

【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】平成21年4月9日(2009.4.9)

【公開番号】特開2008-132371(P2008-132371A)
 【公開日】平成20年6月12日(2008.6.12)
 【年通号数】公開・登録公報2008-023
 【出願番号】特願2008-52589(P2008-52589)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成21年2月19日(2009.2.19)

【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】

表示状態を変化可能な可変表示手段を備え、所定の始動条件の成立に基づいて、前記可変表示手段において各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、所定期間が経過した後に表示結果を導出表示させると共に、該導出表示された表示結果が特定の表示態様であったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じたコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示を含む演出処理を行う演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

所定の始動条件が新たに成立した際に、該新たに成立した始動条件よりも先に成立した別の始動条件に基づく前記識別情報の可変表示の表示結果が導出表示されるまで、該新たな始動条件に基づく前記識別情報の可変表示の実行開始を保留する保留手段と、

前記識別情報の可変表示の表示結果として前記特定の表示態様のうちの特別の表示態様が導出表示されたときに、前記特定遊技状態の終了後に、該特定遊技状態となり易い特別遊技状態に遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

前記識別情報の可変表示の実行を開始させるときに、該識別情報の可変表示の実行を開始させることを指示する可変表示コマンドを前記演出制御手段に送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記可変表示コマンドが送信されてから、該可変表示コマンドに対応した可変表示の時間が経過したときに、前記識別情報の可変表示の表示結果を導出表示するタイミングで確定コマンドを前記演出制御手段に送信する確定コマンド送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記可変表示コマンドが送信されたときに、前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示を開始させる可変表示制御手段と、

前記確定コマンドが送信されたときに、前記可変表示制御手段により開始された前記識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する結果導出制御手段と、

前記識別情報の可変表示が行われているときに特定の楽曲を再生し、該再生した楽曲

の音声を音声出力手段から出力させる楽曲再生手段とを備え、

前記特定の楽曲は、開始パートと、繰り返して再生される繰り返しパートとを含み、

前記楽曲再生手段は、

前記保留手段に実行開始が保留された前記識別情報の可変表示を、先に成立した別の始動条件に基づく前記識別情報の可変表示の実行終了後に続けて実行開始する場合において、遊技状態が前記特別遊技状態に制御されているときには、前記確定コマンドが送信されたときでも前記特定の楽曲の再生を停止させることなく、該実行の終了した可変表示と該実行を開始する可変表示とにまたがって前記特定の楽曲の再生を継続して行わせる継続再生を実行する継続再生手段と、

前記継続再生が終了された状態で新たに前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記開始パートを再生してから前記繰り返しパートの再生に移行させる開始時再生手段とを含む

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に識別情報の可変表示が行われている間に継続して特定の楽曲を再生する遊技機に関する。

【手続補正 3】

【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】

しかしながら、特許文献 1 では、単に音声が続して出力されているだけであり、演出態様として乏しかった。特にスロットマシンでは遊技の進行の内容自体を視覚的に示すことが必須であるため、単に音声が続して出力されるだけの聴覚的な演出では、遊技が実質的な進行状態にあるときの演出として十分な演出効果を発揮しているものとは言い難く、遊技の興趣を十分に向上させることができなかった。

【手続補正 4】

【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】

本発明は、識別情報の可変表示が続して実行されている間において継続して特定の楽曲を再生する継続再生により、遊技の興趣を向上させ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 5】

【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】

【0008】

上記目的を達成するため、本発明のかかる遊技機は、

表示状態を変化可能な可変表示手段（可変表示部 4）を備え、所定の始動条件の成立に基づいて、前記可変表示手段において各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を

行い、所定期間が経過した後に表示結果を導出表示させると共に、該導出表示された表示結果が特定の表示態様であったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じたコマンドを送信する遊技制御手段（遊技制御基板１０１）と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示を含む演出処理を行う演出制御手段（演出制御基板１０２）とを備え

、
前記遊技制御手段は、

所定の始動条件が新たに成立した際に、該新たに成立した始動条件よりも先に成立した別の始動条件に基づく前記識別情報の可変表示の表示結果が導出表示されるまで、該新たな始動条件に基づく前記識別情報の可変表示の実行開始を保留する保留手段（ステップＳ３３、Ｓ３１１）と、

前記識別情報の可変表示の表示結果として前記特定の表示態様のうちの特別の表示態様が導出表示されたときに、前記特定遊技状態の終了後に、該特定遊技状態となり易い特別遊技状態に遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ステップＳ１０８）と、

前記識別情報の可変表示の実行を開始させるときに、該識別情報の可変表示の実行を開始させることを指示する可変表示コマンドを前記演出制御手段に送信する可変表示コマンド送信手段（ステップＳ１０３、Ｓ２８）と、

