

令和 7 年 1 月 2 2 日判決言渡

令和 6 年（行ケ）第 1 0 0 3 5 号 審決取消請求事件

口頭弁論終結日 令和 6 年 1 1 月 1 2 日

判 決

5

原 告 株式会社サンセイアールアンド
ディ

10

同訴訟代理人弁理士 福 嶋 亨
冬 木 郁 代
吉 田 元 治

15

被 告 特 許 庁 長 官
同 指 定 代 理 人 渋 谷 知 子
小 林 俊 久
長 井 真 一
後 藤 亮 治
富 澤 武 志

主 文

20

- 1 原告の請求を棄却する。
- 2 訴訟費用は原告の負担とする。

事実及び理由

第 1 請求

25

特許庁が不服 2 0 2 3 - 6 2 8 6 号事件について令和 6 年 3 月 4 日にした審決
を取り消す。

第 2 事案の概要

1 本件は、特許出願の拒絶査定に対する不服審判請求を不成立とした審決の取消訴訟である。争点は、審判における拒絶理由通知欠缺の手續違背の有無、進歩性についての認定・判断の誤りの有無である。

2 特許庁における手續の経緯等

5 (1) 原告は、名称を「遊技機」とする発明について平成31年1月25日に特許出願（特願2019-10788号、以下「本願」という。甲3）をした。

(2) 原告は、本願につき、令和5年3月10日付け拒絶査定を受けたので（甲9）、同年4月17日、拒絶査定不服審判（不服2023-6286号）を請求するとともに（甲10）、同日付け手續補正書を提出したが（甲11）、同年10月4日付け
10 拒絶理由が通知され（以下、同通知を「本件拒絶理由通知」という。甲12）、同年12月4日付け手續補正書を提出した（甲14）。

(3) 特許庁は、令和6年3月4日、「本件審判の請求は、成り立たない。」とする審決（以下「本件審決」という。）をし、その謄本は、同月19日、原告に送達された。

15 (4) 原告は、令和6年4月16日、本件審決の取消しを求めて本件訴えを提起した。

3 特許請求の範囲の記載

本願に係る特許請求の範囲の記載のうち令和5年12月4日付け手續補正書により補正された請求項1の記載は、次のとおりである（甲14。以下、同補正後の
20 本願の請求項1に係る発明を「本願発明」といい、下記のとおり本願発明にA～Fの記号を付して分説した。また、各構成要件のうち、例えばAに係る構成要件を「構成要件A」などという。さらに、本願の願書に添付された明細書及び図面を併せて「本願明細書」という。）。

【請求項1】

25 A 表示領域を有する表示装置と、

B 遊技する遊技者が感じることのできる振動を生じさせる振動装置と、

C 前記表示領域に基準画像が表示された基準状態から、当該基準画像が前記表示領域に対して変位したかのように表示された変位状態に変化するとともに、当該変位状態にて前記振動装置による振動が発生する可能性がある演出であって、当否判定結果を報知する識別図柄が変動を開始してから当否判定結果を示す態様で停止するまでの報知演出の一部として実行される画像変位演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

D 所定のタイミングにて発生する前記画像変位演出の態様として

D 1 前記変位状態にて前記振動装置による振動が発生しない通常態様と、

10 D 2 前記変位状態における前記基準画像の外縁形状は前記通常態様と同じであるものの前記変位状態にて前記振動装置による振動が発生する特別態様と、
が設けられており、

E 前記所定のタイミングで発生した前記画像変位演出が前記通常態様となった場合よりも、前記特別態様となった場合の方が、当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高い

F ことを特徴とする遊技機。

4 本件審決の理由

(1) 理由の要旨

本件審決の理由の要旨は、本願発明は、本願の出願前に電気通信回線を通じて公衆に利用可能になった引用文献1（特許第6300289号公報。甲1）に記載された発明（以下「引用発明」という。）及び引用文献2（特開2018-149156号公報。甲2）に記載された技術事項（以下「甲2技術事項」という。）から当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法29条2項の規定により特許を受けることができないというものである。

25 (2) 本願発明と引用発明との対比

本願発明と引用発明は、次の一致点と相違点を有する。

(一致点)

「A 表示領域を有する表示装置と、

C 前記表示領域に基準画像が表示された基準状態から、当該基準画像が前記表示領域に対して変位したかのように表示された変位状態に変化する演出であって、
5 当否判定結果を報知する識別図柄が変動を開始してから当否判定結果を示す態様で停止するまでの報知演出の一部として実行される画像変位演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

D 所定のタイミングにて発生する前記画像変位演出の態様として

10 D 1 前記変位状態における通常態様と、

D 2 前記変位状態における前記基準画像の外縁形状は前記通常態様と同じである特別態様と、

が設けられており、

E 前記所定のタイミングで発生した前記画像変位演出が前記通常態様となった
15 場合よりも、前記特別態様となった場合の方が、当否判定結果が当たりとなる蓋然性が高い

F 遊技機。」

(相違点 1・構成 B)

本願発明は、「遊技する遊技者が感じることのできる振動を生じさせる振動装置」
20 を備えるが、引用発明は、そのような構成を備えるか否か明らかでない点。

(相違点 2・構成 C)

基準状態から変位状態に変化する「画像変位演出」に関して、本願発明は、「変位状態にて振動装置による振動が発生する可能性がある演出」であるが、引用発明は、振動装置を備えるか否か明らかでないため、本願発明のような「変位状態にて振動
25 装置による振動が発生する可能性がある」演出であるか否か明らかでない点。

(相違点 3・構成 D 2)

「画像変位演出の態様として設けられている」「特別態様」に関して、引用発明では、
「チャンスアップであることを示す好機表示 2 2 1 として所定のキャラクタ画像を
含み、単純ではない背景画像として設定される特定画像 2 2 の表示を含む第一演出
態様」であるが、本願発明のような「振動装置による振動が発生する」態様である
5 か否か明らかでない点。

(3) 判断

相違点 1 ～ 3 は振動装置に関する構成であって互いに関連していることからま
とめて検討する。引用文献 2 の記載から大当り期待度が高いスーパーリーチが実行中
において立体表示演出が実行される場合に演出ボタンの振動が行われる操作演出を
10 実行可能とする技術事項が認定されることに照らせば、引用発明において、甲 2 技
術事項に基づいて上記相違点 1 ～ 3 に係る本願発明の構成をなすことは、当業者が
容易想到である。

第 3 当事者の主張

1 原告の主張

15 (1) 拒絶理由通知欠缺の手續違背

下記ア～エの点で、本件拒絶理由通知にない事項が本件審決に追加されており、
原告にとって不意打ちとなる。したがって、本件審決には審決を取り消すべき手續
違背がある。

ア 甲 2 記載の技術的事項と対比の対象が、本件拒絶理由通知では「本願発明」
20 又は一致点に係る「構成 E」であったのに対し、本件審決では「相違点に係る本願発明
の構成」と変更されている。

イ 本件審決では甲 2 の「実行中に立体表示演出が実行される場合に操作演出」
が実行される態様を、相違点 3 に係る本願発明の構成 D 2 のうちの「変位状態にて
振動装置による振動が発生する特別態様」に対応すると認定しているが、そのよう
25 な認定は本件拒絶理由通知に記載されておらず、不意打ちである。

ウ 本件審決の動機付けの記載は、本件拒絶理由通知にはなかった。

エ 本件審決の引用発明と周知技術の組合せによる進歩性欠如の理由は本件拒絶理由通知には記載がなかった。

(2) 進歩性の判断の誤り

ア 本件審決の本願発明と引用発明の一致点・相違点の認定は、「通常態様」と「特別態様」が振動発生の有無で違いがあることを考慮せず妥当ではない。

イ 演出ボタンのような「演出用操作手段」を設けることはごく当たり前の技術と認められるとしても、引用発明の「画像変位演出」は振動する「演出用操作手段」とは全く関係ない演出であり、「演出用操作手段」を用いることを前提とした甲２技術事項を適用する動機付けはない。

