

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-147876  
(P2004-147876A)

(43) 公開日 平成16年5月27日(2004.5.27)

(51) Int. Cl. <sup>7</sup>	F I	テーマコード (参考)
A 63 F 11/00	A 63 F 11/00	2 C 0 0 1
A 63 F 7/02	A 63 F 11/00	2 C 0 8 8
A 63 F 13/08	A 63 F 7/02	
	A 63 F 13/08	3 0 4 D

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号	特願2002-316726 (P2002-316726)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成14年10月30日(2002.10.30)	(74) 代理人	100106002 弁理士 正林 真之
		(72) 発明者	長野 博之 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟
		Fターム(参考)	2C001 BA07 BC09 CC08 2C088 BC10 DA09

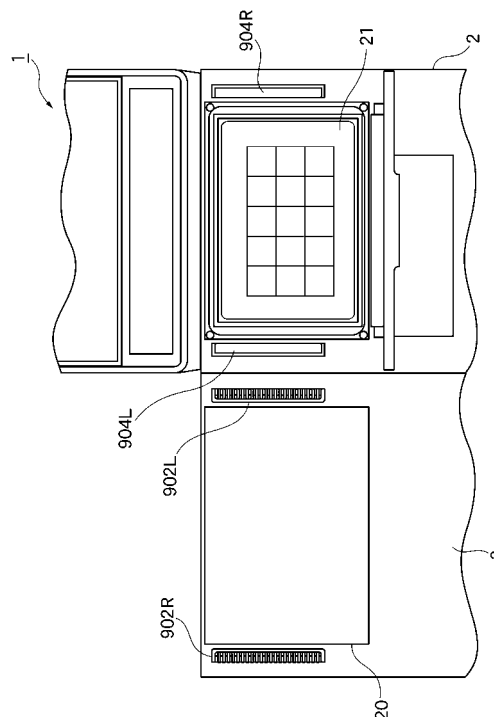
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技機の幅及び表示部の幅をほとんど変えることなしに、遊技者がその部分から発せられる音声を聞き取りやすくなるような位置にスピーカを設置した遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機 1 において、画像表示部 2 1 の両側部に縦長な形状を有する透音部 9 0 2 L 及び 9 0 2 R と、その後方に位置するスピーカ本体 9 2 0 から発生した音を透音部 9 0 2 L 及び 9 0 2 R へ誘導するための薄型形状の音誘導路 9 0 4 L 及び 9 0 4 R を設けることで、遊技者の耳に近い位置での音の放出が可能となる。

【選択図】 図 2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技状況を表示する表示画面を有する表示部及び遊技状況に応じて音を発生する音発生部が筐体に設けられた遊技機であって、  
前記表示部の表示画面が前記筐体の外部より視認可能とする開口部が前記筐体の前面に形成され、  
前記開口部の両側部には、当該音発生部からの音を筐体外部に放出するための透音部を備え、  
前記筐体内部における前記表示部の両側に前記音発生部からの音を前記透音部まで誘導するための音誘導路を備えることを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

前記透音部は、垂直方向に長く、且つ、水平方向に短い縦長形状を有することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記音誘導路は、前記音発生部から前記透音部に向けて水平方向の長さ寸法を略一定とし、垂直方向の長さが拡大する断面形状を有することを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、遊技機に関するものである。

20

**【0002】****【従来技術】**

ゲームセンターやカジノと呼ばれる遊技場において、遊技者が一人で楽しむための遊技機が多数設置されている。例えば、スロットマシンやビデオ・ポーカーなどの遊技機が挙げられるが、これらは、そのほとんどが縦に長い形状の筐体により構成されている。

**【0003】**

このような構造をしているのは、それらの遊技機が一人用であるからであり、隣の遊技者との間で窮屈さを感じない程度の幅を有していれば、少しでも遊技機の幅を狭くすることで、より多くの遊技機を遊技場に設置できるからである。

