

【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 10 月 24 日(2023.10.24)

【公開番号】特開 2022-78(P2022-78A)
【公開日】令和 4 年 1 月 4 日(2022.1.4)
【年通号数】公開公報(特許)2022-001
【出願番号】特願 2020-105902(P2020-105902)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 10 月 16 日(2023.10.16)
【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】

20

遊技を行い、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、
第 1 キャラクタ画像を表示する第 1 演出、および第 2 キャラクタ画像を表示する第 2 演出
を実行可能な演出実行手段と、

遊技者の所定動作を促進するための動作促進表示を表示可能な動作促進表示手段と、
前記所定動作の有効期間に対応した有効期間表示を表示可能であり、前記所定動作の有効
期間の経過に応じて前記有効期間表示を更新表示可能な有効期間表示手段と、

前記動作促進表示が表示されるときに出現音を出力可能な出現音出力手段と、
前記所定動作を促進するための促進音を出力可能な促進音出力手段と、

30

動作可能な可動部材と、

前記所定動作に応じた遊技動作音を出力可能な遊技動作音出力手段と、

前記有利状態に制御される場合、前記所定動作に応じて、前記可動部材の動作に応じた可
動動作音を出力可能な可動動作音出力手段と、を備え、

前記第 1 演出が実行される場合、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示され
ているときに前記第 1 キャラクタ画像に応じた前記促進音が出力され、

前記第 2 演出が実行される場合、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示され
ているときに前記第 2 キャラクタ画像に応じた前記促進音が出力され、

前記遊技動作音出力手段は、

前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで前記遊技動作音を
出力し、

40

前記第 1 キャラクタ画像が表示されている場合と前記第 2 キャラクタ画像が表示されてい
る場合とで共通の前記遊技動作音を出力し、

前記可動動作音出力手段は、前記遊技動作音よりも大きな音量により前記可動動作音を出力する

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】0010
【補正方法】変更

50

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

(手段 A) 本発明による遊技機は、
遊技を行い、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、
第 1 キャラクタ画像を表示する第 1 演出、および第 2 キャラクタ画像を表示する第 2 演出
を実行可能な演出実行手段と、
遊技者の所定動作を促進するための動作促進表示を表示可能な動作促進表示手段と、
前記所定動作の有効期間に対応した有効期間表示を表示可能であり、前記所定動作の有効
期間の経過に応じて前記有効期間表示を更新表示可能な有効期間表示手段と、
前記動作促進表示が表示されるときに出現音を出力可能な出現音出力手段と、
前記所定動作を促進するための促進音を出力可能な促進音出力手段と、
動作可能な可動部材と、
前記所定動作に応じた遊技動作音を出力可能な遊技動作音出力手段と、
前記有利状態に制御される場合、前記所定動作に応じて、前記可動部材の動作に応じた可
動動作音を出力可能な可動動作音出力手段と、を備え、
前記第 1 演出が実行される場合、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示されて
いるときに前記第 1 キャラクタ画像に応じた前記促進音が出力され、
前記第 2 演出が実行される場合、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示されて
いるときに前記第 2 キャラクタ画像に応じた前記促進音が出力され、
前記遊技動作音出力手段は、
前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで前記遊技動作音を
出力し、
前記第 1 キャラクタ画像が表示されている場合と前記第 2 キャラクタ画像が表示されてい
る場合とで共通の前記遊技動作音を出力し、
前記可動動作音出力手段は、前記遊技動作音よりも大きな音量により前記可動動作音を出力する
ことを特徴とする。
そのような構成によれば、動作促進表示を表示して演出を実行する場合に演出効果を高め
ることができる。

10

20

30

40

50

(手段 1) 他の遊技機は、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当
り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば
、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B）と、前記検出手段の検出に応
じて有利状態に制御されるかを報知可能な第 1 演出（例えば、スーパーリーチ）および第
2 演出（例えば、バトルリーチ）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U
1 2 0 におけるステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 で選択したプロセステーブルを用
いてステップ 0 1 2 I W S 8 1 4 , S 8 3 5 を実行する部分）と、遊技者の動作を促進す
るための動作促進表示（例えば、図 8 - 3 1 (2)、図 8 - 3 3 (7)、(8)、および
図 8 - 3 6 (7)、(8) に示す操作表示）を表示可能な動作促進表示手段（例えば、演
出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 で選択したプロセ
ステーブルを用いてステップ 0 1 2 I W S 8 1 4 , S 8 3 5 を実行する部分）と、遊技者
の動作有効期間に対応した有効期間表示（例えば、図 8 - 3 1 (2)、図 8 - 3 3 (7)
、(8)、および図 8 - 3 6 (7)、(8) に示すゲージ表示 G B）を表示可能であり、
動作有効期間の経過に応じて有効期間表示を更新表示可能な有効期間表示手段（例えば、
演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 で選択したプロ
セステーブルを用いてステップ 0 1 2 I W S 8 1 4 , S 8 3 5 を実行する部分）と、動作
促進表示が表示されるときに出現音（例えば、通常ボタン出現音、通常レバー出現音、激
熱レバー出現音）を出力可能な出現音出力手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけ
るステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 で選択したプロセステーブルを用いてステッ
プ 0 1 2 I W S 8 1 4 , S 8 3 5 を実行する部分）と、遊技者の動作を促進するための促進
音（例えば、通常ボタン促進音、通常レバー促進音、激熱レバー促進音）を出力可能な促

進音出力手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012 IWS808，S811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012 IWS814，S835を実行する部分）と、スweep音（例えば、スweep音）を出力可能なスweep音出力手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012 IWS808，S811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012 IWS814，S835を実行する部分）と、を備え、第1演出が実行される場合、出現音が出力されるとともに、有効期間表示の更新表示に応じて促進音が出力され（図8-31参照）、第2演出が実行される場合、出現音が出力されるとともに、有効期間表示の更新表示に応じて促進音およびスweep音が出力される（図8-33および図8-36参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、動作促進表示を表示して演出を実行する場合に演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50