリーズ演出時に表示される静止画 20 の態様が決まることになる。つまり、識別図柄 10 の変動開始後、同じ間経過後にフリーズ演出が発生するとするのであれば、変動開始時に表示されていた識別図柄 10 が異なればフリーズ演出時に表示される静止画 20 の態様は異なるものとなるし、変動開始時に表示されていた識別図柄 10 が同じであればフリーズ演出時に表示される静止画 20 の態様は同じものとなる。

10

【0028】

かかる点について具体例を挙げて説明する。変動中時点が、変動開始時に表示されていた全ての識別図柄 10（本実施形態では三つの識別図柄 10）それぞれについて、少なくとも一部が表示領域 911 に表示された状態にあるときであるとする。第一具体例として図 4（a-1）～（a-3）に示すように、対象当否判定結果の一つ前の当否判定結果が、「1・2・3」の識別図柄 10 の組み合わせではずれが報知された場合（図 4（a-1）参照）には、フリーズ演出によって表示される静止画 20 は、これら「1・2・3」の識別図柄 10 の少なくとも一部を含むものとなる（図 4（a-3）参照）。一方、第二具体例として図 4（b-1）～（b-3）に示すように、対象当否判定結果の一つ前の当否判定結果が、「1・2・4」の識別図柄 10 の組み合わせではずれが報知された場合（図 4（b-1）参照）には、フリーズ演出によって表示される静止画 20 は、これら「1・2・4」の識別図柄 10 の少なくとも一部を含むものとなり（図 4（b-3）参照）、上記第一具体例のときに表示される静止画 20 とは異なるものとなる。

20

【0029】

このように、本実施形態では、フリーズ演出が発生するタイミングで表示されていた映像の画を、フリーズ演出を構成する静止画 20 として表示するため、変動開始時に表示されていた識別図柄 10 に依存するフリーズ演出を実行することが可能である。

【0030】

上記具体例は、変動中時点が、全ての識別図柄 10 それぞれについて、少なくとも一部が表示領域 911 に表示された状態にあるときとしたが、例えば図 5（a-1）～（a-3）に示すように、左、中、右の三つの識別図柄 10 のうち、中、右の識別図柄 10 の少なくとも一部が表示領域 911 に表示された状態にあり、左の識別図柄 10 は表示領域 911 外に移動してしまったかのような状態にあるとする（図 5（a-3）参照）。この場合は、変動開始前に表示されていた中、右の識別図柄 10 の種類が、フリーズ演出を構成する静止画 20 の態様を決める要素となる。

30

【0031】

ただし、左識別図柄群 10 g L において、変動開始時に表示されていた左の識別図柄 10 が表示領域 911 外に移動してしまったかのような状態となった結果、当該左識別図柄群 10 g L に含まれる別の識別図柄 10 が表示領域 911 内に表示された状態となる時点が変動中時点として設定されている場合には、変動開始前に表示されていた全ての識別図柄 10（左、中、右の識別図柄 10）の種類が、フリーズ演出を構成する静止画 20 の態様を決める要素となる。例えば、図 5（b-1）～（b-3）に示すように、一つ前の当否判定結果が、「1・2・3」の識別図柄 10 の組み合わせではずれが報知された場合において、左の識別図柄 10 である「1」の図柄が表示領域 911 外に移動してしまったかのような状態となった結果、変動順で「1」の図柄の次の図柄である「2」の図柄が表示領域 911 に表示された状態となるのであれば、「2・2・3」の識別図柄 10 の少なくとも一部が表示された状態がフリーズ演出を構成する静止画 20 の態様となる（図 5（b-3）参照）。つまり、変動開始時に表示されている左の識別図柄 10 の種類も、フリーズ演出を構成する静止画 20 を決める要素となるといえる。

40

【0032】

50

なお、フリーズ演出が発生する可能性があるタイミングは、上記変動中時点に限定されるわけではない。リーチ状態の成立後や、いわゆるリーチ演出中に発生することがあってもよい。本実施形態では、フリーズ演出が発生するタイミングで表示されていた映像の画をそのままフリーズ演出を構成する静止画 20 とすることができるものであるため、フリーズ演出が発生する可能性があるタイミングは特定のタイミングに限定されるわけではない。予めまたは複数のタイミングに限定された構成とする必要もない。つまり、あらゆるタイミングにおいてフリーズ演出が発生する可能性がある構成とすることも可能である。

【0033】

次に、フリーズ演出の後、連続的に実行される事後演出について説明する。上述したように、本実施形態におけるフリーズ演出は、当否判定結果が当たりとなる場合に限り発生するものであるため、事後演出は、フリーズ演出の後、当否判定結果を報知する演出（当たりとなる識別図柄 10 の組み合わせの表示）よりも前に実行されるものであるともいえる。

