

【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2008-188456(P2008-188456A)

【公開日】平成20年8月21日 (2008.8.21)

【年通号数】公開・登録公報2008-033

【出願番号】特願2008-122591(P2008-122591)

【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

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を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、

前記識別情報の可変表示の過程においてリーチが発生したときに、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。

【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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

また、遊技が実質的な進行状態にあるときは、実質的な停止状態にあるときと明らかに異なる状態となっている。そこで、スロットマシンについて提案されたものではあるが、遊技の進行が連続して行われている場合には、その間継続した連続音の出力による演出を行うようにしたものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】

本発明は、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 7】

【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】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

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）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を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（スピーカ 15）から出力させる楽曲再生手段（ADP126）とを備え、

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S 3 2 6、S 8 0 2）と、

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S 6 0 8、S 8 1 0、A D P 1 2 6）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。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

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、リーチの発生時に継続再生を終了させることで、リーチが発生したことが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。また、新たに継続再生が開始されたことを、開始パートの再生によって遊技者に分かり易く示すことができる。また、識別情報の可変表示という視覚的な演出だけでなく、特定の楽曲の再生、出力という音声による聴覚的な演出を実行することで、視覚と聴覚による演出の相乗効果が発生し、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】