30

**【0004】**

そして、縦長の形状をした遊技機には、その縦長の形状をした正面に、モニタ等の表示部、遊技者が遊技の操作を行うための操作部、コイン払出し口、スピーカなどが配置されているのである（例えば、特許文献 1 参照）。

**【0005】**

上述の各部分は、それぞれがその場所に位置することが望ましいであろう位置に配置されており、例えば、モニタは遊技者の視点に近い場所に、操作部は遊技者の手が届きやすい場所に、それぞれ配置されているのである。

**【0006】****【特許文献 1】**

特開 2001 - 246044 号公報、図 1

40

**【0007】****【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、スピーカについては、配置されることが望ましいであろう位置には配置されていなかった。

**【0008】**

スピーカを配置するのにもっともふさわしいであろう位置とは、当然に遊技者の耳に近い場所である。しかし、遊技者の耳に近い場所とは、遊技者の視点に近い場所と略同じ高さに位置してしまう。そしてその高さの位置には、モニタなどの表示部が遊技機の幅のほとんどを使用して設置されているのである。

50

## 【0009】

このように表示部が遊技機の幅をほとんど使用してしまうのは、上述した如く遊技機の幅は限られているものの、遊技者を惹きつけるためには、表示部を極力大きくすることが最も効果的だからである。

## 【0010】

そして、このような遊技機におけるスピーカの設置場所は、コイン払出し口の近傍などの遊技者の耳から遠い部分となるが多かった。そのため、騒音の激しい遊技場などでは、遊技者が自己の遊技する遊技機の音声を聞き取りにくいということが生じていた。

## 【0011】

本発明は、以上の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技機の幅や表示部の幅をほとんど変えることなく遊技者が聞き取りやすい位置にスピーカを設置した遊技機を提供することにある。

10

## 【0012】

## 【課題を解決するための手段】

本発明は、表示部及び音声発生部を有する遊技機において、当該表示部の幅を狭くすることなく、当該表示部の左右に音声発生部が位置する遊技機を提供する。

## 【0013】

より具体的には、本発明は、以下に示すものを提供する。

## 【0014】

(1) 遊技状況を表示する表示画面を有する表示部及び遊技状況に応じて音を発生する音発生部が筐体に設けられた遊技機であって、前記表示部の表示画面が前記筐体の外部より視認可能とする開口部が前記筐体の前面に形成され、前記開口部の両側部には、当該音発生部からの音を筐体外部に放出するための透音部を備えるとともに、前記筐体内部における前記表示部の両側に前記音発生部からの音を前記透音部まで誘導するための音誘導路を備えることを特徴とする遊技機。

20

## 【0015】

上述した(1)の発明によれば、音発生部を備えた遊技機において「前記表示部の表示画面が前記筐体の外部より視認可能とする開口部が前記筐体の前面に形成され、前記開口部の両側部には、当該音発生部からの音を筐体外部に放出するための透音部を備えるとともに、前記筐体内部における前記表示部の両側に前記音発生部からの音を前記透音部まで誘導するための音誘導路を備える」ように構成することにより、表示部に表示される遊技状況を見る遊技者に対して左右の耳に音が届きやすい近い位置に透音部が位置するように構成されているので、音声が聞き取りやすく、且つ、臨場感溢れる音声演出が可能となる。特に、多くの遊技機が設置され、騒音の大きな遊技場においては、非常に効果的である。

30

## 【0016】

従来遊技機においては、限られた遊技機の幅においてモニタなどの表示部が最大限に使用されていた。そのため、スピーカなどは遊技者の耳に最も近い部分には設置することができず、臨場感のある音声演出ができず、また、騒音が激しい遊技場などでは音声そのものが聞き取りにくかった。