ウ 引用発明の「画像変位演出」は「表示画面に対してずれた態様の画像」を意図的に作り出す演出であるところ、甲２技術事項の「立体表示演出」は人間の生理的特性(視差)を利用して立体的に見せる演出であって、手法及び演出効果の点で全く異なる演出であることに照らせば、「立体表示演出」に係る甲２技術事項を「画像変位演出」に係る引用発明に適用する動機付けはない。

エ 本件審決で対応させている引用発明の「第一演出態様」と「第二演出態様」が実行されるタイミングは同じであるのに対し、甲２技術事項の「ノーマルリーチ」と「スーパーリーチ」が実行されるタイミングは一致せず、それぞれの演出は、異なるタイミングで行われるものであって、このような甲２技術事項を引用発明の画像変位演出に対して適用することには阻害要因がある。

オ 甲２には、本願発明の「画像変位演出」、「通常態様」や「特別態様」といった事項は記載されておらず、また、引用発明の「特定画像２２の表示を含む第一演出態様」や「通常画像２１の表示を含む第二演出態様」といった事項は記載されていないにもかかわらず、甲２技術事項をこれらの事項に対応づけることで、甲２に記載されていないことまで甲２技術事項として認定した本件審決は失当である。

2 被告の主張

(1) 拒絶理由通知欠缺の手續違背の主張について

原告の主張は、以下のとおり失当であって、拒絶理由通知欠缺による手続違背がないことは明らかである（以下のア～エの主張は、前記原告の主張(1)のア～エに対応するものである。）。

ア 原告の指摘する本件拒絶理由通知と本件審決の記載は、甲２技術事項が相違
5 点に係る構成を備えることを確認する点で同趣旨であり、原告主張に理由がない。

イ 本件拒絶理由通知において、甲２技術事項における「演出ボタンＢＴの振動が行われる操作演出」について、「・・・スーパーリーチの実行中の場合は」「操作演出の実行可能条件が成立する」と認定しており、「操作演出の実行可能条件が成立する」と「演出ボタンＢＴの振動が行われる操作演出」が実行されることを指摘し
10 ている。

ウ 本件拒絶理由通知には引用発明と甲２技術事項の構成及び作用・効果の共通点を述べることで、引用発明への甲２技術事項の適用の動機付けが示されているから、原告主張に理由がない。

エ 原告の指摘する本件審決の引用発明と周知技術の組合せによる進歩性欠如の
15 理由は、傍論的に示されたものにすぎず、違法なものではない。

(2) 進歩性の判断の誤りの主張について（以下のア～オの主張は、前記原告の主張(2)のア～オに対応するものである。）

ア 本件審決は、相違点３について、振動発生の有無を「通常態様」と「特別態様」の態様の違いとして適切に認定しているものであり、本願発明と引用発明の一
20 致点・相違点の認定に誤りはない。

イ 引用発明と甲２技術事項の機能及び演出態様の共通性を適切に評価すると、引用発明における演出の具体的態様として、演出ボタンを振動させる甲２技術事項を適用する動機付けが認められ、原告の主張は理由がない。

ウ 引用発明の「画像変位演出」と甲２技術事項の「立体表示演出」とは、その
25 表示態様、演出の態様及び機能・作用において共通するから、引用発明に甲２技術事項を適用する動機付けは十分にあるといえる。

エ 本願発明及び引用発明のいずれの「所定のタイミング」とも特定のタイミングを意味するとは解されず、原告の主張は失当である。また、引用発明と甲２技術事項は、大当たり信頼度の異なる２つの演出の内容を異ならせ、興趣を向上させようとするものであって、それらの組合せに阻害要因があるとはいえない。

5 オ 本件審決は、甲２技術事項が「請求項に係る発明と主引用発明との間の相違点に対応する」ことを、本願発明の用語を用いて慎重に確認したにすぎず、原告の「甲２技術事項を本願発明の特定事項に対応づけることで、実際には甲２に記載されていないことまでも甲２技術事項として認定するもの」との主張は当たらない。また、本件審決は、引用発明と甲２技術事項の機能及び演出態様の共通性を適切に
10 評価した上で、その動機付けがあることを述べたものであって、その判断に誤りはない。

したがって、本願発明は、引用発明及び甲２技術事項に基づいて、当業者が容易に発明をすることができたものであるといえる。

第４ 当裁判所の判断

15 1 事実認定等

原告主張の取消事由を判断する前提として、本願発明、引用発明及び甲２技術事項について検討する。

(1) 本願発明について

ア 本願明細書（甲３）の記載

20 本願明細書には、別紙１の記載がある。

イ 本願発明の内容

上記(1)の記載によると、本願発明の技術的特徴は、次のとおりであると認められる。

本願発明は、遊技機に関する（【０００１】）。

25 表示領域に画像が表示された状態から、当該画像が表示領域に対してずれたかのような状態に変化させる演出（画像変位演出と称する）を実行することが可能な遊

技機が公知であるところ（【０００２】）、そのような遊技機の趣向性を向上させることを解決しようとする課題とする（【０００４】）。

そこで、上記課題を解決するために前記第２の２の本願発明の構成とした。

本願発明にかかる遊技機は、遊技する遊技者が感じることが出来る振動を発生させる振動装置を備える（【００２３】）。

本願発明における画像変位演出は、通常態様及び当該通常態様とは異なる態様である特別態様（【００３１】）を有するものであって、通常態様では振動装置による振動が発生しないものの、特別態様では振動装置による振動が発生する（【００３２】）。さらに、通常態様よりも特別態様の方が大当たり信頼度を高く設定することで、振動有の画像変位演出は、振動無のものに比して大当たり信頼度が高いという構成となる（【００３３】）。

本願発明の遊技機によると、画像変位演出の発生時に振動を生じさせることで、あたかも振動によって基準画像がずれたかのような印象を遊技者に与え、画像変位演出をよりリアルに見せることができるため、遊技の趣向性が向上する（【００２４】、【００２７】、【００９５】）。また、振動が発生した場合の方が、しなかった場合に比して有利な事象が発生しやすくなるという、分かりやすい遊技性を実現することが可能である（【００２８】、【００２９】、【００９６】）。

（２）引用発明について

ア 甲１には、別紙２の記載がある。

イ 上記アの記載によると、次の発明（引用発明）を認定することができる（なお、a、c～fの記号は本願発明の構成要件A～Fとの対応関係を示す。）。

「a 演出用の画像が表示される表示領域９１１を有する表示装置９１（【００１４】、【００５６】）と、

c 基本的態様として表示領域９１１に基準画像１０が表示された第一状態から表示領域９１１に対して当該基準画像１０がずれたかのように表示された第二状態に変位する演出であって、複数種の識別図柄７０を含む識別図柄群７０gが変動を

開始し最終的に各識別図柄群 7 0 g から一の識別図柄 7 0 が選択されて停止したことで識別図柄 7 0 の組合せによって、対象の当否判定結果を報知する一連の演出の一部として発生し得る画像変位演出を実行可能な演出実行手段（【0 0 1 9】～【0 0 2 1】、【0 0 5 6】）と、

5 を備え、

 d 一または複数の所定のタイミングにおいて発生し得る画像変位演出の態様として、

 基準画像 1 0 が表示領域 9 1 1 に対して変位したことを示すような画像や、単純な背景画像として設定される通常画像 2 1 の表示を含む第二演出態様と、

10 基準画像 1 0 が表示領域 9 1 1 に対して変位したことを示すような画像や、チャンスアップであることを示す好機表示 2 2 1 として所定のキャラクタ画像を含み、単純ではない背景画像として設定される特定画像 2 2 の表示を含む第一演出態様とが設定され（【0 0 2 4】～【0 0 2 7】、【0 0 3 6】）、

 画像変位演出の第二状態における第一演出態様及び第二演出態様について、基準
15 画像 1 0 の表示領域 9 1 1 に対する変位後の外縁形状が、基準画像 1 0 があたかも回転したかのような同じ形状であり（【0 0 2 1】【0 0 2 2】）、

 e 第二演出態様は基準となる演出であり、第一演出態様は第二演出態様が発生したときよりも、対象となる当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（大当たり信頼度）が高まったことを示唆する演出（チャンスアップの演出）である（【0 0 2 4】）、

