

【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16年8月19日(2004.8.19)

【公開番号】特開2002-282410(P2002-282410A)

【公開日】平成14年10月2日(2002.10.2)

【出願番号】特願2001-87245(P2001-87245)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 5/04

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成15年8月4日(2003.8.4)

【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】

表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技状態に応じた効果音を出力可能な複数の音出力部と、

前記音出力部から出力する効果音を制御する音制御手段と、

前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段と、

を備え、

前記音制御手段は、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段を有し、

前記音出力変更手段は、前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音を出力する音出力部の数を制限することを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技状態に応じた効果音を出力可能な音出力手段と、

前記音出力手段から出力する効果音を制御する音制御手段と、

外部調整により音量を調整可能な音量調整手段と、

前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段と、

を備え、

前記音制御手段は、前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段を有し、

前記音出力変更手段は、

前記音量調整手段の調整値が所定値よりも大きい場合には、効果音の出力態様を変更し、前記音量調整手段の調整値が所定値以下である場合には、効果音の出力態様を変更しないことを特徴とするスロットマシン。

**【請求項 3】**

表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技状態に応じた効果音を出力可能な音出力手段と、

前記音出力手段から出力する効果音を制御する音制御手段と、

前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段と、

前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段と、

前記音出力変更手段により効果音の出力態様を変更した後、さらに所定時間ゲームが実行されない場合に遊技不能にする遊技不能化手段と、

を備えたことを特徴とするスロットマシン。

**【手続補正 2】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**0018

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0018】**

**【課題を解決するための手段】**

上記問題点を解決するために、請求項1記載の発明は、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、遊技状態に応じた効果音を出力可能な複数の音出力部と、前記音出力部から出力する効果音を制御する音制御手段と、前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段とを備え、前記音制御手段は、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段を有し、前記音出力変更手段は、前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音を出力する音出力部の数を制限するようにした。

**【手続補正 3】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**0019

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0019】**

これにより、効果音の音量を変更することが容易となる。

**【手続補正 4】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**0020

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【 0 0 2 0 】**

また、請求項 2 記載の発明は、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、遊技状態に応じた効果音を出力可能な音出力手段と、前記音出力手段から出力する効果音を制御する音制御手段と、外部調整により音量を調整可能な音量調整手段と、前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段とを備え、前記音制御手段は、前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段を有し、前記音出力変更手段は、前記音量調整手段の調整値が所定値よりも大きい場合には、効果音の出力態様を変更し、前記音量調整手段の調整値が所定値以下である場合には、効果音の出力態様を変更しないようにした。

**【手続補正 5】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【 0 0 2 1 】**

これにより、必要に応じて効率よく効果音の出力態様の制御を行うことが可能となる。

**【手続補正 6】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【 0 0 2 2 】**

また、請求項 3 記載の発明は、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、遊技状態に応じた効果音を出力可能な音出力手段と、前記音出力手段から出力する効果音を制御する音制御手段と、前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段と、前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段と、前記音出力変更手段により効果音の出力態様を変更した後、さらに所定時間ゲームが実行されない場合に遊技不能にする遊技不能化手段とを備えるようにした。

**【手続補正 7】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【 0 0 2 3 】**

これにより、例えば、B B 状態において音の出力態様が変更された後、さらに遊技者がゲームを実行しなかった時間がタイマ手段の計時により所定時間に達した場合、遊技が開始されないように遊技状態を制御する。

この場合、遊技不能状態の解除は店員の解除操作により行われるようすれば、遊技の再開には店員による解除操作を要することとなり、煩わしいうえに店員への印象が悪くなる虞があるので、遊技者が故意に特定遊技状態のままゲームを実行しないで長時間放置する

事態を低減することを期待できる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0123

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0123】

【発明の効果】

請求項 1 記載の発明によれば、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、遊技状態に応じた効果音を出力可能な複数の音出力部と、前記音出力部から出力する効果音を制御する音制御手段と、前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段とを備え、前記音制御手段は、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段を有し、前記音出力変更手段は、前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音を出力する音出力部の数を制限するようにしたので、効果音の音量を変更することが容易となり、特定遊技状態の効果音が長時間鳴り響くことにより、周囲の遊技者に不快感を与えるのを防止できるという効果を奏する。

また、請求項 2 記載の発明によれば、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、遊技状態に応じた効果音を出力可能な音出力手段と、前記音出力手段から出力する効果音を制御する音制御手段と、外部調整により音量を調整可能な音量調整手段と、前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段とを備え、前記音制御手段は、前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段を有し、前記音出力変更手段は、前記音量調整手段の調整値が所定値よりも大き

い場合には、効果音の出力態様を変更し、前記音量調整手段の調整値が所定値以下である場合には、効果音の出力態様を変更しないようにしたので、必要に応じて効率よく効果音の出力態様の制御を行うことが可能となり、特定遊技状態の効果音が長時間鳴り響くことにより、周囲の遊技者に不快感を与えるのを防止できるという効果を奏する。

また、請求項3記載の発明によれば、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を含み、遊技者による賭数の入力に基づいてゲームを開始し、前記複数の可変表示部における可変表示の停止に基づき前記ゲームを終了し、前記複数の可変表示部の停止表示結果が所定の表示態様となった場合に、遊技者にとって有利な制御で前記ゲームを実行する特定遊技状態を発生可能なスロットマシンにおいて、遊技状態に応じた効果音を出力可能な音出力手段と、前記音出力手段から出力する効果音を制御する音制御手段と、前記ゲームの終了からの経過時間を計時するとともに次ゲームの開始により計時結果をクリアするタイマ手段と、前記特定遊技状態の発生中において前記タイマ手段による計時結果をもとに所定時間ゲームが実行されていないと判断した場合に、効果音の出力態様を変更する音出力変更手段と、前記音出力変更手段により効果音の出力態様を変更した後、さらに所定時間ゲームが実行されない場合に遊技不能にする遊技不能化手段とを備えるようにしたので、例えば、B B状態において音の出力態様が変更された後、さらに遊技者がゲームを実行しなかった時間がタイマ手段の計時により所定時間に達した場合、遊技が開始されないように遊技状態を制御し、また、この場合において、遊技不能状態の解除は店員の解除操作により行われるようすれば、遊技の再開には店員による解除操作を要することとなり、煩わしいうえに店員への印象が悪くなる虞があるので、遊技者が故意に特定遊技状態のままゲームを実行しないで長時間放置する事態を低減することができる。よって、特定遊技状態の効果音が長時間にわたって鳴り響くことにより周囲の遊技者に不快感を与えることを防止できるという効果を奏する。