## 【0017】

そこで本発明のように構成することにより、音声が聞き取りやすく、且つ、臨場感溢れる音声演出が可能となるのである。

40

## 【0018】

(2) 前記透音部は、垂直方向に長く、且つ、水平方向に短い縦長形状を有することを特徴とする(1)記載の遊技機。

## 【0019】

上述した(2)の発明によれば、(1)の遊技機において「前記透音部は、垂直方向に長く、且つ、水平方向に短い縦長形状を有する」ように構成することにより、縦方向に長細い形状を有した透音部となるので、モニタ等の両側部にスピーカを設置しても、遊技をする上で遊技状況を見ることができる表示部の幅寸法を遊技機の幅に対して充分にとること

50

が可能となる。

【0020】

上述したように、スピーカ及び透音部をモニタ等の両側部の設けることが遊技者にとっては望ましいことであるが、当該スピーカ及び透音部が横幅の広い形状を有していた場合、モニタの幅を狭くするか、遊技機の幅を広くする必要が生じてしまう。

【0021】

そこで、本発明のように構成することにより、表示部の幅寸法を遊技機の幅に対して充分にとることが可能となり、遊技機の幅を広げる必要もなくなるのである。

【0022】

(3) 前記音誘導路は、前記音発生部から前記透音部に向けて水平方向の長さ寸法を略一定とし、垂直方向の長さが拡大する断面形状を有することを特徴とする(1)又は(2)記載の遊技機。 10

【0023】

上述した(3)の発明によれば、(1)又は(2)の遊技機において「前記音誘導路は、前記音発生部から前記透音部に向けて水平方向の長さ寸法を略一定とし、垂直方向の長さが拡大する断面形状を有する」ように構成することにより、音発生部において発生した音を、効率的に拡大された透音部より、前方に放出することが可能となる。

【0024】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明における好適な実施形態について図面に基づいて説明する。尚、本実施例は、本発明における遊技機をビデオゲーム機に適用し、遊技に必要な様々な情報を画像として表示させる画像表示装置を用いた実施例について説明する。また、この遊技機1は、紙幣、及び遊技媒体であるコイン、メダル又はトークンなどを用いて遊技する遊技機であるが、以下においては、紙幣とコインを用いるものとして説明する。 20

【0025】

[遊技機の構成]

遊技機1の正面図を図1に示す。遊技機1は、筐体2に前面ドアとしての機能を兼用する扉体3が開閉自在に取り付けられている。また、筐体2の上部にトップフレーム4が取り付けられている。トップフレーム4の正面には化粧パネル板41が施されている。

【0026】

遊技情報を表示する画像表示装置21は筐体2内に設置される。画像表示装置21の表示を視認可能とするために、扉体3の上部には開口部20が形成され、画像表示装置21による表示を視認可能とするため、あるいは画像表示装置21を保護するための透明板が開口部20に取り付けられている。そして、開口部20の両翼には、遊技状態に応じて発生される効果音あるいは効果音楽を聴覚容易とするための透音部902L及び902Rが形成されている。 30

【0027】

開口部20の下方には、正面方向に突出する形で操作部5が配置されている。操作部5には各種操作ボタンが配列され、当該ボタンの後方や右寄りにはコインを投入するためのコイン投入口51が備えられている。更に、操作部5の右側には、筐体2内に収納される紙幣識別機(ビルバリデータ)に紙幣を案内するための紙幣案内部52が備えられている。 40

【0028】

操作部5を形成する台座部の下部には、遊技状況に応じて変化する数値を表示する表示部を有する複数のカウンタ806(図2参照)を表示するための表示窓800が設けられている。これにより、遊技場管理者は遊技機1の扉体等を開放することなしに、筐体2内に設置されたカウンタ806に示された値を直接読み取ることが可能となるのである。

【0029】

また、この位置にカウンタ806を設置することにより、遊技者には視認し難いながらも、遊技場管理者等が遊技機の扉を開けることなく当該カウンタの数値を読み取ることが可 50

能となるのである。

【0030】

尚、本実施形態においては、カウンタ806は台座部の下方に設けられた表示窓800から視認可能な位置に設置されているが、本発明はこれに限らず、遊技者に対してあまり目立たない部分に設置されていればよく、遊技機の扉などを開放したときに始めて視認可能となる位置に設けられていてもよい。

