

【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23年1月20日(2011.1.20)

【公開番号】特開2009-160241(P2009-160241A)

【公開日】平成21年7月23日(2009.7.23)

【年通号数】公開・登録公報2009-029

【出願番号】特願2008-916(P2008-916)

【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 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成22年11月26日(2010.11.26)

【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】

遊技の進行を制御する上位マイクロプロセッサが実装される上位制御基板と、
 該上位制御基板からのコマンドに基づいて、少なくとも、各種画像が描画される表示領域を有する表示装置と音を発生するスピーカとによる演出を制御する下位マイクロプロセッサが実装される下位制御基板と、
 を備えるパチンコ遊技機であって、
 前記下位制御基板は、少なくとも、
 前記表示装置の表示領域に前記各種画像を描画する描画部と、
 前記各種画像のうち、背景画像と対応する複数の B G M が予め記憶される B G M 記憶部と、
 前記複数の B G M の進行を個別に規定するスケジュールデータが予め記憶されるスケジュールデータ記憶部と、
 前記複数の B G M を同時に再生可能な B G M 演奏部と、
 該 B G M 演奏部からの B G M 再生信号を増幅してスピーカに出力するアンプ部と、
 を備え、
 前記スケジュールデータ記憶部に記憶されるスケジュールデータは、前記複数の B G M の音量を個別に規定するボリューム値が最小値から最大値までに亘る範囲のうち、いずれかの値が設定され、
 前記下位マイクロプロセッサは、少なくとも、
 前記表示装置の表示領域に前記背景画像を描画するように前記描画部を制御する描画制御手段と、
 該描画制御手段が前記描画部を制御して前記表示装置の表示領域に描画する前記背景画像と対応する前記複数の B G M のうち、1つの B G M を選択し、該選択した B G M と対応する前記スケジュールデータ記憶部に記憶されるスケジュールデータに従って該スケジュールデータに規定される前記ボリューム値を前記 B G M 演奏部にセットして該選択した B G M を再生する第 1 の B G M 再生進行制御手段と、
 前記描画制御手段が前記描画部を制御して前記表示装置の表示領域に描画する前記背景

画像と対応する前記複数のＢＧＭのうち、前記第１のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭと異なる１つのＢＧＭを選択し、該選択したＢＧＭと対応する前記スケジュールデータ記憶部に記憶されるスケジュールデータに従って該スケジュールデータに規定される前記ボリューム値を前記ＢＧＭ演奏部にセットして該選択したＢＧＭを再生する第２のＢＧＭ再生進行制御手段と、

予め定めた条件が成立すると、前記第１のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭの音量を予め定めた期間内で徐々に小さくするように当該第１のＢＧＭ再生進行制御手段が前記ＢＧＭ演奏部にセットした前記ボリューム値を前記最小値に向かって徐々に小さい値に強制的に更新してフェードアウトを行うと同時に又はその後前記第２のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭの音量を前記予め定めた期間内で徐々に大きくするように当該第２のＢＧＭ再生進行制御手段が前記ＢＧＭ演奏部にセットした前記ボリューム値を前記最大値に向かって徐々に大きい値に強制的に更新してフェードインを行うＢＧＭ音量強制更新制御手段と、

を備えることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項２】

請求項１に記載のパチンコ遊技機であって、

前記下位マイクロプロセッサは、さらに、

前記第１のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭを強制的に停止する旨を伝える第１の再生停止情報を前記ＢＧＭ演奏部にセットしたり、又は前記第２のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭを強制的に停止する旨を伝える第２の再生停止情報を前記ＢＧＭ演奏部にセットしたりするＢＧＭ再生停止制御手段

を備え、

前記ＢＧＭ再生停止制御手段は、前記第１のＢＧＭ再生進行制御手段が前記ＢＧＭ演奏部にセットした前記ボリューム値を、前記ＢＧＭ音量強制更新制御手段が前記最小値に強制的に更新してフェードアウトを行った後に前記第１の再生停止情報を前記ＢＧＭ演奏部にセットする一方、前記第２のＢＧＭ再生進行制御手段が前記ＢＧＭ演奏部にセットした前記ボリューム値を、前記ＢＧＭ音量強制更新制御手段が前記最大値に向かって徐々に大きい値に強制的に更新してフェードインを行うまで前記第２の再生停止情報を前記ＢＧＭ演奏部にセットすることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項３】

請求項１又は２に記載のパチンコ遊技機であって、

前記各種画像は、

前記表示装置の表示領域に変動表示される複数の図柄

を含み、

前記下位マイクロプロセッサは、さらに、

前記上位制御基板からのコマンドに基づいて前記表示装置の表示領域に前記複数の図柄の変動表示を開始するように前記描画部を制御する図柄変動表示制御手段と、

該図柄変動表示制御手段が前記描画部を制御して前記表示装置の表示領域に前記複数の図柄の変動表示を開始する際に、前記第１のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭから前記第２のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭへ切り替えるか否かを決定するＢＧＭ切り替え決定制御手段と、

を備え、

前記予め定めた条件は、前記第１のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭから前記第２のＢＧＭ再生進行制御手段が再生するＢＧＭへ切り替える決定を前記ＢＧＭ切り替え決定制御手段がしたときに成立する条件であることを特徴とするパチンコ遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

本発明の請求項 1 においては、BGMの切り替えによる違和感を遊技者に与えにくくすることができる。請求項 2 においては、BGM音量強制更新制御手段が最小値に強制的に更新してフェードアウトを行った後に第 1 の再生停止情報をBGM演奏部にセットすることによって第 1 のBGM再生制御手段による再生を確実に完全停止状態にすることができ、BGM音量強制更新制御手段が最大値に向かって徐々に大きい値に強制的に更新してフェードインを行うまで第 2 の再生停止情報をBGM演奏部にセットすることによって第 2 のBGM再生制御手段による再生を確実に完全停止状態にすることができる。請求項 3 においては、複数の図柄の変動表示を開始する際にBGMの切り替えを行うことによって、複数の図柄の変動表示が開始されてその変動表示が停止されると、遊技者に利益を付与する大当り遊技状態に移行する期待感が大きくなったような印象を遊技者に与えることができる。