

【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28年4月21日 (2016.4.21)

【公開番号】特開2016-32638(P2016-32638A)
 【公開日】平成28年3月10日 (2016.3.10)
 【年通号数】公開・登録公報2016-015
 【出願番号】特願2015-161838(P2015-161838)
 【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28年2月5日 (2016.2.5)
 【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】

識別情報を可変表示する複数の可変表示部における識別情報の組み合わせの表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記複数の可変表示部において識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、
 所定の演出音を出力する音出力手段とを備え、

前記音出力手段は、前記可変表示実行手段が前記複数の可変表示部における一の可変表示部において識別情報を停止表示させたときに第 1 音の出力を開始し、前記一の可変表示部において識別情報を停止表示させた後に他の可変表示部において識別情報を停止表示させたときに第 2 音の出力を開始して前記第 1 音と前記第 2 音との重畳音の出力を行い、

少なくとも、前記一の可変表示部において識別情報を停止表示させたときに、前記音出力手段とは異なる演出手段を用いて所定演出を実行可能な所定演出実行手段をさらに備えた

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】0 0 0 1
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 1】

本発明は、識別情報を可変表示する複数の可変表示部における識別情報の組み合わせの表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【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 8
 【補正方法】変更
 【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

本発明は、可変表示中の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 4 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 9

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 9 】

(1) 本発明による遊技機は、識別情報 (例えば、演出図柄) を可変表示する複数の可変表示部 (例えば、図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R) における識別情報の組み合わせの表示結果があらかじめ定められた特定表示結果 (例えば、大当り図柄) となったときに遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機であって、複数の可変表示部において識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、ステップ S 8 4 4 ~ S 8 4 6 の処理を実行する部分) と、所定の演出音を出力する音出力手段 (例えば、音声合成用 IC 7 0 3 およびスピーカ 2 7 R , 2 7 L)) とを備え、音出力手段は、可変表示実行手段が複数の可変表示部における一の可変表示部 (例えば、図柄表示エリア 9 L) において識別情報を停止表示させたときに第 1 音の出力を開始し、一の可変表示部において識別情報を停止表示させた後に他の可変表示部 (例えば、図柄表示エリア 9 R) において識別情報を停止表示させたときに第 2 音の出力を開始して第 1 音と第 2 音との重畳音の出力を行い (図 3 1 参照) 、少なくとも、一の可変表示部において識別情報を停止表示させたときに、音出力手段とは異なる演出手段を用いて所定演出を実行可能な所定演出実行手段をさらに備えたことを特徴とする。

そのような構成によれば、可変表示中の遊技の興趣を向上させることができる。

【 手続補正 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 0

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 1 0 】

(2) 上記の (1) の遊技機において、音出力手段は、重畳音の出力を行う場合には、可変表示実行手段が可変表示を開始したときに音の出力を行わない (図 3 1 , および図 3 8 におけるスーパーリーチ , の欄参照) ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、第 1 音の出力を際立たせることができ、遊技の興趣がより向上する。

【 手続補正 6 】

【 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 】

(3) 上記の (1) または (2) の遊技機において、音出力手段は、複数の態様の重畳音 (例えば、第 1 の音 + 第 2 の音、第 1 の音 + 第 3 の音) のいずれかを出力し、可変表示実行手段が他の可変表示部において識別情報を停止表示させた後、音出力手段が出力する重畳音の態様に対応する態様によりリーチ演出を実行するリーチ演出手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、ステップ S 8 3 1 の処理でリーチ変動パターンに応じた選択したプロセステーブルにもとづいて、S 8 3 2 ~ S 8 3 3 , S 8 4 2 , S 8 4 3 , S 8 4 9 の処理を実行する部分) を備えていてもよい。

そのような構成によれば、リーチ状態になったときの前と後に出力される音に関連性を

持たせることができ、可変表示中の遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(4) 上記の(1)～(3)の遊技機において、遊技媒体が始動領域(例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14)を通過した後に、可変表示の開始条件(可変表示および大当り遊技が実行されない状態で、合算保留記憶数が0でないとき)が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行う遊技機であって、始動領域を遊技媒体が通過したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定するための数値データ(例えば、大当り判定用乱数)を、所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづいて、可変表示手段に導出表示される表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する開始条件成立前判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS215A, S215Bの処理を実行する部分)と、開始条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづいて、可変表示手段に導出表示される表示結果を特定表示結果にするか否かを決定する開始条件成立時決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS61の処理を実行する部分)と、開始条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、特定遊技状態に制御されることを予告する予告演出を実行する予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、表示結果指定コマンドの内容にもとづいて、通常予告を実行する部分：変形例参照)と、開始条件成立前判定手段の判定結果にもとづいて、複数回の可変表示に亘って所定の演出が連続して行われる連続演出を実行する連続演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS6004の処理の結果にもとづいて、先読み予告を実行する部分：変形例参照)とを備え、連続演出は、第1連続演出(例えば、「保留予告」と、当該第1連続演出が実行されるときに比べて、識別情報の表示結果が特定表示結果になる頻度が高い第2連続演出(例えば、「キャラクタ予告」とを含み、予告演出実行手段は、演出態様が異なる複数の予告演出(例えば、第1予告、第2予告)のいずれかを実行し、連続演出実行手段は、第1連続演出を開始した後、予告演出実行手段により実行されている予告演出の演出態様の違いに応じて異なる割合により、第1連続演出の途中から第2連続演出に移行させる連続演出態様変更手段を含む(図43参照)ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、第1連続演出よりも特定表示結果の期待度が高い第2連続演出が開始されなくても、遊技者を、第2連続演出に期待させることができる。