

【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 19 年 6 月 21 日 (2007.6.21)

【公開番号】特開 2005-319007 (P2005-319007A)
 【公開日】平成 17 年 11 月 17 日 (2005.11.17)
 【年通号数】公開・登録公報 2005-045
 【出願番号】特願 2004-138538 (P2004-138538)
 【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

【手続補正書】

【提出日】平成 19 年 4 月 26 日 (2007.4.26)

【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】

遊技球が転動可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を囲むように配置された複数のスピーカと、
前記遊技盤の遊技領域内に設けられ、遊技球が入賞可能な始動口と、
前記遊技盤の遊技領域内に設けられ、閉鎖状態および開放状態相互間で切換る大入賞口
と、
前記遊技盤の遊技領域内に設けられた図柄表示器と、
遊技球が前記始動口に入賞することに基づいて前記大入賞口を開放する大当たりであるか
否かを判定するものであって、大当たりであることを判定したときには大当たり用の複数の変
動パターンのうちから変動パターンを選択すると共に大当たりでないことを判定したときには
は大当たり用ではない複数の変動パターンのうちから変動パターンを選択するメイン制御装
置と、
前記メイン制御装置が大当たりを判定したときには前記図柄表示器に識別図柄を予め決め
られた大当たりの組合せで表示し、前記メイン制御装置が大当たりでないことを判定したとき
には前記図柄表示器に識別図柄を大当たりの組合せとは異なる組合せで表示する図柄制御装
置と、
前記メイン制御装置の変動パターンの選択結果に応じた内容で前記複数のスピーカのそ
れぞれを駆動制御する音制御装置を備え、
前記音制御装置は、
前記スピーカを駆動するための複数の音データが予め記録された音データ R O M と、
前記音データ R O M から音データを検出し、前記複数のスピーカを駆動する共通の音信
号を音データの検出結果に基づいて生成する音源回路と、
前記スピーカの出力音量を前記複数のスピーカ毎に指示する音量コマンドおよび前記音
源回路の動作内容を指示する音源コマンドのそれぞれがコマンドの実行タイミングと共に
設定された複数のシーケンスデータが予め記録された音制御 R O M と、
前記複数のスピーカに対応して個別に設けられ、前記スピーカの出力音量を調整する複
数の音量制御回路を備え、
前記音制御 R O M から前記メイン制御装置の変動パターンの選択結果に応じたシーケ
ンスデータを選択し、前記複数の音量制御回路のそれぞれをシーケンスデータの選択結果に

基づいて制御すると共に前記音源回路をシーケンスデータの選択結果に基づいて制御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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

請求項 1 に記載の遊技機は、遊技球が転動可能な遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域を囲むように配置された複数のスピーカと、前記遊技盤の遊技領域内に設けられ遊技球が入賞可能な始動口と、前記遊技盤の遊技領域内に設けられ閉鎖状態および開放状態相互間で切換る大入賞口と、前記遊技盤の遊技領域内に設けられた図柄表示器と、遊技球が前記始動口に入賞することに基づいて前記大入賞口を開放する大当りであるか否かを判定するものであって大当りであることを判定したときには大当り用の複数の変動パターンのうちから変動パターンを選択すると共に大当りでないことを判定したときには大当り用ではない複数の変動パターンのうちから変動パターンを選択するメイン制御装置と、前記メイン制御装置が大当りを判定したときには前記図柄表示器に識別図柄を予め決められた大当りの組合せで表示し前記メイン制御装置が大当りでないことを判定したときには前記図柄表示器に識別図柄を大当りの組合せとは異なる組合せで表示する図柄制御装置と、前記メイン制御装置の変動パターンの選択結果に応じた内容で前記複数のスピーカのそれぞれを駆動制御する音制御装置を備え、前記音制御装置は前記スピーカを駆動するための複数の音データが予め記録された音データ ROM と、前記音データ ROM から音データを検出し前記複数のスピーカを駆動する共通の音信号を音データの検出結果に基づいて生成する音源回路と、前記スピーカの出力音量を前記複数のスピーカ毎に指示する音量コマンドおよび前記音源回路の動作内容を指示する音源コマンドのそれぞれがコマンドの実行タイミングと共に設定された複数のシーケンスデータが予め記録された音制御 ROM と、前記複数のスピーカに対応して個別に設けられ前記スピーカの出力音量を調整する複数の音量制御回路を備え、前記音制御 ROM から前記メイン制御装置の変動パターンの選択結果に応じたシーケンスデータを選択し前記複数の音量制御回路のそれぞれをシーケンスデータの選択結果に基づいて制御すると共に前記音源回路をシーケンスデータの選択結果に基づいて制御するところに特徴を有する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

請求項 1 に係る発明によれば、複数のスピーカに 1 チャンネルで音信号を与え、複数のスピーカの音量を個別に制御することで音の定位を移動させているので、共通の音データを異なる雰囲気再生することができる。このため、複数種の音信号を生成する多チャンネルの音源および複数種の音信号を処理する処理回路が不要になり、少ない音データの保有量で臨場感に富んだ音場を簡単に生成することができる。しかも、複数のスピーカ相互間を結ぶ線状範囲内または複数のスピーカ相互間を結ぶ面状範囲内で音の定位が移動するので、定位移動範囲が遊技機の大きさの範囲内に限定される。このため、左右方向に並ぶ遊技機間で音の存在場所がラップすることがなくなるので、パチンコホール内であっても臨場感に富んだ音場を確実に生成することができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0140