20 f 遊技機 1（【0 0 1 2】）。」

 (3) 甲 2 技術事項について

 ア 甲 2 には、別紙 3 の記載がある。

 イ 上記アの記載によると、次の技術事項（甲 2 技術事項）を認定することができる。

25 「前搭載枠 1 4 に演出ボタン B T を搭載し（【0 0 1 4】）、

 演出ボタン B T の内部に振動可能な振動ユニット S U を有し、演出ボタン B T を

振動ユニット S Uによって振動可能に構成し (【 0 0 1 4 】)、

操作演出では、演出ボタン B Tの振動が行われ (【 0 0 5 0 】)、

遊技状態が高ベース状態であり、かつ、スーパーリーチの実行中に立体表示演出
が実行される場合に操作演出を実行可能であり、

5 遊技状態が高ベース状態であり、かつ、ノーマルリーチの実行中に立体表示演出
が実行される場合に、操作演出は実行されず、

スーパーリーチは、ノーマルリーチよりも、実行中の演出ゲームにおける大当り
期待度が高いことを報知する演出であって (【 0 0 4 2 】、【 0 0 5 3 】、【 0 0 5 4 】)、

10 立体表示演出は、遊技者に対して画像を立体的に認識させる演出である (【 0 0 4
5 】)

パチンコ遊技機 (【 0 0 1 1 】)。」

2 原告が主張する取消事由について

(1) 拒絶理由通知欠缺の手續違背について

ア 原告は、本件審決は、(ア) 甲 2 記載の技術的事項と対比の対象が、本件拒絶理
15 由通知では「本願発明」又は一致点に係る「構成 E」であったのに「相違点に係る
本願発明の構成」と変更している点、(イ) 甲 2 の「実行中に立体表示演出が実行され
る場合に操作演出」が実行される態様を、相違点 3 に係る本願発明の構成 D 2 にお
ける「変位状態にて振動装置による振動が発生する特別態様」に対応するとの認定
は、拒絶理由に記載がない点、(ウ) 拒絶理由に記載のなかった動機付けが追加されて
20 いる点、(エ) 本件審決の引用発明と周知技術の組合せによる進歩性欠如の理由は本
件拒絶理由通知には記載がなかった点で、拒絶理由と本件審決の理由が齟齬してい
ると主張する。

イ しかし、以下のとおり、原告の主張はいずれも独自の見解であって理由がなく、採用できない。

25 (ア) 本件拒絶理由通知 (甲 1 2) は、本願発明と引用発明との相違点に係る構成
との関係で甲 2 技術事項を検討した結果、引用発明に甲 2 技術事項を適用すること

で、これらの相違点に係る本願発明の構成とすることが当業者にとって容易になし得たとの判断を行っている。

(イ) 本件拒絶理由通知は、甲 2 技術事項につき、「演出ボタン B T の振動が行われる操作演出を行い・・・スーパーリーチの実行中の場合は、・・・操作演出の実行可能条件が成立する」と認定しており、本件審決における、甲 2 の「実行中に立体表示演出が実行される場合に操作演出」が実行される態様を、相違点 3 に係る本願発明の構成 D 2 のうちの「変位状態にて振動装置による振動が発生する特別態様」に対応するとの認定が不意打ちとなるものではない。

(ウ) 本件拒絶理由通知は、引用発明と甲 2 技術事項につき、「いずれも・・・画像を用いた演出については通常態様と当否判定結果が当たりとなる蓋然性がより高い特別態様とで共通にしつつ、特別な演出を更に実行するか否かにより、大当たりとなる信頼度が異なることを示唆することで遊技者の興味を高めるものである点で共通する」とし、両者の構成、作用及び効果の共通性が述べられており、引用発明への甲 2 技術事項適用の動機付けが示されている。

(エ) 拒絶理由で示されていない引用発明と周知技術の組合せによる進歩性欠如の理由が追加されている点は傍論であり、審決の結論に影響を及ぼすものとはいえない。

ウ 以上によると、本件審決に原告主張の拒絶理由通知欠缺の手續違背があるということとはできない。

20 (2) 進歩性の判断の誤りについて

ア 原告は、本件審決の本願発明と引用発明の一致点・相違点の認定は、「通常態様」と「特別態様」が「振動装置による振動」の発生の有無において相違するようになることは、課題解決のために必要なものであるから、これらを分離して一致点・相違点の認定を行うことは妥当性を欠く旨を主張する。

25 しかしながら、本願発明における「通常態様」と「特別態様」と、「振動装置による振動」の発生の有無の関係は、「通常態様」と「特別態様」の 2 つの態様が存在し

た上で、それらの態様間において「振動装置による振動」の発生の有無が異なることを規定するものということができ、原告の主張するように分離して認定できない事情があるとは認められない。そして、本件審決は、引用文献１の記載から、当否判定結果が異なる蓋然性を示唆する「第一演出態様」と「第二演出態様」のある引用発明を認定した上で、これらがそれぞれ本願発明の「通常態様」と「特別態様」に相当するものと判断したと理解される。

したがって、本件審決の本願発明と引用発明の一致点・相違点の認定には誤りがあるとはいえない。

イ 原告は、演出ボタンのような手段を設けることは、ごく当たり前の技術と認められるとしても、引用発明の「画像変位演出」は振動する手段とは全く関係ない演出であり、振動する手段である演出ボタンを用いることを前提とした甲２技術事項を適用する動機付けはない旨を主張する。

しかしながら、本件審決のとおり引用発明と甲２技術事項を組み合わせる動機付けが存在し、また、振動を含む演出を行うこと自体は容易想到といえることからすると、引用発明に係る遊技機において振動を含む演出を行うために振動する手段を適用することは当然行われる事項にすぎない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

ウ 原告は、引用発明の「画像変位演出」と甲２技術事項の「立体表示演出」は手法や演出効果の点で異なる演出であることに照らせば、組み合わせる動機付けはない旨を主張する。

しかしながら、各演出は、基準となる画像とは異なる見え方をする画像が表示されるものである点で共通するといえ、組合せの動機付けがないということとはできない。また、甲２技術事項は、立体表示演出に振動する演出を追加することで期待度が高い演出を行うものであるところ、立体表示演出でしか振動する演出を行えない事情は認められない。

そうすると、原告の主張する画像演出の手法や演出効果が異なることは、振動す

る演出の適用が想到できない事情とはいえ、上記イで説示した動機付けの存在が否定される理由とはならない。

したがって、原告の上記主張は理由がない。

エ 原告は、本件審決で対応させた引用発明と甲 2 技術事項のそれぞれの演出は、
5 異なるタイミングで行われるものであって、適用に阻害要因がある旨を主張する。

しかしながら、それぞれの演出は、遊技機における報知演出の一部として実行されるものであるところ、引用発明の演出に振動発生させる技術を適用することがタイミングの観点から不可能であるとする事情は見いだせない。

また、原告は、本願発明の「画像変位演出」は、特定のタイミング（同じタイミ
10 ング）で「振動演出が発生しない場合」（通常態様）と「振動演出が発生する場合」（特別態様）に分岐するものと解釈できる旨を主張する。

しかしながら、そもそも「画像変位演出」が所定のタイミングに限定されるものとは解されず、仮に原告主張のとおり所定のタイミングが 2 つの態様に分岐する特定のタイミングを意味することを前提としても、引用発明においては図 3 に示され
15 るとおり事前演出から「第一演出態様」と「第二演出態様」に分岐するタイミングがあることは明らかである。したがって、原告の上記主張も理由がない。

オ 原告は、甲 2 には、本願発明の「画像変位演出」、「通常態様」や「特別態様」といった事項は記載されておらず、また、引用発明の「特定画像 2 2 の表示を含む第一演出態様」や「通常画像 2 1 の表示を含む第二演出態様」といった事項は記載されて
20 いないところ、甲 2 技術事項をこれらの事項に対応づけることで、甲 2 に記載されていないことまで甲 2 技術事項として認定した本件審決は失当である旨を主張する。

しかしながら、甲 2 技術事項の「立体表示演出」は、「画像変位演出」といえるものであって、①「ノーマルリーチの実行中に立体表示演出が実行され」たが「操作演出」が実行されない態様と、②「スーパーリーチの実行中に立体表示演出が実行
25 され」かつ「操作演出」が実行される態様を有するものであることに照らすと、甲 2 技術事項における画像変位演出は、演出ボタンの振動が行われる操作演出の実行

