

【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 4 年 3 月 31 日(2022.3.31)

【公開番号】特開 2021-3437(P2021-3437A)

【公開日】令和 3 年 1 月 14 日(2021.1.14)

【年通号数】公開・登録公報 2021-002

【出願番号】特願 2019-119482(P2019-119482)

【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 4 年 3 月 23 日(2022.3.23)

【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】

所定の特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
該判定手段の判定結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該判定の判定結果を示す
態様で図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
画像表示装置に演出画像を表示する制御と、音声出力装置から演出音を出力させる制御と
、を行い、演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出は、第 1 演出と、該第 1 演出を実行したあとに実行される第 2 演出と、を含み、
前記演出音は、前記第 1 演出の実行中に表示する第 1 演出画像に対応する第 1 楽曲と、
前記第 2 演出の実行中に表示する第 2 演出画像に対応する第 2 楽曲と、前記第 1 演出画像
及び前記第 2 演出画像に対応しない特定楽曲と、を含み、
前記第 1 演出画像を表示して前記第 1 楽曲を出力する前記第 1 演出の実行中に所定条件
を満たした場合は、前記第 1 演出画像の表示を継続し、前記第 1 楽曲に替えて前記特定楽
曲の出力を開始することにより高期待度演出となる第 2 演出の実行を確定し、
前記特定楽曲を前記第 2 演出の実行中にまで継続して出力し、前記第 2 演出の実行中に
は、前記第 2 演出画像を表示し、前記第 2 楽曲を出力することなく前記特定楽曲を継続し
て出力し、
前記第 1 演出画像を表示して前記第 1 楽曲を出力する前記第 1 演出の実行中に所定条件
を満たさなかった場合は、前記第 1 演出画像の表示を継続し、前記特定楽曲を出力するこ
となく前記第 1 楽曲の出力を継続し、前記第 2 演出の実行中は、前記第 2 演出画像を表示
し、前記特定楽曲を出力することなく前記第 2 楽曲を出力可能であり、
前記第 1 楽曲を出力している前記第 1 演出中は、前記第 1 演出画像に関連する効果音を
、前記第 1 楽曲とともに出力し、
前記第 2 楽曲を出力している前記第 2 演出中は、前記第 2 演出画像に関連する効果音を
、前記第 2 楽曲とともに出力し、
前記特定楽曲を出力している前記第 1 演出中は、前記第 1 演出画像に関連する効果音を
、前記特定楽曲とともに出力可能であり、
前記特定楽曲を出力している前記第 2 演出中は、前記第 2 演出画像に関連する効果音を
、前記特定楽曲とともに出力可能である、
ことを特徴とする遊技機。

30

40

50

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

本発明に係る第1の形態は、所定の特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、該判定手段の判定結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該判定の判定結果を示す態様で図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、画像表示装置に演出画像を表示する制御と、音声出力装置から演出音を出力させる制御と、を行い、演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出は、第1演出と、該第1演出を実行したあとに実行される第2演出と、を含み、前記演出音は、前記第1演出の実行中に表示する第1演出画像に対応する第1楽曲と、前記第2演出の実行中に表示する第2演出画像に対応する第2楽曲と、前記第1演出画像及び前記第2演出画像に対応しない特定楽曲と、を含み、前記第1演出画像を表示して前記第1楽曲を出力する前記第1演出の実行中に所定条件を満たした場合は、前記第1演出画像の表示を継続し、前記第1楽曲に替えて前記特定楽曲の出力を開始することにより高期待度演出となる第2演出の実行を確定し、前記特定楽曲を前記第2演出の実行中にまで継続して出力し、前記第2演出の実行中には、前記第2演出画像を表示し、前記第2楽曲を出力することなく前記特定楽曲を継続して出力し、前記第1演出画像を表示して前記第1楽曲を出力する前記第1演出の実行中に所定条件を満たさなかった場合は、前記第1演出画像の表示を継続し、前記特定楽曲を出力することなく前記第1楽曲の出力を継続し、前記第2演出の実行中は、前記第2演出画像を表示し、前記特定楽曲を出力することなく前記第2楽曲を出力可能であり、前記第1楽曲を出力している前記第1演出中は、前記第1演出画像に関連する効果音を、前記第1楽曲とともに出力し、前記第2楽曲を出力している前記第2演出中は、前記第2演出画像に関連する効果音を、前記第2楽曲とともに出力し、前記特定楽曲を出力している前記第1演出中は、前記第1演出画像に関連する効果音を、前記特定楽曲とともに出力可能であり、前記特定楽曲を出力している前記第2演出中は、前記第2演出画像に関連する効果音を、前記特定楽曲とともに出力可能である、遊技機を特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0255

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0255】

図34(c)は、プレミアボタン演出を示している。プレミアボタン演出では、上記した「押せ!」に替えて虹色の装飾が施された「押して!」などの他の文言や操作促進画像(プレミア演出ボタン画像80C、有効期間ゲージ画像81)が表示されるとともに、盤ランプ60、枠ランプ61が、ボタン演出対応色である虹色で発光し、演出ボタン8が突出操作位置(突出状態)で虹発光する。

なお、プレミア演出ボタン画像80Cは、実際の演出ボタン8の状態(突出状態、虹発光)を模した画像とすることが出来る。

また、大当たり確定を示唆する確定音が音声出力装置34から出力される。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0280

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

20

30

40

50

【 0 2 8 0 】

当該変動が大当たりであり復活演出を行わない場合、図 3 9 (d) で演出ボタン 8 を操作した結果、図 3 9 (e) において大当たり確定を報知する役物 (確定ギミック) が作動し、図 3 9 (f) において、演出図柄 3 5 が大当たり態様で仮停止表示され、図 3 9 (g) において演出図柄 3 5 が大当たり態様で確定停止される。

あるいは、当該変動が大当たりであり復活演出を行う場合、図 3 9 (d) で演出ボタン 8 を操作した結果、図 3 9 (h) において大当たり確定を報知する役物 (確定ギミック) が作動せず、図 3 9 (i) において演出図柄 3 5 がハズレ態様で仮停止表示される。その後、図 3 9 (e) において確定ギミックが作動し、図 3 9 (f) において、演出図柄 3 5 が大当たり態様で仮停止表示され、図 3 9 (g) において演出図柄 3 5 が大当たり態様で確定停止される。

10

図 3 9 (f) では、自キャラクター C H 1 が敵キャラクター C H 2 を倒したことを示す「バキッ」などの戦闘音が音声出力装置 3 4 から出力される。

20

30

40

50