【0034】

本実施形態における事後演出は、その態様が毎回同じものとなる。上述したように、フリーズ演出の態様（静止画 20 の態様）はその都度異なる可能性がある一方、事後演出については共通化されている。フリーズ演出は、その発生自体が当たりを確定させるものであり、遊技者の注目の度合いが高い演出である一方、事後演出は、実際に当たりが報知されるまでの「つなぎの演出」であってフリーズ演出に比して遊技者の注目の度合いが低い演出であるがゆえ、演出の制御を容易にするために共通化されている。

【0035】

本実施形態では、フリーズ演出として静止画 20 が表示された状態が所定時間維持された（図 6（a）参照）後、事後演出として表示領域 911 が破壊されるかのような映像が表示される演出（図 6（b）参照）が実行される。このような事後演出とする利点は次の通りである。本実施形態では、フリーズ演出の態様はその都度異なる場合がある。事後演出は、かかるフリーズ演出の後に実行されるものである。当該事後演出として、表示領域 911 が破壊されるような映像が事後演出として実行されるようにすることで、フリーズ演出を構成する静止画 20 がその都度変化し得る構成であっても（静止画 20 がどのような態様であっても）、フリーズ演出から事後演出に至る一連の演出を見た遊技者が違和感を覚えてしまうおそれを低減することが可能である。つまり、どのような態様のフリーズ演出が実行された場合であっても、フリーズ演出から事後演出に至る流れを円滑なものとするのが可能である。なお、当然ではあるが、事後演出の態様は同じであるのであるから、破壊された一つ一つの破片には、フリーズ演出を構成する静止画 20 の一部分が描かれているといったものではない。しかし、破片を細かくする、飛び散るスピードを速くする等の操作により、一つ一つの破片にフリーズ演出を構成する静止画 20 の一部分が描かれていなくても、遊技者が違和感を覚える可能性は低い。

【0036】

ただし、上記事後演出の態様はあくまで一例である。フリーズ演出の態様（静止画 20 の態様）が変化し得るということを踏まえ、どのような態様のフリーズ演出が実行された場合であっても、当該フリーズ演出から連続的に実行される事後演出として遊技者が違和感を覚えにくい態様とすることが望ましい。例えば、フリーズ演出の後、画面全体が単一色となる演出（例えば、ブラックアウトやホワイトアウトする演出）が事後演出として設定されていてもよい。また、上記事後演出は、あくまで同じ種類のフリーズ演出の後に実行されるものとして設けられているものであり、別の種類のフリーズ演出が実行されるものであれば、それに対応する別の事後演出が別途設けられていてもよい。

【0037】

本実施形態では、上記事後演出の後、識別図柄 10 が三つ揃った状態で各識別図柄群 10g が変動表示される全回転演出が実行される（図 6（c）参照）。その後、いずれかの識別図柄 10 の三つ揃いで停止し、対象当否判定結果が当たりであることが報知される。

上記事後演出は、フリーズ演出と全回転演出を円滑に繋ぐための中継演出であるともいえる。

【0038】

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。

【0039】

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、回動式遊技機等の異なる遊技機に対しても同様の技術思想が適用可能である。

【0040】

上記実施形態では、フリーズ演出を発生させるタイミングに到達した時点で表示されている画の全体をフリーズ演出の静止画とする構成であることを説明したが、当該タイミングに到達した時点で表示されている画の一部をフリーズ演出の静止画とする構成としてもよい。また、当該タイミングに到達した時点で表示されている画の一部と別の画像を組み合わせたものをフリーズ演出の静止画とする構成としてもよい。

10

【0041】

上記実施形態から得られる具体的手段(遊技機)を以下に列挙する。

・手段1

表示装置に表示される経時的に変化していた映像が固まったかのようにみせるフリーズ演出を実行可能な遊技機であって、前記フリーズ演出が発生したときの静止画の態様が、当該フリーズ演出の発生度に異なるものとなる可能性があるように構成されていることを特徴とする。

20

上記遊技機によれば、フリーズ演出を構成する静止画の態様が異なる可能性があるという従来にないフリーズ演出を実行することが可能である。

【0042】

・手段2

前記フリーズ演出を発生させるタイミングに到達した時点で表示されている映像を静止画として前記表示装置に表示させる演出制御手段を備えることを特徴とする手段1に記載の遊技機。

このように、フリーズ演出を発生させるタイミングに到達した時点で表示されている映像を静止画として表示させるようにすれば、フリーズ演出を発生させるタイミングやフリーズ演出が発生する状況等に応じてフリーズ演出を構成する静止画が異なるものとなる構成を実現することが可能である。