前記可変表示コマンドが送信されてから、該可変表示コマンドに対応した可変表示の時間が経過したときに、前記識別情報の可変表示の表示結果を導出表示するタイミングで確定コマンドを前記演出制御手段に送信する確定コマンド送信手段（ステップＳ１０４、Ｓ２８）とを備え、

前記演出制御手段は、

前記可変表示コマンドが送信されたときに、前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示を開始させる可変表示制御手段（ステップＳ３１９、図１１、ＶＤＰ１２５）と、

前記確定コマンドが送信されたときに、前記可変表示制御手段により開始された前記識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する結果導出制御手段（ステップＳ３２８、図１１、ＶＤＰ１２５）と、

前記識別情報の可変表示が行われているときに特定の楽曲を再生し、該再生した楽曲の音声を音声出力手段から出力させる楽曲再生手段（ステップＳ３２６、Ｓ８０２、ＡＤＰ１２６）とを備え、

前記特定の楽曲は、開始パート（開始時パート２０１）と、繰り返して再生される繰り返しパート（Ａパート２０２、Ｂパート２０３）とを含み、

前記楽曲再生手段は、

前記保留手段に実行開始が保留された前記識別情報の可変表示を、先に成立した別の始動条件に基づく前記識別情報の可変表示の実行終了後に続けて実行開始する場合において、遊技状態が前記特別遊技状態に制御されているときには、前記確定コマンドが送信されたときでも前記特定の楽曲の再生を停止させることなく、該実行の終了した可変表示と該実行を開始する可変表示とにまたがって前記特定の楽曲の再生を継続して行わせる継続再生を実行する継続再生手段（ステップＳ３２０、図４、図１４）と、

前記継続再生が終了された状態で新たに前記識別情報の可変表示を開始するとき、前記開始パートを再生してから前記繰り返しパートの再生に移行させる開始時再生手段とを含む

ことを特徴とする。

【**手続補正６**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】０００９

【**補正方法**】変更

【補正の内容】

【0009】

上記遊技機では、特別遊技状態にあるときにおいて遊技者の期待感を向上させて、遊技の興趣を向上させることができる。また、新たに識別情報の可変表示が実行開始されたことを、開始時楽曲の再生によって遊技者に分かり易く示すことができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

上記遊技機において、

前記楽曲再生手段は、前記識別情報の可変表示の過程においてリーチ（最終停止までに3つの領域のうちの2つの領域で同じ数字が揃って停止すること等）が発生したときに、前記継続再生を終了させるリーチ時再生終了手段（ステップS607、S810）をさらに含むことができる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

このようにリーチの発生時に継続再生の実行を終了させることで、リーチが発生したことが聴覚的にも遊技者に分かり易く示されるようになり、遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。なお、前記リーチの発生した識別情報の可変表示が終了

した後に前記保留手段に実行開始が保留されていた識別情報の可変表示を行うときも、継続再生の実行が終了された状態で、新たに前記識別情報の可変表示を実行開始することとなるので、前記開始時楽曲を再生した後に続けて前記特定の楽曲を再生することができる

。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0035
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正24】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0036
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正25】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0037
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正26】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0038
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正27】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0039
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正28】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0040
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正29】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0041
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正30】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0042
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正31】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0043
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正32】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0044
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0045
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正34】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0046
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正35】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0047
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正36】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0048
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正37】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0049
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0049】

上記遊技機は、

前記遊技制御手段は、前記確定コマンドが送信されたときに、前記保留手段に前記新たな始動条件に基づく識別情報の可変表示の実行開始が保留されていないことを条件として、待機コマンドを前記演出制御手段に送信する待機コマンド送信手段（ステップS101、S28）をさらに備えるものとすることができる。ここで、

前記楽曲再生手段は、前記待機コマンドが送信されたときに、前記継続再生手段により実行されている継続再生を終了させる継続再生終了手段（ステップS333、S808）をさらに含むものとすることができる、

前記継続再生終了手段は、前記確定コマンドが送信されてからの経過時間を計時する計時手段（ステップS329）を備え、前記待機コマンド及び前記可変表示コマンドを受信することなく、前記計時手段が所定の時間を計時したときにも、前記継続再生を終了させることができる（ステップS504、図15）。

【手続補正38】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0050
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0050】

この場合には、識別情報の可変表示が連続して実行されている間において継続して行われる特定の楽曲の継続再生、待機コマンドが送信されたときだけでなく、確定コマンドの送信からの経過時間が所定の時間となったときにも終了される。このため、可変表示の実行が途切れたときに、演出制御手段が待機コマンドを取りこぼしたとしても、所定の時間の計時によって確実に継続再生を終了させることができる。

【手続補正39】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 5 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】