

【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6月23日(2022.6.23)

【公開番号】特開2022-53752(P2022-53752A)
 【公開日】令和4年4月6日(2022.4.6)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-061
 【出願番号】特願2020-160554(P2020-160554)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 1 B

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 5/04 6 9 9

10

【手続補正書】

【提出日】令和4年6月15日(2022.6.15)

【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】

出音により演出を行う出音手段と、

発光により演出を行う発光手段と、

前記発光手段を制御するための発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、

前記発光手段により繰り返し実行される発光演出と、前記出音手段によって繰り返し実行される出音演出との間にズレが生じたと決定した場合、前記発光演出が前記出音演出に同期するように前記発光演出を制御し、

前記発光演出と前記出音演出との再生タイミングのズレ時間が所定時間を超えた場合に、

前記発光演出と前記出音演出との間にズレが生じたと決定し、

前記出音演出が所定回数実行された後の頭出しタイミング毎に、前記発光演出と前記出音演出との間にズレが生じたか否かを決定し、

前記所定時間は、前記発光演出に応じて予め定められ、

前記所定回数は、前記出音演出に対応して予め定められている

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来の遊技機において、BGMをサンプリングして点灯データを生成し、生成した点灯データに基づいてBGMのイメージに即したライトの制御を行う遊技機が提案されている(例えば、特許文献1参照)。

【手続補正3】

20

30

40

50

【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2007-061475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】

しかしながら、このような遊技機では、BGMのような出音演出を繰り返し実行する場合、点灯データに基づいた発光演出も繰り返し再生するため、出音演出と発光演出との実行時間が僅かでも異なっていれば、出音演出と発光演出とを繰り返し実行する度に、出音演出と発光演出とのズレが累積的に大きくなってしまふという問題があった。

【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、このような点に鑑みてなされたものであり、繰り返し実行される発光演出と出音演出との間のズレを解消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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

出音により演出を行う出音手段（例えば、スピーカ920L、920R）と、発光により演出を行う発光手段（例えば、第1ランプ群1011、第7ランプ群1017、第8ランプ群1018、ドットマトリクス部1019）と、

前記発光手段を制御するための発光制御手段（例えば、サブCPU981）と、を備え、前記発光制御手段は、

前記発光手段により繰り返し実行される発光演出と、前記出音手段によって繰り返し実行される出音演出との間にズレが生じたと決定した場合、前記発光演出が前記出音演出に同期するように前記発光演出を制御し、

前記発光演出と前記出音演出との再生タイミングのズレ時間が所定時間を超えた場合に、前記発光演出と前記出音演出との間にズレが生じたと決定し、

前記出音演出が所定回数実行された後の頭出しタイミング毎に、前記発光演出と前記出音演出との間にズレが生じたか否かを決定し、

前記所定時間は、前記発光演出に応じて予め定められ、

前記所定回数は、前記出音演出に対応して予め定められている

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正7】

【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】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

上記構成の遊技機によれば、繰り返し実行される発光演出と出音演出との間のズレを解消することができる。

10

20

30

40

50