

【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 8 月 31 日(2022.8.31)

【公開番号】特開 2021-122406(P2021-122406A)

【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 2020-16756(P2020-16756)

【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 8 月 23 日(2022.8.23)

【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、
音出力手段と、
表示手段と、

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を実行可能な演出実行手段と、
を備え、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み、

前記演出実行手段は、

30

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、

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、

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、
前記表示手段は、

第 1 レイヤで特定表示を表示可能であり、

前記第 1 レイヤの前面側の第 2 レイヤで特定文字表示を表示可能であり、

前記特定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含み、

40

前記特定文字表示の前記特定領域から前記特定表示が視認不可能である、

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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

遊技者にとって有利な有利状態において付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示と、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示と、を表示可能な

50

遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2019 - 17403 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

遊技機は、例えば付与量表示や報知表示といった各種表示に、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を用いている。また、遊技機は、例えば有利状態といった各種状態に対応する背景映像を表示する。このような特定文字と背景映像との関係については改善の余地があった。

【手続補正 5】

【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、このような問題点に着目してなされたもので、特定文字を含む表示を好適に表示することができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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】

請求項 1 の遊技機は、
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（例えば、パチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134）と、

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 CPU 120）と、

を備え、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み（例えば、スピーカ 8 L、8 R から BGM（楽曲）や効果音を出力可能な部分）、

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）、

10

20

30

40

50

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 V 2 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 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

10

前記表示手段は、

第 1 レイヤで特定表示（例えば、背景映像）を表示可能であり、

前記第 1 レイヤの前面側の第 2 レイヤで特定文字表示を表示可能であり、

前記特定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含み（例えば、獲得数表示 20 S H K に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成されること等）、

前記特定文字表示の前記特定領域から前記特定表示が視認不可能である（例えば、獲得数表示 20 S H K に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、

20

ことを特徴とする。

この特徴によれば、特定文字を含む表示を好適に表示することができる。

他の遊技機は、

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（例えば、パチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、

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 13 に搭載されている音声合成用 I C 079 S G 132、音声データ R O M 079 S G 133、増幅回路 079 S G 134）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 120）と、

30

を備え、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み（例えば、スピーカ 8 L、8 R から B G M（楽曲）や効果音を出力可能な部分）、

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 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）

40

、
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 V 2 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

50

において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分)、

さらに、

前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み (例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 の周りの領域であって第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 よりも狭い第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 と、を含むこと等)、前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり (例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等)、前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり (例えば、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 2 0 S H K を表示可能であること等)、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示と、を表示可能であり (例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 2 0 S H K H として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1 0 0 0 個」に到達したときに「1 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2 0 0 0 個」に到達したときに「2 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等)、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され (例えば、獲得数表示 2 0 S H K は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等)、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し (例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等)、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり (例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる文字は、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み (例えば、獲得数表示 2 0 S H K 及び獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり (例えば、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等)、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である (例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等)、ことを特徴とする。

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 期間とで変化しますが、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。さらに、このような構成によれば、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

10

20

30

40