

【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30年4月12日 (2018.4.12)

【公開番号】特開2016-77655(P2016-77655A)
 【公開日】平成28年5月16日 (2016.5.16)
 【年通号数】公開・登録公報2016-029
 【出願番号】特願2014-213313(P2014-213313)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】
 【提出日】平成30年3月1日 (2018.3.1)
 【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】

可変表示を行ない、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な遊技機であって、
 第 1 演出装置による演出を制御する第 1 制御手段と、
 前記第 1 演出装置と異なる第 2 演出装置による演出を制御する第 2 制御手段と、
 可変表示において第 1 の期間で第 1 予告演出を、前記第 1 の期間と異なる第 2 の期間で
 第 2 予告演出を、それぞれ実行可能な予告演出実行手段とを備え、
 前記第 1 予告演出は、前記第 2 予告演出が実行されることを予告する演出であり、
 前記第 1 制御手段は、前記第 1 の期間と前記第 2 の期間とにおいて、前記第 1 演出装置
 による演出を同様の態様で制御する一方、
 前記第 2 制御手段は、前記第 1 の期間と前記第 2 の期間とにおいて、前記第 2 演出装置
 による演出を異なる態様で制御し、
前記第 1 演出装置は、スピーカである、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】0 0 0 1
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 1】

本発明は、遊技機に関する。詳しくは、可変表示を行ない、遊技者にとって有利な特定
状態に制御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】0 0 0 6
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 6】

(1) 可変表示を行ない、遊技者にとって有利な特定状態（たとえば、大当たり状態）
 に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

第 1 演出装置（たとえば、スピーカ 27、演出表示装置 9）による演出（たとえば、音演出、背景演出）を制御する第 1 制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記第 1 演出装置と異なる第 2 演出装置（たとえば、枠 LED 28）による演出（たとえば、ランプ演出）を制御する第 2 制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100）と、

可変表示において第 1 の期間（たとえば、イントロ予告タイミング）で第 1 予告演出（たとえば、イントロ予告）を、前記第 1 の期間と異なる第 2 の期間（たとえば、リーチタイミング）で第 2 予告演出（たとえば、イントロ予告に対応した歌リーチ演出）を、それぞれ実行可能な予告演出実行手段とを備え、

前記第 1 予告演出は、前記第 2 予告演出が実行されることを予告する演出であり、

前記第 1 制御手段は、前記第 1 の期間と前記第 2 の期間とにおいて、前記第 1 演出装置による演出を同様の態様（たとえば、同じ楽曲を出力する演出態様）で制御する（たとえば、図 24 のステップ S 820、図 27 のステップ S 8007、図 33 のステップ S 8107、図 32 参照）一方、

前記第 2 制御手段は、前記第 1 の期間と前記第 2 の期間とにおいて、前記第 2 演出装置による演出を異なる態様（たとえば、異なる発光パターンの演出態様）で制御し（たとえば、図 27 のステップ S 8007、図 33 のステップ S 8107、図 32 参照）、

前記第 1 演出装置は、スピーカ（たとえば、スピーカ 27）である。

【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】

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

【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】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記特定状態において制御可能な前記第 1 演出装置による演出は複数種類（たとえば、楽曲 A～楽曲 C）存在し、

前記第 1 制御手段は、前記特定状態において制御可能な複数種類の前記第 1 演出装置による演出のうちのいずれか 1 つを可変表示中に制御し（たとえば、図 24 のステップ S 819、ステップ S 820）、

前記第 1 制御手段は、第 1 演出装置による演出として可変表示中に制御可能な種類数（たとえば、変動中選択可能楽曲の数）を遊技の進行度合い（たとえば、当たり発生回数、経験値に応じたレベル）に応じて増加させる（たとえば、図 24 のステップ S 816、図 25）。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記特定状態において制御可能な前記第1演出装置による演出は特定音による演出であり、可変表示中に制御される第1演出装置による演出の特定音の音量は、前記特定状態において制御される前記第1演出装置による演出の特定音の音量よりも小さい(たとえば、図27のステップS8007)。または、前記特定状態において制御可能な前記第1演出装置による演出は特定パターンでのランプによる演出であり、可変表示中に制御される特定パターンでの第1演出装置による演出におけるランプの輝度は、前記特定状態において制御される前記第1演出装置による演出におけるランプの輝度よりも低い。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

このような構成によれば、可変表示中および特定状態中に同じ特定音による第1演出装置による演出または同じ特定パターンでのランプによる第1演出装置による演出を制御する場合においても、可変表示中であるのか特定状態中であるのかを遊技者に分らせることができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(4) 上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

前記第1制御手段は、可変表示が行なわれていない状態(たとえば、演出図柄が変動していない状態)で前記検出手段によって特定動作(たとえば、非公開操作)が検出された場合(図24のステップS815でYESと判定された場合)に、可変表示中において制御される第1演出装置による演出を前記特定状態において制御可能な第1演出装置による演出で制御する(たとえば、図24のステップS820、ステップS822、図27のステップS8007)。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

このような構成によれば、可変表示中に制御される第1演出装置による演出を特定状態において制御可能な第1演出装置による演出で制御するか否かを、可変表示が行なわれていない期間中(可変表示が行なわれる前)に決定することができる。そのため、可変表示中に制御される第1演出装置による演出を可変表示中に決定する場合に比べて、可変表示中の演出制御が複雑になってしまうことを抑制できる。

【手続補正10】

【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】

(6) 上記(1)~(5)のいずれかの遊技機において、

前記第1制御手段は、可変表示中に制御する第1演出装置による演出が前記特定状態において制御可能な第1演出装置による演出に変更された後に、可変表示が行なわれていな

い期間が基準期間（たとえば、５分）を超えた場合（たとえば、図２４のステップＳ８２４でＹＥＳと判定された場合）、可変表示中に制御する第１演出装置による演出を元に戻す（たとえば、図２４のステップＳ８２２、図２７のステップＳ８００７）。

【手続補正１１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１７】

このような構成によれば、遊技者が入れ替わった後も、可変表示中に制御する第１演出装置による演出が特定状態において制御可能な第１演出装置による演出に変更された状態が引き継がれてしまうことを抑制できる。

【手続補正１２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１８】

（７） 上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、

前記第１制御手段は、第１状態（たとえば、図３５で示す図柄確定時間）において出力する音（たとえば、図柄確定中ＢＧＭ）に対して割当てられるチャンネル（たとえば、チャンネルＢ）と、第２状態（たとえば、図３５で示すファンファーレ時間）において出力する音（たとえば、ファンファーレＢＧＭ）に対して割当てられるチャンネル（たとえば、チャンネルＣ）とを含む複数のチャンネルから、それぞれ異なる音を前記第１演出装置に出力させることが可能であり、

前記複数のチャンネルは、さらに、前記第１状態と前記第２状態とにおいて継続して出力（たとえば、図３４のステップＳ８６３Ａ）され得る特別音（たとえば、ピキーン音）に対して割当てられるチャンネル（たとえば、チャンネルＡ）を含む。