で異なる２つの態様を有することが認められる。これら２つの態様は、それぞれ、本願発明の「通常態様」と「特別態様」、引用発明の「通常画像２１の表示を含む第二演出態様」と「特定画像２２の表示を含む第一演出態様」に対応するものということができる。

カ 以上によると、原告の主張する進歩性の判断の誤りに理由はなく、本件審決に誤りがあるとはいえない。

以上の次第であるから、原告主張の取消事由はいずれも理由がなく、本件審決につき、これを取り消すべき違法は認められず、原告の請求は棄却されるべきものであるから、主文のとおり判決する。

15 裁判長裁判官

20

裁判官

裁判官

天 野 研 司

別紙 1

本願明細書の記載

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

5 【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10 表示領域に画像が表示された状態から、当該画像が表示領域に対してずれたかのような状態に変化させる演出（画像変位演出と称する）を実行することが可能な遊技機が公知である（例えば、下記特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

15 【特許文献1】 特開2016-198359号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

20 本発明が解決しようとする課題は、画像変位演出を利用して遊技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にある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

25 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、表示領域を有する表示装置と、遊技する遊技者が感じることのできる振動を生じさせる振動装置と、前記表示領域に基準画像が表示された基準状態から、当該基準画像が前記表示領域に対して三次元的に変位したかのように表示された変位状態に変化する画像変位演

出を実行する演出実行手段と、を備え、前記画像変位演出において前記基準状態から前記変位状態に変化した時に、前記振動装置による振動が発生する場合があることを特徴とする。

【発明の効果】

5 【0006】

本発明にかかる遊技機によれば、画像変位演出を利用して遊技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】

10 【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】表示装置（表示領域）に表示された識別図柄および保留画像を示した図である。

【図3】画像変位演出を説明するための図である。

【図4】画像変位演出中の振動演出を説明するための図である。

15 【図5】画像変位演出中の振動演出に関する第一具体例を説明するための図である。

【図6】画像変位演出中の振動演出に関する第二具体例を説明するための図である。

・・・略・・・

【発明を実施するための形態】

・・・略・・・

20 【0016】

2) 画像変位演出の基本的態様

当否判定結果を報知する報知演出（識別図柄70の変動開始から当否判定結果を示す組み合わせで停止するまでの演出）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、画像変位演出（図3参照）を実行することが可能である。すなわち、画像変位演出は、対象の当否判定結果を報知する一連の演出の一部として発生しうるものである。画像変位演出は、一般的に「シェイク演出」

等と称されるものでもある。以下、当該画像変位演出について詳細に説明する。なお、特に明示した場合を除き、以下の説明において「画像」（基準画像 2 0 等）というときは、静止画と動画の両方を含むものとする。

【0 0 1 7】

5 画像変位演出の基本的態様は、表示装置 1 0 の表示領域 1 1 に基準画像 2 0 が表示された基準状態（図 3（a）参照）から、表示領域 1 1 に対して当該基準画像 2 0 がずれたかのように表示された変位状態（図 3（b）参照）に変化するというものである。基準画像 2 0 は、基準状態にて表示領域 1 1 に表示される画像である。本実施形態では、基準状態にて表示領域 1 1 の全体に表示される画像が基準画像 2 0 10 0 として設定される。ただし、基準状態にて表示領域 1 1 に表示される画像の一部のみが基準画像 2 0 として変位する構成としてもよい。基準画像 2 0 は静止画および動画のいずれであってよいが、基準状態から変位状態にかけて基準画像 2 0 が表示する画像の内容は遊技者から同一視できる態様に維持される。このようにすることで、遊技者は、基準状態にて表示されていた画像があたかも表示領域 1 1 に対してずれた 15 たかのような印象を受けることになる。

【0 0 1 8】

表示領域 1 1 に対する基準画像 2 0 全体の変位態様は種々考えられる。本実施形態では、基準画像 2 0 が平面方向（表示装置 1 0 の表示領域 1 1 に沿う方向をいう。以下同じ）に対してあたかも傾斜するように変位したかのような表示（三次元的に変位したかのような表示）がなされる。より具体的には、本実施形態では、基準画像 2 0 の左側縁が奥側に、基準画像 2 0 の右側縁が手前側に向かうように、基準画像 2 0 があたかも回動したかのような表示がなされる。ただし、かかる変位態様はあくまで一例である。基準画像 2 0 が平面方向に沿って（上下左右いずれかの方向に）変位したかのような表示（二次元的に変位したかのような表示）がなされるよ 20 うにしてもよいし、基準画像 2 0 が奥（後）に変位したかのような表示がなされてもよい。また、時間経過とともに基準画像 2 0 の変位量が増加するかなのような態様

(例えば、基準画像 2 0 が揺れる態様)としてもよい。また、基準画像 2 0 の輪郭形状が変化する態様 (例えば、基準画像 2 0 の輪郭が歪む態様)としてもよい。また、基準画像 2 0 の変位によりその一部が表示領域 1 1 外に位置したかのような態様 (一部が見切れる態様)としてもよい。また、基準画像 2 0 が複数の部分に分割されて、各部分が表示領域 1 1 に対して変位したかのように表示される態様として
5 もよい。

【0019】

また、画像変位演出の変位状態においては、基準画像 2 0 の外縁に沿う枠画像 2 0 K が表示される (図 3 (b) 参照)。当該枠画像 2 0 K は、基準状態における表示
10 領域 1 1 の外縁に相当する部分であることを示すものである。本実施形態では、基準状態において枠画像 2 0 K は表示されない。つまり、画像変位演出は、基準画像 2 0 が表示領域 1 1 に対してずれたかのように表示される演出であるから、当該ずれを表現するために、変位状態にて枠画像 2 0 K を表示する。遊技者は、基準状態における表示領域 1 1 の外縁が、変位状態にて枠画像 2 0 K として表示される箇所
15 まですれてしまったかのような印象を受ける。表示領域 1 1 は、大まかにみて略方形形状を呈するものであるから、本実施形態のように基準画像 2 0 が三次元的に変位する画像変位演出であれば、変位状態における枠画像 2 0 K は三次元的な表現で方形形状を呈するように見える態様 (平面視で略平行四辺形状) とされる。本実施形態では、基準状態から変位状態にかけて、枠画像 2 0 K は表示領域 1 1 の外縁から次
20 第に離れていくように形状変化し、最終的に図示されるような態様に行き着く。なお、枠画像 2 0 K が全く表示されない構成としてもよい。

【0020】

本実施形態における基準画像 2 0 は識別図柄 7 0 を含む (図 3 (b) 参照)。具体的には、基準画像 2 0 は、少なくとも識別図柄 7 0 およびその背景として表示される背景画像を含む。識別図柄 7 0 を表示する画像レイヤと背景画像を表示する画像
25 レイヤを別のレイヤとし、前者のレイヤが後者のレイヤよりも手前に設定された構

成とすれば、識別図柄 7 0 の背景として背景画像が表示された態様を構築することができる。ただし、基準画像 2 0 が識別図柄 7 0 を含まない構成としてもよい。例えば、基準画像 2 0 が背景画像は含むものの識別図柄 7 0 を含まない設定とすれば、画像変位演出発生時に識別図柄 7 0 が見にくくなることを抑えつつ、基準状態にて
5 表示されていた画像があたかも表示領域 1 1 に対してずれたかのような印象を遊技者に対し与えることが可能である。また、本実施形態では、表示領域 1 1 に対して基準画像 2 0 がずれたことをリアルに表現するため、変位状態においても識別図柄 7 0（識別図柄群 7 0 g）の変動の連続性が保たれる（変動が継続する）ように設定されているが、変位状態においては識別図柄 7 0 の変動が一時的に停止する（擬
10 似停止する）ようにしてもよい。

【0021】

なお、本実施形態における基準画像 2 0 は、保留画像 8 0 を含まない。すなわち、変位状態においても保留画像 8 0 が表示される位置は変わらない。ただし、基準画像 2 0 に保留画像 8 0 が含まれる構成とすることを否定するわけではない。