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0140】

上記第1～第10実施例においては、音制御装置45が音量パターンP0～P3の選択処理およびシーケンスデータの設定処理を行う構成としたが、これに限定されるものではなく、例えば演出制御装置74が音量パターンP0～P3の選択処理およびシーケンスデータの設定処理を行う構成としても良い。この構成の場合、演出制御装置74から音制御装置45にシーケンスデータの設定結果を送信し、音制御装置45がシーケンスデータを実行する構成としても良い。

発明を実施するための最良の形態は1)音源回路～3)音制御手段を有する発明を含んでいる。この発明はパチンコールで臨場感に富んだ音場を簡単・確実に生成することを課題とするものであり、複数のスピーカに1チャンネルで音信号を与え、複数のスピーカの音量を個別に制御することで音の定位を移動させるものである。

1)音源回路：音信号を生成するものであり、音信号とは複数のスピーカを駆動する共通の駆動信号を称する。この音源回路は音データ記録手段から音データを検出し、音信号を音データの検出結果に基いて生成する。

2)音量制御回路：スピーカの出力音量を調整するものである。この音量制御回路は複数のスピーカ毎に設けられたものであり、複数のスピーカの出力音量は個別に調整可能にされている。

3)音制御手段：シーケンスデータを設定し、音量制御回路および音源回路をシーケンスデータの設定結果に基いて駆動制御することで複数のスピーカの出力内容を制御するものである。このシーケンスデータは音量コマンドおよび音源コマンドを含むものであり、音源コマンドとは音源回路に音信号の生成等を指示する指示データを称する。音量コマンドとは音量制御回路にスピーカの音量を指示するものであり、複数の音量制御回路毎に設定される。即ち、音制御手段は複数のスピーカから共通音を音量コマンドに応じた音量で出力するものであり、複数のスピーカの音量を音量コマンドを用いて調整することで音の定位を移動操作する定位制御手段として機能する。例えば2個のスピーカを用いるときには2個のスピーカを結んだ線分の範囲内で音の定位が移動し、4個のスピーカを用いるときには4個のスピーカを結んだ領域内で音の定位が移動する。

発明を実施するための最良の形態は定位置移動範囲と遊技領域との関係について言及した発明を含んでおり、具体的には複数のスピーカを複数のスピーカ相互間を結ぶ線分または面が遊技領域の少なくとも一部に重なるように配置したものである。定位置移動範囲とは音の定位が移動可能な最大範囲を称するものであり、スピーカが2個のときには2個のスピーカ相互間を結んだ線分が定位置移動範囲に相当し、スピーカが4個のときには4個のスピーカ相互間を結んだ四角形状の面が定位置移動範囲に相当する。遊技領域とは発射通路の出口から放出されたパチンコ球が転動可能な最大範囲である転動領域に相当するものであり、定位置移動範囲は遊技領域の少なくとも一部に重ねられている。この遊技領域は遊技者の意識が集中する注目領域であり、注目領域内の少なくとも一部に定位置移動範囲が重なることになる。この重なるとは所定方向から見て定位置移動範囲と遊技領域とがラップすることを称する。この発明によれば、定位置移動範囲が遊技領域の少なくとも一部に重ねられている。このため、遊技者の意識の注目先に定位置移動範囲が生成されるので、遊技者が定位の移動を認識し易くなる。

発明を実施するための最良の形態は上位制御手段から音制御手段にコマンドを送信する発明を含んでいる。このコマンドは音制御手段にシーケンスデータの設定を指令するものであり、音制御手段は上位制御手段からのコマンドに基いて音源コマンドを選択し、音源コマンドの選択結果に応じたシーケンスデータを設定する。この音源コマンドは音制御手段が乱数値の取得結果に基いて無作為的に選択したり、現在の遊技状態に基いて選択すると良い。下記1)～2)は音量コマンドの選択手順を例示したものである。

1)遊技者が相対的に少ない消費球数で大当りを獲得することができる遊技者有利の状態および遊技者が相対的に多い消費球数で大当りを獲得することができる遊技者不利の状態と異なる音量コマンドを選択し、定位の移動パターンを変化させる。即ち、遊技者に定位

の移動パターンに基いて現在の遊技状態を報知し、遊技者の優越感を煽る。

2) 演出パターンに応じた音量コマンドを選択し、定位の移動パターンを演出パターンに応じて変化させる。この演出パターンは可変遊技の演出内容を設定するパラメータとして機能するものであり、演出パターンには信頼度が設定されている。この信頼度とは可変遊技が大当りに発展する相対的な確率を称するものであり、演出パターンに応じた音量コマンドを選択することで定位の移動パターンを信頼度の報知音として利用することができる。この場合、1種類の演出パターンに対応して複数種の音量コマンドを割付け、演出パターンに応じた複数の音量コマンドの中から乱数値に応じたものを無作為的に選択することで報知音の信頼度に不確定的要素を付与すると良い。