【0031】

操作部5の下方には、扉体3と開閉自在に連結する下部枠体6が設けられている。下部枠体6には化粧パネル板61が内包されている。化粧パネル板61には、当該遊技機の機種などを表す装飾が施されている。なお、画像表示装置21の画面上部に存在するトップフレーム4の化粧パネル板41にも前記装飾が視認容易に施されている。

10

【0032】

尚、本実施形態においては、化粧パネル板41及び61には当該遊技機の機種などを表す装飾が施されているよう構成されているが、本発明はこれに限らず、例えば、化粧パネル板41に当該遊技機における遊技方法の説明を表示させたりするなど、遊技者に対して何らかの報知をするもの、単なる模様による装飾などであってもよい。

【0033】

下部枠体6の下方にはコインを収容するためのコイン受け部30が形成されており、遊技の結果などによりコインの払出しが行われた場合には筐体内から排出されたコインがここに貯められるのである。

20

【0034】

遊技機1の扉体3を開放した状態における、画像表示装置21付近を拡大した正面図を、図2に示す。

【0035】

筐体2の内部には、画像表示装置21が備えられており、その両側部には、その後方に備えられたスピーカ本体920(図3参照)から発生される音を前方に向けて誘導するための音誘導路904L及び904Rが備えられている。

【0036】

このように構成することにより、スピーカ本体920を筐体正面近くに設置することがなくとも、スピーカ本体920から発せられる音を前方に送ることが可能となるので、スピーカ本体920の形状に合わせた遊技機正面の設計が不要となり、また、スピーカ本体920の大きさを理由に画像表示装置21の大きさが小さくなってしまいうという問題を生じさせないことが可能となるのである。

30

【0037】

また、扉体3には、筐体2の前面開口部を閉塞させた場合に画像表示装置21の正面に位置する部分に、開口部20が形成されており、開口部20には上述の如く、透明板が取り付けられている。これにより、扉体3が閉鎖状態にある場合であっても外部より画像表示装置21が視認可能となるのである。

【0038】

また、開口部20の両側部には、筐体2の前面開口部を閉塞させた場合に音誘導路904L及び904Rの正面に位置する部分に、透音部902L及び902Rがそれぞれ形成されている。これにより、扉体3が閉鎖状態にある場合であっても音誘導路904を通じて発せられるスピーカ本体920からの音を外部へと放出することが可能となるのである。

40

【0039】

[音誘導路の構成]

音誘導路904の構造を示す斜視分解組立図を図3に示す。

【0040】

音誘導路904は、その左側の面を形成する誘導路左面部材910と、その右側の面を形成する誘導路右面部材912とを張り合わせることによって形成される。このとき、少なくともどちらか一方(図3においては誘導路左面部材910)に音誘導路904の上方面

50

と下方面を構成する面が予め形成しておき、当該２つの部材を張り合わせることで、前後方向に２つの開口部を有した筒型形状をし、後方に位置するスピーカ本体 9 2 0 から発せられる音を前方に位置する遊技者に対して誘導することが可能な音誘導路 9 0 4 が得られるのである。

【 0 0 4 1 】

また、上述した音誘導路 9 0 4 の上方面と下方面を構成する面の幅を極力薄く形成することによって、音誘導路 9 0 4 は、垂直方向に長く、且つ、水平方向に短い縦長形状を有することが可能となる。これにより、画像表示装置 2 1 などの表示部の両側部に音誘導路 9 0 4 を設置しても、遊技をする上で遊技状況を見るための表示部の幅寸法を遊技機の幅に対して充分にとることが可能となるのである。