15 【0022】

3) 画像変位演出に関する演出

以下、画像変位演出に関する各種演出について説明する。なお、以下で説明する演出の全てを実行することが可能なものとする必要はない。一部のみが実行可能なものであってもよい。

20 【0023】

3-1) 画像変位演出中の振動演出

本実施形態にかかる遊技機 1 は、遊技する遊技者が感じることが出来る振動を発生させる振動装置 6 0（図 1 参照）を備える。振動装置 6 0 それ自体は公知のものであるため詳細な説明を省略する。本実施形態では、遊技者が操作可能な操作ユニットが振動装置 6 0 として振動するものであり、当該操作ユニットの振動が筐体を介
25 して発射装置 9 0 8（発射ハンドル）に触れている遊技者に伝わるよう構成されて

いる。本実施形態における操作ユニットは、遊技機 1 下方左側に設けられた、前後方向に変位可能に設けられた部材である。押しボタン 6 1 の振動が遊技者に伝わるようにしてもよい。また、遊技者が操作可能な部材とは異なるものを振動の発生源としてもよい。例えば、スピーカ（ウーハー）を振動の発生源とした構成としてもよい。振動装置 6 0 が駆動した場合、振動だけでなく、当該振動による音（可聴音）も生じることから、遊技者は発射装置 9 0 8 に触れていなくても振動装置 6 0 が振動したことを把握することが可能である。

【0024】

本実施形態では、画像変位演出が発生した時、すなわち基準状態から変位状態への変化が発生した時に、振動装置 6 0 による振動が発生する（図 4 参照）。画像変位演出は、基準画像 2 0 が表示領域 1 1 に対してずれたかのように見せる演出であるところ、当該画像変位演出の発生時に振動を生じさせることで、あたかも振動によって基準画像 2 0 がずれたかのような印象を遊技者に与えることが可能となる。つまり、画像変位演出をよりリアルに見せることができるため、遊技の趣向性が向上する。

【0025】

以下、画像変位演出中の振動演出に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせ適用した構成としてもよい。

20 【0026】

○第一具体例

上記実施形態では、画像変位演出が発生した時、振動演出が発生することを説明したが、画像変位演出が発生した時、振動演出が発生することもある設定としてもよい。つまり、画像変位演出が発生した場合であっても、振動演出が発生するとは限られない設定とする。

【0027】

その一例として、画像変位演出が発生する場面に応じ、振動演出が発生するかどうかが決まるような設定とすることが考えられる。例えば、結末の態様により、当否判定結果が大当たりとなるかどうかを示されるリーチ演出を実行することが可能であるとする。当該リーチ演出中に発生する画像変位演出の少なくとも一部については振動演出が発生するものの、それ以外の画像変位演出については振動演出が発生しないようにする。リーチ演出は、大当たりとなることに期待がもてる演出であって遊技者が注目する演出であるから、当該リーチ演出中には振動演出が発生するようにすることで、リーチ演出のもつ期待感を向上させる。また、味方側キャラクタと敵側キャラクタが戦い、味方側キャラクタが勝利した場合には大当たりとなる「バトル演出」がリーチ演出の一態様として知られているところ、当該バトル演出中における画像変位演出にて振動演出が発生するようにする（例えば、味方側キャラクタの攻撃時に画像変位演出および振動演出が発生するようにする）（図5参照）ことで、バトル演出をよりリアルなものとする事が可能である。

【0028】

15 ○第二具体例

ある種の画像変位演出（図6参照）時に振動演出が発生しなかった場合（振動無）（図6（a）参照）と、同じ種類の画像変位演出時に振動演出が発生した場合（振動有）（図6（b）参照）とでは、その後遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が異なるものとする。つまり、画像変位演出自体は同じ種類のもの（演出態様が完全に同一でなくてもよい。遊技者が同種のものと感じる範囲で態様が異なってもよい。例えば、いわゆる「チャンスアップ」を示すための態様の差が設定されていてもよい）であるが、その際に振動が発生するかどうかに応じ、その後遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が異なるものとする。

【0029】

25 遊技者に有利な事象としては「当否判定結果が大当たりとなること」を例示することができる。このような設定とすれば、振動有の画像変位演出は、振動無の画像

変位演出に比していわゆる大当たり信頼度が高いという構成となる。つまり、画像変位演出にて振動が発生して基準画像 20 の変位が強調された場合の方が、振動が発生しなかった場合に比して大当たり信頼度が高くなるという、分かりやすい遊技性を実現することが可能である。

5 【0030】

なお、遊技者に有利な事象のその他の例としては、演出上の特典が付与されることを挙げることができる。例えば、遊技者が選択可能な新たな楽曲が増加する、いわゆるモバイル連動サービスを通じて新たな画像が提供されるといった事象が挙げられる。

10 【0031】

○第三具体例

ある種の画像変位演出として、通常態様（図 7（a）参照）および当該通常態様とは異なる態様である特別態様（図 7（b）参照）が発生するものとする。特別態様は、通常態様時に比して、基準画像 20 が表示領域 11 に対してより大きく変位するかのよう示されるものである。上記実施形態のように基準画像 20 が三次元的に変位したかのような画像変位演出とされるのであれば、平面視で略平行四辺形状となる基準画像 20 の歪みの大きさが、通常態様よりも特別態様の方が大きなものとされる（平行四辺形の形状を異ならせる）ことで、通常態様と特別態様の変位の大きさの差を表すことが考えられる。

20 【0032】

これを前提として、画像変位演出が通常態様である場合には、振動装置 60 による振動が発生しないものの、画像変位演出が特別態様である場合には、振動装置 60 による振動が発生するようにする。つまり、特別態様は、大きな衝撃が加わったことにより画像の歪みが大きくなったかのような印象を与える演出であるから、当該特別態様時にはその衝撃を示すかのような振動が発生するようにする。このようにすることで、画像変位演出（通常態様と特別態様の差）をよりリアルなものとする

ることが可能である。

【 0 0 3 3 】

本例において、通常態様が発生したときよりも、特別態様が発生したときの方が、
大当たり信頼度が高くなる設定とするのであれば、上記第二具体例にて説明したよ
5 うな、振動有の画像変位演出は、振動無の画像変位演出に比していわゆる大当たり
信頼度が高いという構成となる。

・・・(略)・・・

【 0 0 9 2 】

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
10 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 9 3 】

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
技機特有の構成を利用した事項を除き、表示装置を備えた回胴式遊技機等の他の遊
15 技機に対しても同様の技術思想が適用可能である。

【 0 0 9 4 】

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。

【 0 0 9 5 】

・手段 1－1

20 表示領域を有する表示装置と、遊技する遊技者が感じることのできる振動を生じ
させる振動装置と、前記表示領域に基準画像が表示された基準状態から、当該基準
画像が前記表示領域に対して変位したかのように表示された変位状態に変化する画
像変位演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記画像変位演出において前記基
準状態から前記変位状態に変化した時に、前記振動装置による振動が発生する場合
25 があることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、画像変位演出をよりリアルに見せることができるため、遊

技の趣向性が向上する。

【 0 0 9 6 】

・ 手段 1 － 2

前記画像変位演出において前記振動装置による振動が発生する場合の方が、前記
5 画像変位演出において前記振動装置による振動が発生しない場合に比して、その後
遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高くなるように設定されていることを特徴
とする手段 1 － 1 に記載の遊技機。

上記遊技機によれば、振動が発生して基準画像の変位が強調された場合の方が、
振動が発生しなかった場合に比して有利な事象が発生しやすくなるという、分かり
10 やすい遊技性を実現することが可能である。

