

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】令和 5 年 3 月 31 日(2023.3.31)

【公開番号】特開 2022-6455(P2022-6455A)

【公開日】令和 4 年 1 月 13 日(2022.1.13)

【年通号数】公開公報(特許)2022-005

【出願番号】特願 2020-108680(P2020-108680)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 3 月 23 日(2023.3.23)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、を含んで構成され、

当該報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

40

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

前記表示手段は、キャラクタの演出動画を表示可能であり、

前記演出動画は、演出の進行速度が第 1 速度である第 1 期間と、演出の進行速度が前記第

50

1 速度よりも遅い第 2 速度である第 2 期間と、を含んで構成され、
前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【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】

10

【0006】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機 1）であって、
可動体（たとえば、役物、可動体 32）と、
音出力手段（たとえば、スピーカ等）と、
表示手段（たとえば、画像表示装置 5）と、
複数の発光手段（たとえば、枠ランプ、遊技効果ランプ 9 等）と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段（たとえば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当たりとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、

20

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエピソードパートのうちの役物可動により大当たりを報知する当否報知パート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパート（たとえば、当りエピソードパート）と、を含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

30

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

40

前記表示手段は、キャラクタの演出動画を表示可能であり、

前記演出動画は、演出の進行速度が第 1 速度である第 1 期間と、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である第 2 期間と、を含んで構成され、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能である（例えば、図 283 - 20、図 283 - 21、図 283 - 24、図 283 - 25 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出の各実行期間及び第 4 リーチ演出前半部分実行期間よりも短い周期で遊

50

技効果ランブ 9 が点滅する部分）
ことを特徴としている。

(1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、

前記報知演出は、第 1 報知演出（たとえば、S P 後半リーチ A の報知演出）と第 2 報知演出（たとえば、S P 最終リーチの報知演出）とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり（たとえば、図 1 7 5 に示すように、セリフ音に対して字幕表示がされるときとされないときとがある）、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり（たとえば、図 1 7 5 に示すセリフ数）、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図 1 7 5 の S P 後半リーチ A の当りエピローグパートで字幕を付す割合は、S P 後半リーチ A の煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図 1 7 5 の S P 最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、S P 最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図 1 1 5（r 2）に示す例）、

さらに、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 2 8 3 - 1 9 ~ 図 2 8 3 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図

10

20

30

40

50

283-19～図283-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能である(例えば、図283-19～図283-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分)

ことを特徴としている。

10

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、導入パート(SPリーチ開始時)において遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

20

30

40

50