30

【0043】

・手段3

前記表示装置には、変動後、所定の組み合わせで停止することにより当否判定結果を報知する識別図柄が表示され、ある当否判定結果を報知する演出の少なくとも一部として前記フリーズ演出が実行される場合であって、前記識別図柄の変動開始から所定時間経過後の当該識別図柄が変動表示されている途中で当該フリーズ演出が開始されることとなる場合、前記ある当否判定結果を報知する演出の開始時に表示されていた識別図柄がどのようなものであったかに応じて、前記フリーズ演出が発生したときの静止画の態様が決まることを特徴とする手段1または手段2に記載の遊技機。

40

このように、識別図柄の変動開始からフリーズ演出が発生するまでの時間が同じである場合であっても、変動開始時における識別図柄の組み合わせが異なれば、フリーズ演出を構成する静止画の態様が異なるものとなる。

【0044】

・手段4

前記フリーズ演出の後、事後演出が発生するように設定されており、前記フリーズ演出を構成する静止画の態様に拘わらず、前記事後演出の態様は同じであることを特徴とする手段1から手段3のいずれかに記載の遊技機。

このように、事後演出の態様を同じにすることで、演出の制御を容易にすることが可能

50

である。

【 0 0 4 5 】

・ 手段 5

前記事後演出は、前記表示装置の表示領域が破壊されるかのような映像が表示される演出であることを特徴とする手段 5 に記載の遊技機。

このように、表示領域が破壊されるような映像が事後演出として実行される構成とすれば、フリーズ演出を構成する静止画がその都度変化し得る構成であっても（静止画がどのような態様であっても）、フリーズ演出から事後演出に至る一連の演出を見た遊技者が違和感を覚えてしまうおそれを低減することが可能である。

【 0 0 4 6 】

・ 手段 6

前記フリーズ演出が発生する直前の画と、前記フリーズ演出を構成する静止画は、色調が異なるものであることを特徴とする手段 1 から手段 5 のいずれかに記載の遊技機。

このように、フリーズ演出が発生する直前の画（映像の最後）と、フリーズ演出を構成する静止画の色調を異ならせることで、フリーズ演出の発生を分かりやすくすることおよび趣向性を高めることが可能である。

【 符号の説明 】

【 0 0 4 7 】

1 遊技機

1 0 識別図柄

1 0 g 識別図柄群

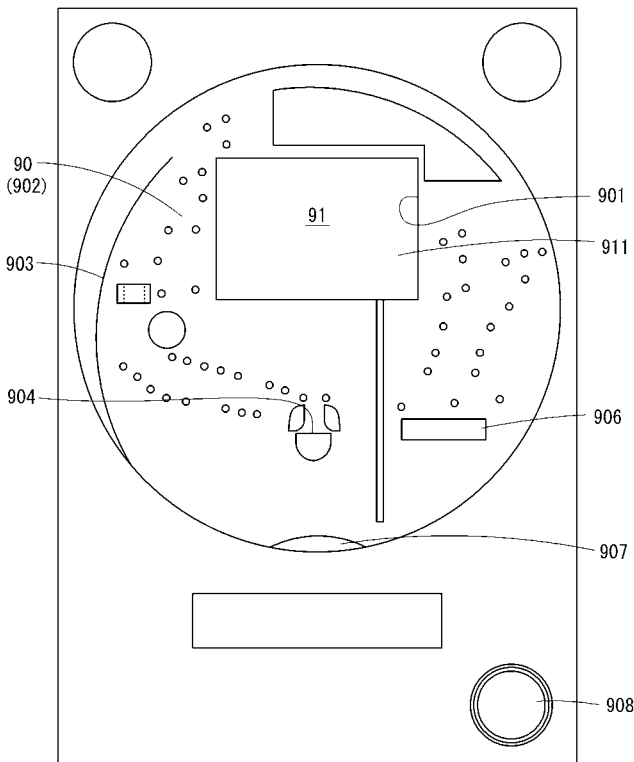
2 0 静止画

9 1 表示装置

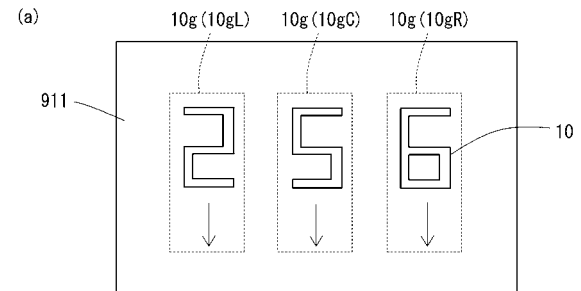
9 1 1 表示領域

【 図 1 】

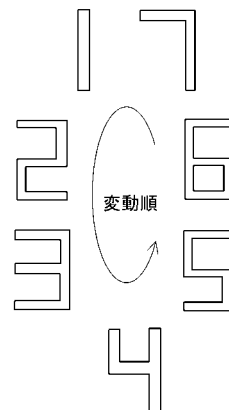
1



【 図 2 】



(b) 各識別図柄群(10g)に含まれる識別図柄(10)