・・・略・・・

【 符号の説明 】

【 0 1 0 7 】

1 遊技機

15 1 0 表示装置

1 1 表示領域

1 2 特定領域

2 0 基準画像

2 0 K 枠画像

20 2 1 演出画像

3 0 板状画像

3 1 回転画像

4 0 操作画像

4 1 メータ画像

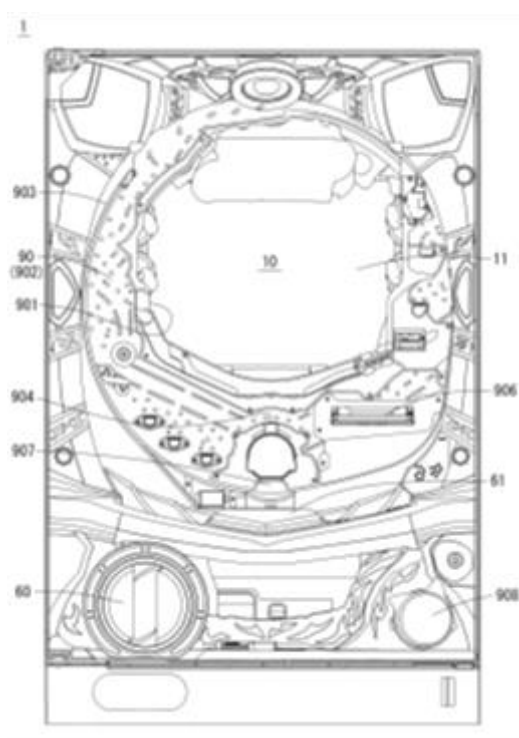
25 4 2 説明画像

4 3 待機画像

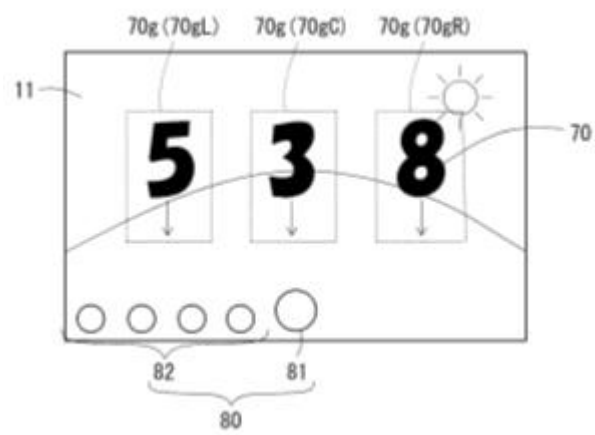
- 5 0 示唆画像
- 5 1 信頼度要素
- 6 0 振動装置
- 6 1 押しボタン（操作手段）
- 5 7 0 識別図柄

本願図面（抜粋）

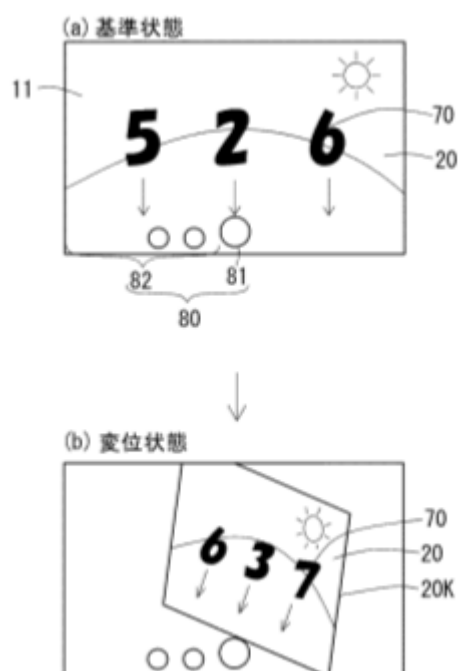
【図 1】



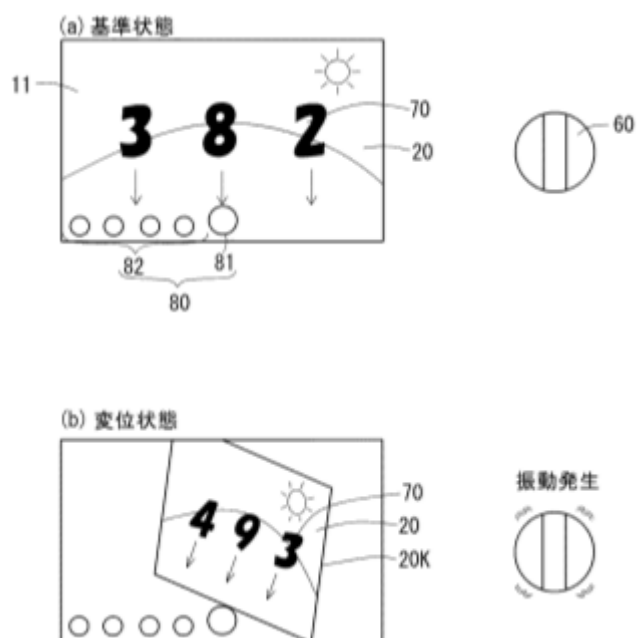
【図 2】



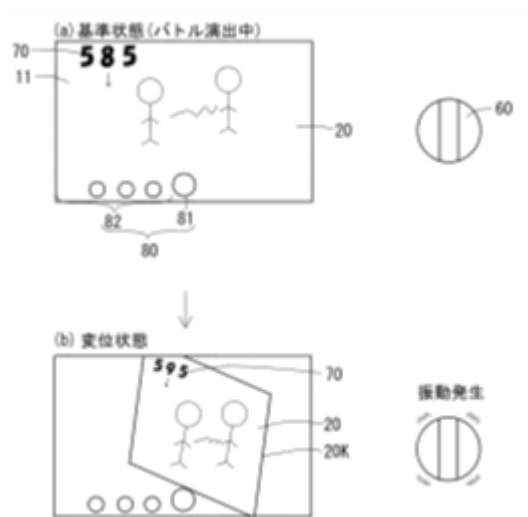
【図 3】



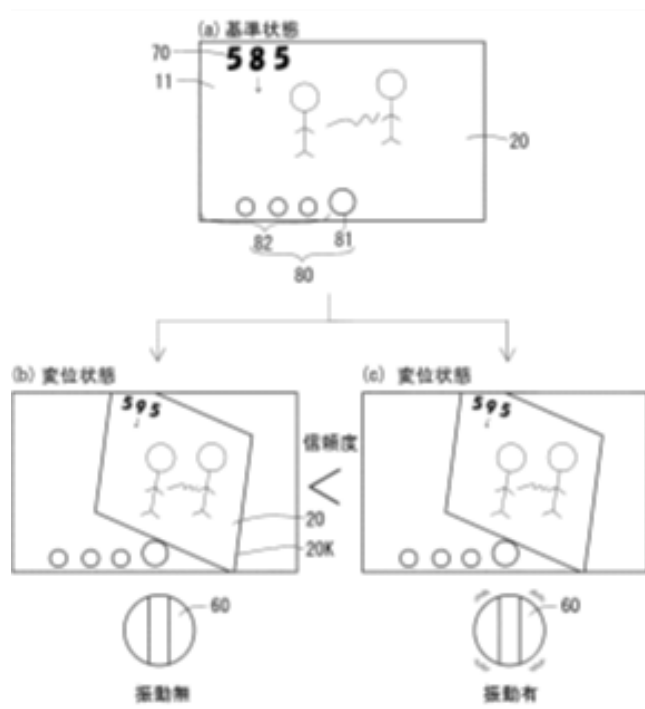
【図 4】



5 【図 5】



【図 6】



別紙 2

甲 1 の記載

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

5 本発明が解決しようとする課題は、画像変位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にある。

．．．

【 0 0 1 2 】

10 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 4 】

15 遊技領域 9 0 2 には、表示装置 9 1、始動入賞口 9 0 4、大入賞口 9 0 6、アウト口などが設けられている。かかる表示装置 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、表示領域 9 1 1 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）。

【 0 0 1 9 】

20 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 7 0（図 2 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 7 0 を含む識別図柄群 7 0 g（左識別図柄群 7 0 g L、中識別図柄群 7 0 g C、右識別図柄群 7 0 g R）が変動を開始し、最終的に各識別図柄群 7 0 g から一の識別図柄 7 0 が選択されて停止する。大当たり
25 に当選している場合には各識別図柄群 7 0 g から選択されて停止した識別図柄 7 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 7 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 7 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された図柄を識別図柄 7 0 として設定することができる。

