

【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7月25日(2022.7.25)

【公開番号】特開2021-58503(P2021-58503A)

【公開日】令和3年4月15日(2021.4.15)

【年通号数】公開・登録公報2021-018

【出願番号】特願2019-185938(P2019-185938)

【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7月14日(2022.7.14)

【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】

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、

遊技媒体が進入容易な第1状態と、遊技媒体が進入不能または困難な第2状態と、に変化可能な可変手段と、

30

前記可変手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、
を備え、

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し、前記発光手段が發
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、

40

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できあり、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が実行されるときに、前記可変手段が前記第2状態から前記第1状態へ
と変化してから所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変手段に進入しない場合に、前記付与量表示の開始時

50

に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示する、
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】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に制御可能な遊技機であって 10

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、

遊技媒体が進入容易な第1状態と、遊技媒体が進入不能または困難な第2状態と、に変化可能な可変手段と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、
を備え、

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、 20

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、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が実行されるときに、前記可変手段が前記第2状態から前記第1状態へ
と変化してから所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変手段に進入しない場合に、前記付与量表示の開始時
に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示する、
ことを特徴としている。

手段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（例えば、パチンコ遊技機1）であつ
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、增幅回路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、

を備え、 50

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）、

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增幅する增幅回路（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、

さらに、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞することで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（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）

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、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興味の低下を防止することができる。

10

20

30

40

50