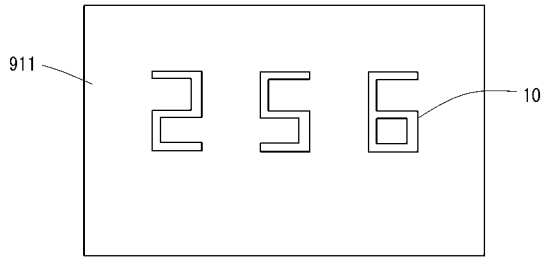


10

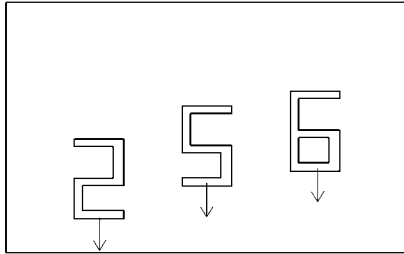
20

【図 3】

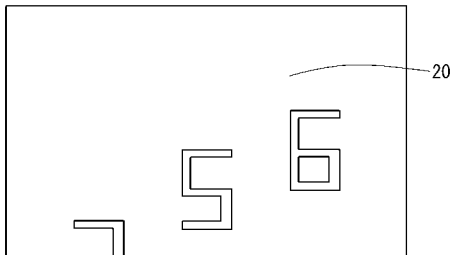
(a) 一つ前の当否判定結果の報知完了



(b) 識別図柄変動中

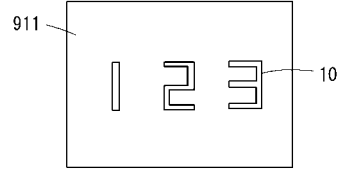


(c) フリーズ演出発生 (変動開始からX秒後)

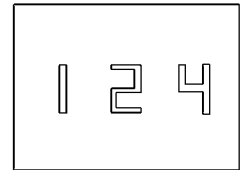


【図 4】

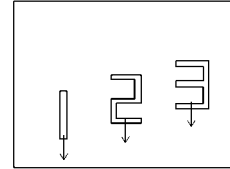
(a-1) 変動開始前



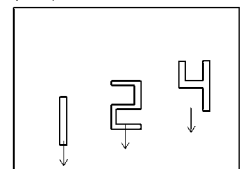
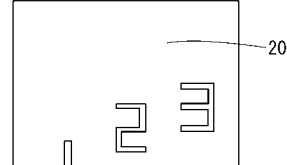
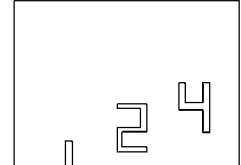
(b-1) 変動開始前



(a-2) 変動開始



(b-2) 変動開始

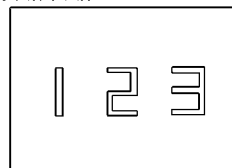
(a-3) フリーズ演出発生
(変動開始からX1秒後)(b-3) フリーズ演出発生
(変動開始からX1秒後)

【図 5】

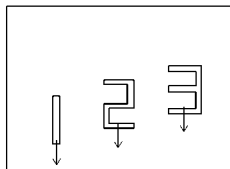
(a-1) 変動開始前



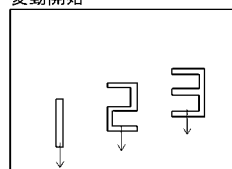
(b-1) 変動開始前



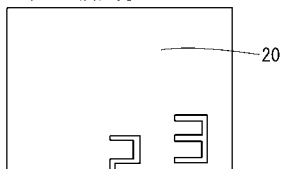
(a-2) 変動開始



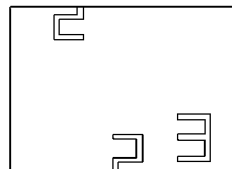
(b-2) 変動開始



(a-3) フリーズ演出発生

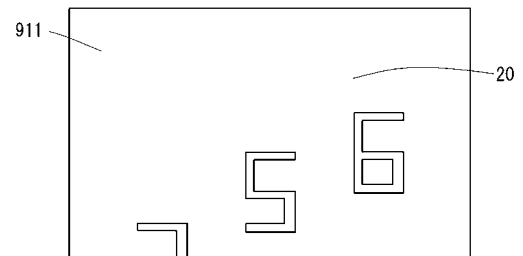


(b-3) フリーズ演出発生

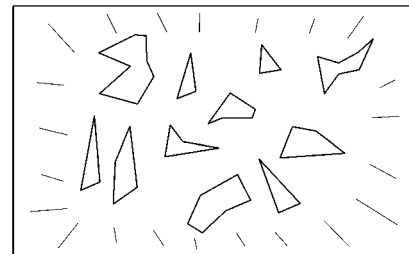


【図 6】

(a) フリーズ演出発生



(b) 事後演出



(c) 全回転演出

