【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6月2日(2022.6.2)

【公開番号】特開2021-122359(P2021-122359A)
【公開日】令和3年8月30日(2021.8.30)
【年通号数】公開・登録公報2021-040
【出願番号】特願2020-15951(P2020-15951)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】令和4年5月25日(2022.5.25)
【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】
可変表示を実行可能であり、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、
音出力手段と、
表示手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
発光手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、所定条件の成立に基づいて可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示演出と、前記所定条件の成立に基づいて前記発光手段を発光させる特定発光演出と、前記特定表示演出及び前記特定発光演出と異なる演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出と、を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、
第１期間と、該第１期間後の第２期間と、該第２期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第３期間と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記第１期間において、第１速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、
前記第２期間において、第１速度よりも遅い第２速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、
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り、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い、
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】
【０００６】
手段Ａの遊技機は、
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ及び音声制御基板１３に搭載されている音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２、音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３、増幅回路０７９ＳＧ１３４）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、
を備え、
前記演出実行手段は、所定条件（例えば、始動入賞の発生）の成立に基づいて可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示、アクティブ表示）を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記所定条件（例えば、始動入賞の発生）の成立に基づいて前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、前記特定表示演出及び前記特定発光演出と異なる演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、リーチ演出）と、を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、
第１期間（例えば、図１０－１９～図１０－２５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）と、該第１期間後の第２期間（例えば、図１０－１９～図１０－２５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）と、該第２期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第３期間（例えば、図１０－１９～図１０－２５に示すように、大当り報知演出実行期間やはずれ報知演出実行期間）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記第１期間において、第１速度（例えば、通常の進行速度Ｖ１）で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり（例えば、図１０－１９～図１０－２５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に各リーチ演出の動画が進行速度Ｖ１にて画像表示装置５に表示されている部分）、
前記第２期間において、第１速度よりも遅い第２速度（例えば、通常の進行速度Ｖ１よりも遅い進行速度Ｖ２（スローモーション））で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり（例えば、図１０－１９～図１０－２５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り（例えば、図１０－２０、図１０－２１、図１０－２４、図１０－２５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技効果ランプ９が点滅する部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、図１１－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、
ことを特徴としている。
手段１の遊技機は、
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ及び音声制御基板１３に搭載されている音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２、音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３、増幅回路０７９ＳＧ１３４）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ＣＰＵ１２０）と、
発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、
を備え、
前記音出力手段は、音を再生する再生回路（例えば、音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２）と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路（例えば、増幅回路０７９ＳＧ１３４）と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、を含み、
前記表示手段は、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能であり、
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１０－１９～図１０－２５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に各リーチ演出の動画が進行速度Ｖ１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１０－１９～図１０－２５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り（例えば、図１０－１９～図１０－２５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）、
所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能であり、
前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図１１－２８、図１１－２９（Ａ）～図１１－３２（Ｈ）、図１１－４９（Ａ）～図１１－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有

利状態に制御される割合が高く（例えば、図１１－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、
前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図１１－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、
前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図１１－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、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。また、再現性の高い演出音を適切な音量にてスピーカから出力することができる。また、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。