

【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 2021-3439(P2021-3439A)

【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 2019-119484(P2019-119484)

【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、
前記第 1 演出の実行中には第 1 演出画像に対応する第 1 楽曲を出力し、
前記第 2 演出の実行中には第 2 演出画像に対応する第 2 楽曲を出力し、
前記第 1 楽曲を出力している前記第 1 演出の実行中において、所定条件を満たしたとき
に前記第 1 楽曲に替えて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、前記第 1 楽曲の出力を行わないまま前記第 2 演出まで前記特定楽曲を
継続して出力し、
前記第 2 演出の実行中において前記第 2 楽曲を出力することなく、前記特定楽曲を前記
第 2 演出中の所定タイミングまで継続して出力し、
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

【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】

50

【 0 0 0 5 】

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、前記第 1 演出の実行中には第 1 演出画像に対応する第 1 楽曲を出力し、前記第 2 演出の実行中には第 2 演出画像に対応する第 2 楽曲を出力し、前記第 1 楽曲を出力している前記第 1 演出の実行中において、所定条件を満たしたときに前記第 1 楽曲に替えて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、前記第 1 楽曲の出力を行わないまま前記第 2 演出まで前記特定楽曲を継続して出力し、前記第 2 演出の実行中において前記第 2 楽曲を出力することなく、前記特定楽曲を前記第 2 演出中の所定タイミングまで継続して出力し、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。

10

20

【 手 続 補 正 3 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 2 5 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 2 5 5 】

図 3 4 (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 8 0 C、有効期間ゲージ画像 8 1）が表示されるとともに、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 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。

30

なお、プレミア演出ボタン画像 8 0 C 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 3 4 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 】 0 2 8 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

40

【 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

50

確定停止される。

図 3 9 (f) では、自キャラクタ C H 1 が敵キャラクタ 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。

10

20

30

40

50