5 **【 0 0 2 0 】**

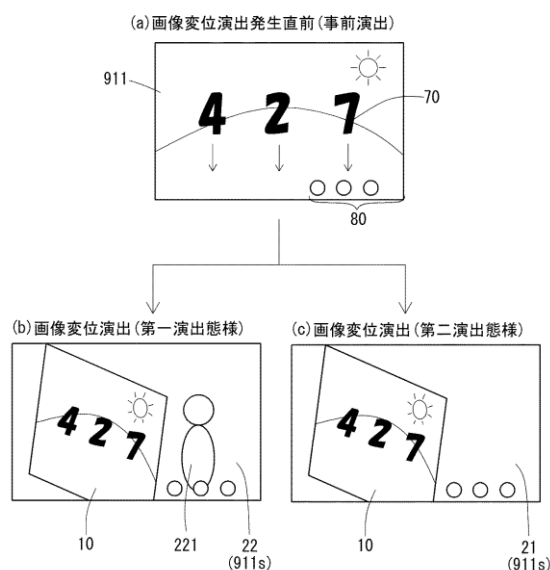
当否判定結果を報知する演出として、種々の演出が実行される。本実施形態では、当該演出の一種として、画像変位演出を実行することが可能である。すなわち、画像変位演出は、対象の当否判定結果を報知する一連の演出の一部として発生しうるものである。以下、当該画像変位演出について詳細に説明する。なお、特に明示した
10 場合を除き、以下の説明において「画像」（基準画像 1 0 等）というときは、静止画と動画の両方を含むものとする。

【 0 0 2 1 】

画像変位演出の基本的態様は、表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に基準画像 1 0 が表示された第一状態（図 3（a）に示した状態）から、表示領域 9 1 1 に対して当
15 該基準画像 1 0 がずれたかのように表示された第二状態（図 3（b）または（c）に示した状態）に変位するというものである。基準画像 1 0 は、画像変位演出の発生前に実行されていた演出（以下、当該演出を事前演出と称することもある）中に表示されていた画像に基づくものである。事前演出の具体的な態様はどのようなものであってもよい。画像変位演出前に発生しうる事前演出は複数種設定されてい
20 てもよいし、一種のみに限定されていてもよい。本実施形態では、画像変位演出の発生直前に表示されていた事前演出の画像が、画像変位演出における基準画像 1 0 に引き継がれる。画像変位演出の発生直前に表示されている事前演出の画像は、表示領域 9 1 1 全体に表示された画像であるといえる。ただし、事前演出において表示された画像の一部のみが基準画像 1 0 として変位する構成としてもよい。基準画像
25 1 0 を静止画とする（ここでいう静止画とは、基準画像 1 0 が表す画像の内容が遊技者から同一視できる態様に維持されることをいい、画像全体が変位することによ

る態様の変化を含まないという意味である) のであれば、画像変位演出の発生直前に表示されていた事前演出の画像の態様を維持しつつ基準画像 1 0 全体を表示領域 9 1 1 に対して変位させる。基準画像 1 0 を動画とする (ここでいう動画とは、基準画像 1 0 が表す画像の内容が時間経過とともに変化することをいう) のであれば、
5 画像変位演出の発生直前に表示されていた事前演出の画像からそのまま継続的に基準画像 1 0 の態様を変化させるとともに、基準画像 1 0 全体を表示領域 9 1 1 に対して変位させる。

【図 3】



10 【0 0 2 2】

表示領域 9 1 1 に対する基準画像 1 0 全体の変位態様は種々考えられる。本実施形態では、基準画像 1 0 が平面方向 (表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に沿う方向をいう。以下同じ) に対してあたかも傾斜するように変位したかのような表示 (三次元的に変位したかのような表示) がなされる。より具体的には、本実施形態では、
15 基準画像 1 0 の左側縁が奥側に、基準画像 1 0 の右側縁が手前側に向かうように、基準画像 1 0 があたかも回動したかのような表示がなされる (図 3 (b)、(c) 参照)。ただし、かかる変位態様はあくまで一例である。基準画像 1 0 が平面方向に

沿って（上下左右いずれかの方向に）変位したかのような表示（二次元的に変位したかのような表示）がなされるようにしてもよい。また、時間経過とともに基準画像 1 0 の変位量が変化するかのような態様（例えば、基準画像 1 0 が揺れる態様）としてもよい。また、基準画像 1 0 の輪郭形状が変化する態様（例えば、基準画像 1 0 の輪郭が歪む態様）としてもよい。また、基準画像 1 0 の変位によりその一部が表示領域 9 1 1 外に位置したかのような態様（一部が見切れる態様）としてもよい。また、画像変位演出が終了したときに再び基準画像 1 0 が元に戻るような演出形態としてもよいし、基準画像 1 0 が元に戻らずに全く別の画像が表示された状態に移行しうるような演出形態としてもよい。

10 【0 0 2 3】

画像変位演出の発生直前に表示されている事前演出の画像は表示領域 9 1 1 全体に表示された画像であるのであるから、画像変位演出における基準画像 1 0 の変位態様がどのようなものであっても、画像変位演出発生時には表示領域 9 1 1 において基準画像 1 0 が表示された領域と、それ以外の領域（以下、特定領域 9 1 1 s と称する）が生じることになる（図 3（b）、（c）参照）。本実施形態における画像変位演出は、当該特定領域 9 1 1 s をも利用したものである。特定領域 9 1 1 s に表示される画像は、表示領域 9 1 1 に対して変位した基準画像 1 0 の背景画像（基準画像 1 0 が表示領域 9 1 1 に対して変位したようにみせるための画像）であるといえるところ、当該背景画像をも予告に利用するものである。

20 【0 0 2 4】

本実施形態における画像変位演出の態様としては、少なくとも、特定領域 9 1 1 s に特定画像 2 2 が表示された第一演出態様（図 3（b）参照）と、特定領域 9 1 1 s に特定画像 2 2 とは異なる通常画像 2 1 が表示された第二演出態様（図 3（c）参照）と、が設定されている。第二演出態様は基準となる演出（デフォルトの演出）であり、第一演出態様は第二演出態様が発生したときよりも、対象となる当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（以下、（大当たり）信頼度と称することもある）が高

まったことを示唆する演出（いわゆるチャンスアップの演出）である。

【0025】

なお、以下では通常画像21や特定画像22の基本的態様のみ説明する。通常画像21や特定画像22とともに、別の画像が表示される構成としてもよい。例えば、
5 基準画像10が表示領域911に対して変位したことを示すような画像が通常画像21や特定画像22に重ねて、または通常画像21や特定画像22とは別に表示される構成としてもよい。この種の画像としては、基準画像10の変位を明瞭するために表示される変位方向に延びる線状の画像を例示することができる。

【0026】

10 まず、第二演出態様について説明する。第二演出態様にて表示される通常画像21は、基本的には、第一演出態様にて表示される特定画像22と異なる態様であればよい。ただし、第二演出態様は、いわゆるチャンスアップの演出として設定された第一演出態様との関係性を考慮し（デフォルトの演出であることを考慮し）、単純な背景画像として設定されていることが好ましい。例えば、色彩のみからなるよう
15 な画像を通常画像21とすることで、基準画像10の背景画像であることを明瞭とすることが考えられる。本実施形態における通常画像21は、単一色（例えば黒一色）の画像である（図を分かりやすくするため、各図においては通常画像21を無地の画像として表している）。なお、表示装置91が、複数の画素の組み合わせによって画像を表示する表示装置である場合において、特定領域911sを構成する
20 画素をOFFとして（画素に信号を送信しないようにして）特定領域911sに表示される画像を黒一色等の通常画像21としてもよい。このように制御される場合であっても、特定領域911sに通常画像21が「表示」されているものとする。

【0027】

第一演出態様について説明する。第一演出態様にて表示される特定画像22は、
25 基本的には、第二演出態様にて表示される通常画像21と異なる態様であればよい。例えば、通常画像21を黒一色の画像、特定画像22を赤一色の画像としてもよい。

ただし、第一演出態様は、いわゆるチャンスアップの演出として設定されたものであるため、単純な背景画像ではないような態様とされていることが好ましい。本実施形態における特定画像 2 2 は、チャンスアップであることを示す好機表示 2 2 1（かかる好機表示 2 2 1 を表す画像が本発明における付加画像に相当する）として
5 所定のキャラクタ画像を含む（図 3（b）参照）。遊技者の視点でいえば、当該キャラクタ画像を見ることにより、第一演出態様とは異なる態様の演出であることを把握することができる。好機表示 2 2 1 の態様としては種々考えられる。例えば、「チャンス」といった文字を含む表示を好機表示 2 2 1 としてもよい。また、複数の好機表示 2 2 1 が表示される態様としてもよい。

