

【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2年2月27日(2020.2.27)

【公開番号】特開2020-5735(P2020-5735A)

【公開日】令和2年1月16日(2020.1.16)

【年通号数】公開・登録公報2020-002

【出願番号】特願2018-127234(P2018-127234)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和2年1月16日(2020.1.16)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、

右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像と非立体視画像とを表示可能な画像表示手段と、

遊技機の異なる位置に設けられている複数の出力部から演出音を出力可能であって、該出力部の各々から出力される演出音による音像の定位位置を変化可能な演出音出力手段と、

少なくとも立体視画像を前記画像表示手段に表示するとともに該立体視画像の表示にともなって演出音による音像の定位位置を変化させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記画像表示手段における立体視画像の表示に関する設定を、遊技者が行うことが可能な設定手段と、

演出の進行に応じて、遊技者が視認可能に発光する発光手段と、

前記発光手段の発光を制御可能な発光制御手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記設定手段における設定に応じて異なる表示態様にて前記特定演出を実行し、

前記演出音出力手段は、前記設定手段における設定にかかわらず共通の出力態様にて演出音を出力し、

前記発光制御手段は、前記設定手段における設定にかかわらず共通の発光制御にて前記発光手段を発光させる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技が可能な遊技機であって、

右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像と非立体視画像とを表示可能な画像表示手段と、

遊技機の異なる位置に設けられている複数の出力部から演出音を出力可能であって、該出力部の各々から出力される演出音による音像の定位位置を変化可能な演出音出力手段と、

少なくとも立体視画像を前記画像表示手段に表示するとともに該立体視画像の表示にともなって演出音による音像の定位位置を変化させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記画像表示手段における立体視画像の表示に関する設定を、遊技者が行うことが可能な設定手段と、

演出の進行に応じて、遊技者が視認可能に発光する発光手段と、

前記発光手段の発光を制御可能な発光制御手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記設定手段における設定に応じて異なる表示態様にて前記特定演出を実行し、

前記演出音出力手段は、前記設定手段における設定に応じて異なる出力態様にて前記演出音を出力し、

前記発光制御手段は、前記設定手段における設定にかかわらず共通の発光制御にて前記発光手段を発光させる、

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

手段1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像（例えば、3D画像）と非立体視画像（例えば、2D画像）とを表示可能な画像表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

遊技機の異なる位置に設けられている複数の出力部（例えば、スピーカ099SG008A、099SG008B、099SG008C、099SG008D）から演出音を出力可能であって、該出力部の各々から出力される演出音による音像の定位位置を変化可能な演出音出力手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示中演出処理を実行することで立体音響出力を実行可能な部分）と、

少なくとも立体視画像を前記画像表示手段に表示するとともに該立体視画像の表示にともなって演出音による音像の定位位置を変化させる特定演出（例えば、発展演出（第1可動体演出や第2可動体演出））を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示中演出処理を実行することで立体音響出力を実行可能な部分）と、

前記画像表示手段における立体視画像の表示に関する設定を、遊技者が行うことが可能な設定手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-8に示す表示態様設定処理を実行することによって、図8-17に示すように遊技者が3D画像の立体度を設定可能な部分）と、

演出の進行に応じて、遊技者が視認可能に発光する発光手段と、

前記発光手段の発光を制御可能な発光制御手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記設定手段における設定に応じて異なる表示態様にて前記特定演出を実行し、（例えば、図8-15に示すように、立体度が1～10に設定されている場合は、発展演出として画像表示装置5に表示されるエフェクト画像099SG104（図8-19参照）を該設定されている立体度に応じた3D画像として表示する一方で、立体度が0に設定されている場合は、発展演出として画像表示装置5に表示されるエフェクト画像099SG104（図8-19参照）を2D画像として表示する部分）、

前記演出音出力手段は、前記設定手段における設定にかかわらず共通の出力態様にて演出音を出力し、（例えば、図8-15に示すように、立体度が0～10のいずれに設定されている場合であっても発展演出の実行時には立体音響出力を実行する部分）

前記発光制御手段は、前記設定手段における設定にかかわらず共通の発光制御にて前記発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出音は、設定手段における設定にかかわらず共通の出力態様にて出力されるので、特定演出の実行中であることを遊技者が認識することができ、遊技興趣を向上できる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

手段2の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像（例えば、3D画像）と非立体視画像（例えば、2D画像）とを表示可能な画像表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

遊技機の異なる位置に設けられている複数の出力部（例えば、スピーカ099SG008A、099SG008B、099SG008C、099SG008D）から演出音を出力可能であって、該出力部の各々から出力される演出音による音像の定位位置を変化可能な演出音出力手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示中演出処理を実行することで立体音響出力を実行可能な部分）と、

少なくとも立体視画像を前記画像表示手段に表示するとともに該立体視画像の表示にもなって演出音による音像の定位位置を変化させる特定演出（例えば、発展演（第1可動体演出や第2可動体演出））を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示中演出処理を実行することで立体音響出力を実行可能な部分）と、

前記画像表示手段における立体視画像の表示に関する設定を、遊技者が行うことが可能な設定手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-8に示す表示態様設定処理を実行することによって、図8-17に示すように遊技者が3D画像の立体度を設定可能な部分）と、

演出の進行に応じて、遊技者が視認可能に発光する発光手段と、

前記発光手段の発光を制御可能な発光制御手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記設定手段における設定に応じて異なる表示態様にて前記特定演出を実行し、（例えば、図8-15に示すように、立体度が1～10に設定されている場合は、発展演として画像表示装置5に表示されるエフェクト画像099SG104（図8-19参照）を該設定されている立体度に応じた3D画像として表示する一方で、立体度が0に設定されている場合は、発展演として画像表示装置5に表示されるエフェクト画像099SG104（図8-19参照）を2D画像として表示する部分）、

前記演出音出力手段は、前記設定手段における設定に応じて異なる出力態様にて前記演出音を出力し、（例えば、変形例として図8-22に示すように、立体度が1～10のいずれに設定されている場合は、発展演の実行時には立体音響出力を実行する一方で、立体度が0に設定されている場合は、発展演の実行時には立体音響出力を実行しない部分）

前記発光制御手段は、前記設定手段における設定にかかわらず共通の発光制御にて前記発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定手段の設定に応じた異なる出力態様にて演出音を出力できるので、遊技興趣を向上できる。