10

【 0 0 4 2 】

更に、誘導路左面部材 9 1 0 と誘導路右面部材 9 1 2 の双方の形状は、垂直方向の長さが、スピーカ本体 9 2 0 と接する方向から遊技機前面方向に向けて拡大する形状をしており、且つ、上述した音誘導路 9 0 4 の上方面と下方面を構成する面の幅がスピーカ本体 9 2 0 と接する方向から遊技機前面方向にかけて略一定とする形状をしている。

【 0 0 4 3 】

このような形状を有することで、画像表示装置 2 1 などの表示部の大きさに影響することのない縦長の薄型形状でありながらも、スピーカ本体 9 2 0 において発生した音を、効率的に拡大された透音部 9 0 2 より前方に放出することが可能となるのである。

【 0 0 4 4 】

上述した誘導路左面部材 9 1 0 と誘導路右面部材 9 1 2 は、誘導路固定用ビス 9 1 4 によって互いに固定される。更に、音誘導路 9 0 4 の後方側に位置する開口部にはスピーカ本体 9 2 0 が嵌合されスピーカ固定用ビス 9 2 2 によって固定される。

20

【 0 0 4 5 】

また、音誘導路 9 0 4 とスピーカ本体 9 2 0 は、固定用側面枠 9 3 0 に固定され、この固定用側面枠 9 3 0 が筐体用側面板 9 3 2 に固定されることにより、筐体 2 の内部における固定位置が定まるのである。

【 0 0 4 6 】

[ スピーカの機能 ]

スピーカ本体 9 2 0 は、筐体内部に備えられた演出用の副制御基板と電気的に接続している。当該副制御基板は画像表示装置 2 1 や装飾ランプ（図示せず）とも電気的に接続しており、当該副制御基板は遊技者に対する報知などを含めた演出の全てを掌るのである。

30

【 0 0 4 7 】

また、当該副制御基板は、筐体内部に備えられた遊技機本体の制御を行う主制御基板と電気的に接続しており、当該主制御基板は、操作部 5 に設けられた各種スイッチや、コイン投入口 5 1 へ投入されたコインを検知するためのコインセンサ、紙幣投入口へ投入された紙幣を検知するための紙幣センサ、コインの払出しをするためのホッパーなどとも電気的に接続されている。

【 0 0 4 8 】

当該主制御基板は、当該各種スイッチからのスイッチが押動された旨の信号や、当該コインセンサからのコインの投入があった旨の信号などを受信した場合には、それぞれの操作が成された旨の信号を当該副制御基板に送信する。また、当該主制御基板は、自己が制御する遊技の結果がどのようなものであったかを示す信号を当該副制御基板に送信する。

40

【 0 0 4 9 】

上述の如き信号を受信した当該副制御基板は、各信号の示す内容に適合する音声演出を内蔵する ROM に記憶されている音声データの中から選択し、選択された音声データを音声信号に変換した上で、スピーカ本体 9 2 0 へと送信するのである。

【 0 0 5 0 】

これにより、スピーカ本体 9 2 0 は、画像表示装置 2 1 に表示された遊技内容や、遊技者の操作に合わせた音を、適切なタイミングで発することが可能となるのである。

50

## 【0051】

そして、スピーカ本体920から発せられた音は、画像表示装置21の両側部に位置する縦長の薄型形状を有する音誘導路904L及び904Rを介して、扉体3に設けられた開口部20の両側部に位置する縦長形状を有する透音部902L及び902Rから放出されることにより、遊技者の耳へと届くのである。

## 【0052】

また、本明細書に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本明細書に記載されたものに限定されるものではない。

## 【0053】

## 【発明の効果】

本発明によれば、音発生部を備えた遊技機において「前記表示部の表示画面が前記筐体の外部より視認可能とする開口部が前記筐体の前面に形成され、前記開口部の両側部には、当該音発生部からの音を筐体外部に放出するための透音部を備えるとともに、前記筐体内部における前記表示部の両側に前記音発生部からの音を前記透音部まで誘導するための音誘導路を備える」ように構成することにより、表示部に表示される遊技状況を見る遊技者に対して左右の耳に音が届きやすい近い位置に透音部が位置するように構成されているので、音声が届き取りやすく、且つ、臨場感溢れる音声演出が可能となる。

