【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17年10月27日(2005.10.27)

【公開番号】特開2000-24228(P2000-24228A)
【公開日】平成12年1月25日(2000.1.25)
【出願番号】特願平10-211860
【国際特許分類第７版】
　Ａ６３Ｆ　7/02
【ＦＩ】
　Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
　Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

【手続補正書】
【提出日】平成17年7月7日(2005.7.7)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】特許請求の範囲
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
　複数の図柄を可変表示可能な図柄表示部を設け、図柄変動信号により図柄表示部の図柄が変動を開始し、所定時間後に、図柄が確定表示する可変表示ゲームが行われる遊技機であって、
　前記図柄表示部に停止表示される図柄に対応する少なくとも異なる効果音を含むと共に、それらの効果音を記憶し、
　前記図柄表示部に図柄が停止表示されると、その停止図柄に対応した効果音をスピーカを介して発することを特徴とする遊技機。
【請求項２】
　複数の図柄を可変表示可能な図柄表示部を設け、図柄変動信号により図柄表示部の図柄が変動を開始し、所定時間後に、図柄が確定表示する可変表示ゲームが行われる遊技機であって、
　前記可変表示ゲームにおけるリーチ後の図柄表示部に表示の図柄が変動表示するリーチアクションにおいて、前記変動する図柄に対応する効果音を大当り図柄に近付くに連れて高音又は低音に変化させることを特徴とする遊技機。
【請求項３】
　大当りとなるときには、図柄に対応する効果音を前記大当り図柄を基準に作成することを特徴とする請求項１又は請求項２の遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００５
【補正方法】変更
【補正の内容】
　　【０００５】
　【課題を解決するための手段】
　請求項１の遊技機は、複数の図柄を可変表示可能な図柄表示部を設け、図柄変動信号により図柄表示部の図柄が変動を開始し、所定時間後に、図柄が確定表示する可変表示ゲームが行われる。又、遊技機には、図柄表示部に停止表示される図柄に対応する少なくとも異なる効果音を含んでいて、それらの効果音が記憶してある。

そして、図柄表示部に図柄が停止表示されると、その図柄に対応して異なる効果音をスピーカを介して発するので、遊技者は聴覚で図柄が判る。

【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００６】
請求項２の遊技機は、可変表示ゲームにおけるリーチ後の図柄表示部に表示の図柄が変動表示するリーチアクションにおいて、変動する図柄に対応する効果音を大当り図柄に近付くに連れて高音又は低音に変化させる。

例えば、図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２）はリーチ図柄を停止表示していて、その後のリーチアクションにおいて、図柄表示部（Ｌ３）の図柄は図柄変動をする。この変動図柄に対応する効果音はスピーカから発せられるが、その効果音は大当たり図柄に近付くにつれて高音又は低音になるので、大当りの図柄から遠ざかったか、近付いたか、聴覚を介して知ることができる。

【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００７】
請求項３の遊技機は、大当りとなるときには、図柄に対応する効果音を前記大当り図柄を基準に作成する。

例えば、大当り図柄が「７」であるときには、この図柄「７」を「ド」に対応させ、図柄「８」は「レ」に対応させることによって、効果音に対応する図柄が容易に認識できる。

【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００４６】
（第６の実施の形態）
本実施の形態は、図２（Ｃ）に示すように、図柄（０～９、Ａ～Ｄ）と音階（ド～レ）は１対１に対応させてあり、特に、大当たりとなる場合には、大当たり図柄を「ド（高音）（特別の効果音）」に対応させ、その大当たり図柄を基準に音階を作成して、他の図柄の効果音とは識別可能とするものであり、図２（Ｃ）は、大当たり図柄が「７」のとき、各図柄と音階の対応例である。即ち、大当たり図柄は、常時、「ド（高音）（特別の効果音）」に対応させて、遊技者に、他の図柄における効果音とは、容易に、識別可能に構成してある。

【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００４９】
【発明の効果】
請求項１の遊技機は、図柄表示部の表示の図柄に対応する効果音を発声するので、遊技者は、聴覚で図柄を認識できる。

請求項２の遊技機は、リーチアクションにおいて、変動する図柄に対応する効果音を大当り図柄に近付くに連れて高音又は低音に変化させるので、その効果音によって、大当りの図柄から遠ざかったか、近付いたか、聴覚を介して知ることができる。

請求項３の遊技機は、大当りとなるときには、図柄に対応する効果音を前記大当り図柄を基準に作成するので、効果音に対応する図柄が容易に認識できる。