

【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9月24日(2020.9.24)

【公開番号】特開2018-196708(P2018-196708A)

【公開日】平成30年12月13日(2018.12.13)

【年通号数】公開・登録公報2018-048

【出願番号】特願2017-103401(P2017-103401)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】令和2年8月7日(2020.8.7)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

情報を表示する表示手段と、

音を出力する音出力手段と、

キャラクタ演出を実行する演出手段と、を備え、

前記表示手段は、前記キャラクタ演出が実行されるときに、

第1タイミングにおいて、字幕を表示させるための領域を示す領域画像を該字幕が表示されていない態様で表示し、

前記第1タイミングより後の第2タイミングにおいて、前記領域画像に重畠させて前記字幕を表示し、

前記音出力手段は、前記キャラクタ演出が実行されるときに、

前記第1タイミングにおいて、特定音を出力し、

前記第2タイミングにおいて、前記字幕に対応するキャラクタ音声を出力し、

前記字幕は、第1字幕と該第1字幕よりも遊技者に有利な旨を示唆する第2字幕を含み

前記音出力手段は、前記第2タイミングにおいて前記第1字幕が表示されるときと前記第2字幕が表示されるときとで異なる音を前記特定音として出力可能である、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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(A) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

情報を表示する表示手段と、

音を出力する音出力手段と、

キャラクタ演出を実行する演出手段と、を備え、

前記表示手段は、前記キャラクタ演出が実行されるときに、

第1タイミングにおいて、字幕を表示させるための領域を示す領域画像を該字幕が表

示されていない態様で表示し、

前記第1タイミングより後の第2タイミングにおいて、前記領域画像に重畠させて前記字幕を表示し、

前記音出力手段は、前記キャラクタ演出が実行されるときに、

前記第1タイミングにおいて、特定音を出力し、

前記第2タイミングにおいて、前記字幕に対応するキャラクタ音声を出力し、

前記字幕は、第1字幕と該第1字幕よりも遊技者に有利な旨を示唆する第2字幕を含み

、前記音出力手段は、前記第2タイミングにおいて前記第1字幕が表示されるときと前記第2字幕が表示されるときとで異なる音を前記特定音として出力可能である。

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機(たとえば、スロットマシン1、パチンコ遊技機)であって、

キャラクタ(たとえば、図5におけるキャラクタ82e、図6におけるキャラクタ84e)が音声(たとえば、図5におけるキャラクタ音声82g「激熱」、図6におけるキャラクタ音声84g「赤7を狙え」)を発するキャラクタ演出を実行する演出手段(たとえば、サブ制御部91がキャラクタ演出を実行する処理)を備え、

前記キャラクタ演出は、キャラクタが発する音声に対応する字幕(たとえば、図5における文字情報82f「激熱」、図6における文字情報84f「7を狙え」)が表示される演出であり、

前記キャラクタ演出によってキャラクタが音声を発する前に、当該音声とは異なる特定音(たとえば、図5における特定音82b「テローン」、図6における特定音84b「ジャキーーン」)を出力する特定音出力手段(たとえば、図5に示すように、サブ制御部91が、キャラクタ82eが音声を発する前に特定音82b「テローン」を出力させる処理、図6に示すように、サブ制御部91が、キャラクタ84eが音声を発する前に特定音84b「ジャキーーン」を出力させる処理)をさらに備え、

前記キャラクタ演出においてキャラクタが発する音声は、遊技者に特定操作(たとえば、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作)を促す音声である(たとえば、図6(c)に示すように、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作を促す音声である)。