10

## 【0054】

また、「前記透音部は、垂直方向に長く、且つ、水平方向に短い縦長形状を有する」ように構成することにより、縦方向に長細い形状を有した透音部となるので、モニタ等の両側部にスピーカを設置しても、遊技をする上で遊技状況を見ることが出来る表示部の幅寸法を遊技機の幅に対して充分にとることが可能となる。

20

## 【0055】

更に、「前記音誘導路は、前記音発生部から前記透音部に向けて水平方向の長さ寸法を略一定とし、垂直方向の長さが拡大する断面形状を有する」ように構成することにより、音発生部において発生した音を、効率的に拡大された透音部より、前方に放出することが可能となる。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明における遊技機1の正面図である。

【図2】本発明における遊技機1の扉体3を開放した状態における、画像表示装置21付近を拡大した拡大正面図である。

30

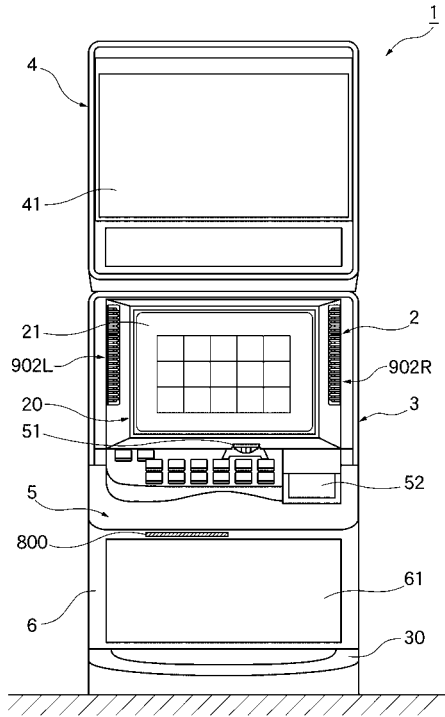
【図3】本発明におけるスピーカ本体920及び音誘導路904の斜視分解組立図である。

## 【符号の説明】

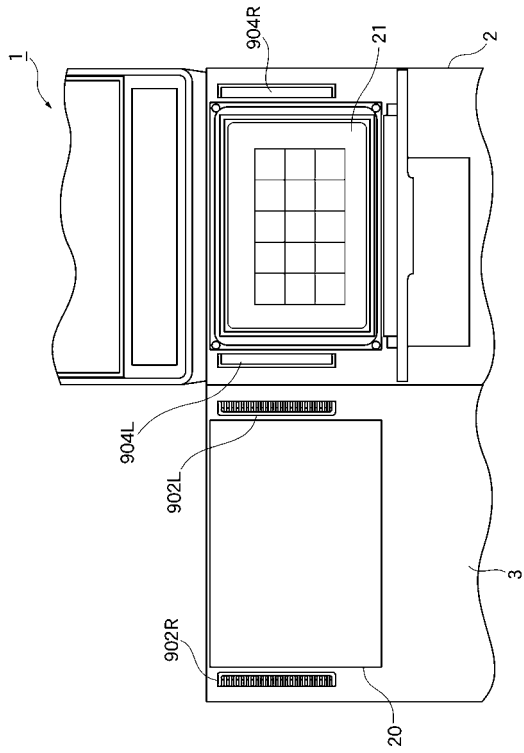
- 1 遊技機
- 2 筐体
- 20 開口部
- 21 画像表示装置
- 800 表示窓
- 806 カウンタ
- 902L、902R 透音部
- 904L、904R 音誘導路
- 910 誘導路左面部材
- 912 誘導路右面部材
- 914 誘導路固定用ビス
- 920 スピーカ本体
- 922 スピーカ固定用ビス
- 930 固定用側面枠
- 932 筐体用側面板

40

【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】