10 「【0 0 3 6】

○第一具体例

画像変位演出は、一または複数の所定のタイミングにおいて発生しうる演出とする。そして、当該所定のタイミングにおいて、画像変位演出が発生することもあるれば、発生しないこともある設定とする。当該タイミングにおいて画像変位演出が発生
15 した場合には、発生しなかった場合に比して遊技者に有利な遊技の進行となる蓋然性が高くなるように設定する。

【0 0 5 6】

上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を以下に列举する。

・手段 1

20 演出用の画像が表示される表示領域を有する表示装置と、

前記表示領域に基準画像が表示された第一状態から、前記表示領域に対して前記基準画像がずれたかのように表示された第二状態に変化する画像変位演出を実行することが可能な演出実行手段と、

を備え、

25 前記画像変位演出では、前記第二状態において前記表示領域における前記基準画像が表示された領域以外の領域である特定領域に特定画像が表示される場合がある

ことを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、画像変位演出が発生することによって生じる特定領域に特殊な画像が表示される場合があ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。

別紙 3

甲 2 の記載

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

5 しかしながら、演出用操作手段を振動させることができるパチンコ遊技機では、演出用操作手段の振動をより効果的に活用することにより、遊技に対する興趣を更に向上させることが望まれていた。

【 0 0 0 5 】

 本発明は、このような従来の技術に鑑みてなされたものであり、その目的
10 は、遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することにある。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

 以下、パチンコ遊技機の一実施形態について説明する。

．．．

15 【 0 0 1 4 】

 前搭載枠 1 4 に搭載されている部品には、遊技球を発射させるときに遊技者によって操作される発射ハンドル H D がある。発射ハンドル H D は、遊技者により把持可能且つ回動可能に構成されている。パチンコ遊技機 1 0 では、発射ハンドル H D の操作量（回動量）に応じた強度で、遊技球が遊技領域 Y B a に向けて発射され
20 る。本実施形態において、発射ハンドル H D は、把持可能な把持手段、及び遊技球を発射するための操作が可能な発射操作手段に相当する。また、前搭載枠 1 4 に搭載されている部品には、所定の操作が可能な演出ボタン B T がある。本実施形態の演出ボタン B T は、押しボタン式である。本実施形態において、演出ボタン B T は、遊技者が操作可能な演出用操作手段に相当する。また、パチンコ遊技機 1 0 は、演
25 出ボタン B T の内部に、振動可能な振動ユニット S U（図 4 に示す）を備えている。本実施形態において、演出ボタン B T は、振動ユニット S U によって振動可能に構

成されている。

【0042】

演出ゲームは、リーチの組み合わせが表示されたリーチ状態で行うリーチ演出を含む場合がある。リーチの組み合わせとは、複数列のうち特定列（本実施形態では第1列と第3列）に同一の演出図柄が導出され、残りの列（本実施形態では第2列）の演出図柄が変動されている演出図柄の組み合わせである。なお、本実施形態において、リーチ演出は、実行中の演出ゲームにおいて大当たり表示結果が導出される期待度（以下、大当たり期待度と示す）を報知する演出である。本実施形態において、大当たり期待度は、大当たりとなる場合とはずれとなる場合の全体における、大当たりとなる場合の割合として把握できる。本実施形態におけるリーチ演出には、ノーマルリーチと、ノーマルリーチの演出内容を発展させて行うスーパーリーチと、がある。本実施形態において、スーパーリーチは、ノーマルリーチよりも、実行中の演出ゲームにおける大当たり期待度が高いことを報知する演出である。即ち、本実施形態において、リーチ演出は、期待度報知演出に相当する。また、本実施形態において、ノーマルリーチは、特定の実行態様に相当するとともに、低期待度報知演出に相当する。そして、本実施形態において、スーパーリーチは、所定の実行態様に相当するとともに、高期待度報知演出に相当する。なお、上述のように、特別ゲームで大当たり表示結果が導出される場合には、演出ゲームでも大当たり表示結果が導出される。このため、大当たり期待度は、特別ゲームにおいて大当たり表示結果が導出される期待度としても把握できる。

【0045】

立体表示演出は、遊技者に対して画像を立体的に認識させる演出である。遊技者に対して画像を立体的に認識させる方法としては、例えば、視差バリア方式（パララックスバリア方式）を採用してもよいし、レンチキュラー方式を採用してもよい。また、その他の方法を採用してもよい。なお、視差バリア方式は、画像の表示装置（演出表示装置18）において左目用の画像と右目用の画像とを交互に並べ、且つ

画像の表示装置と人（遊技者）との間に遮蔽物を設けることで、左右の目で見られる画像を異ならせることにより、画像を立体的に認識させる方法である。また、レンチキュラー方式は、画像の表示装置において左目用の画像と右目用の画像とを交互に並べ、且つ画像の表示装置と人との間に光を屈折させるレンズを設けることで、
5 左右の目で見られる画像を異ならせることにより、画像を立体的に認識させる方法である。

【 0 0 4 6 】

本実施形態の立体表示演出は、演出ゲームの実行中に実行可能であって、具体的には、ノーマルリーチの実行中又はスーパーリーチの実行中に実行可能である。また、
10 本実施形態の立体表示演出は、低確低ベース状態、低確高ベース状態、及び高確高ベース状態のうち何れの遊技状態であっても実行可能である。

【 0 0 5 0 】

また、本実施形態において実行可能な演出には、演出ボタン B T を用いて行う操作演出がある。

15 操作演出では、はじめに、演出ボタン B T の振動が開始される。そして、操作演出では、演出ボタン B T の振動が開始されてから予め定めた操作期間内に、演出ボタン B T の操作が行われたことを契機として、実行中の演出ゲームにおける大当り期待度を報知する報知画像が演出表示装置 1 8 に表示される。その後、操作演出は、報知画像の表示が終了されるとともに、演出ボタン B T の振動が終了されることによ
20 って終了する。

【 0 0 5 1 】

ここで、本実施形態において、操作演出の実行を許容する実行条件、及び、操作演出の実行を規制する規制条件について説明する。本実施形態において、操作演出の実行を許容するとは、演出ボタン B T の振動を許容することに相当する。また、
25 本実施形態において、操作演出の実行を規制するとは、操作演出を実行させないことに相当する。言い換えれば、操作演出の実行を規制するとは、演出ボタン B T の

振動を規制することに相当する。

【0053】

また、操作演出は、立体表示演出の実行中に実行可能である。言い換えれば、操作演出は、立体表示演出が実行される場合に実行可能である一方で、立体表示演出が実行されない場合には実行されない。即ち、本実施形態において、立体表示演出が実行されることは、操作演出の実行条件の1つとして把握できる一方で、立体表示演出が実行されないことは、操作演出の規制条件の1つとして把握できる。

【0054】

さらに、操作演出は、立体表示演出が実行される場合であっても、該立体表示演出がノーマルリーチの実行中に実行されるときには実行されない。即ち、本実施形態において、ノーマルリーチが実行されたことは、操作演出の規制条件の1つとしても把握できる。言い換えれば、操作演出は、スーパーリーチの実行中に立体表示演出が実行される場合に実行可能である。即ち、本実施形態において、スーパーリーチが実行されたことは、操作演出の実行条件の1つとして把握できる。

【図3】

遊技状態	立体表示演出	立体表示演出の実行タイミング	ボタン振動 (操作演出)	ボタン振動の 開始タイミング
低確 低ベース	あり	ノーマルリーチ	不可	
	あり	スーパーリーチ	不可	
低確 高ベース	なし		不可	
	あり	ノーマルリーチ	不可	
低確 高ベース	あり	スーパーリーチ	可	立体音響演出開始から 一定時間経過後
	なし		不可	
高確 高ベース	あり	ノーマルリーチ	不可	
	あり	スーパーリーチ	可	立体音響演出開始から 一定時間経過後
高確 高ベース	なし		不可	