

【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 2 月 7 日(2023.2.7)

【公開番号】特開 2021-129784(P2021-129784A)
 【公開日】令和 3 年 9 月 9 日(2021.9.9)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-042
 【出願番号】特願 2020-26780(P2020-26780)
 【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 30 日(2023.1.30)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたときに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、

発光手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、

30

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、

を備え、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新可能であり、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域と、を含み、

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、

40

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 表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第 2 表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第 1 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 1 表示領域に第 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しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であ

50

り、

前記第 3 期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第 1 表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

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る、遊技機。

10

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

手段 A の遊技機は、

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたときに有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

20

音出力手段と、

表示手段と、

発光手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、

を備え、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新可能であり、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

30

前記表示手段は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域と、を含み、

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 表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

40

前記第 2 表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第 1 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 1 表示領域に第 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しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 3 期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、

50

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第２期間において前記第２表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第１表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

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る、

ことを特徴としている。

手段１の遊技機は、

第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、 10

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、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図１２－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１６６、ステップ１００ＩＷＳ１７３を実行する部分、図１２－１９に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ５３７を実行する部分）と、 20

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図１２－１３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ７１を実行する部分）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） 30

、
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）、 40

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、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図 50

図 12 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 12 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 170、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分)、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、図 12 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分)

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、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

10

20

30

40

50