

【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27年7月2日(2015.7.2)

【公開番号】特開2015-42342(P2015-42342A)

【公開日】平成27年3月5日(2015.3.5)

【年通号数】公開・登録公報2015-015

【出願番号】特願2014-243659(P2014-243659)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成27年5月15日(2015.5.15)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機であって、

遊技の進行状況に応じた効果音を出力する効果音出力手段と、

前記可変表示部に表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技の進行状況に応じて効果音を生成し、前記効果音出力手段から出力させる効果音出力制御手段と、

前記遊技機における遊技の進行でエラーが発生したことを検出するエラー検出手段と、

所定の解除操作により、遊技の進行で発生したエラーを解除するエラー解除手段と、

遊技の開始操作がなされたタイミングで、乱数値データを取得する乱数値データ取得手段と、

入賞の種類毎に、前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値数データを記憶する判定値数データ記憶手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記判定値数データ記憶手段に記憶された判定値数データを、入賞毎に順次前記乱数値データに加算する加算手段を含み、

前記加算手段の加算結果が所定の範囲を越えたか否かを判定し、該所定の範囲を越えると判定されたときの加算を行った判定値数データに対応する入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記効果音出力制御手段は、

前記エラー検出手段によりエラーの発生が検出されたときに、前記効果音出力手段から所定のエラー音を出力させるエラー音出力制御手段を含み、

前記エラー音出力制御手段は、前記エラー解除手段により前記エラーが解除された後の所定の期間の間、遊技の進行に応じた効果音の出力に関わらずに、エラー音を出力させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機であって、

遊技の進行状況に応じた効果音を出力する効果音出力手段と、

前記可変表示部に表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技の進行状況に応じて効果音を生成し、前記効果音出力手段から出力させる効果音出力制御手段と、

前記遊技機における遊技の進行でエラーが発生したことを検出するエラー検出手段と、

所定の解除操作により、遊技の進行で発生したエラーを解除するエラー解除手段と、

遊技の開始操作がなされたタイミングで、乱数値データを取得する乱数値データ取得手段と、

入賞の種類毎に、前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値数データを記憶する判定値数データ記憶手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記判定値数データ記憶手段に記憶された判定値数データを、入賞毎に順次前記乱数値データから減算する減算手段を含み、

前記減算手段の減算結果が所定の範囲を越えたか否かを判定し、該所定の範囲を越えると判定されたときの減算を行った判定値数データに対応する入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記効果音出力制御手段は、

前記エラー検出手段によりエラーの発生が検出されたときに、前記効果音出力手段から所定のエラー音を出力させるエラー音出力制御手段を含み、

前記エラー音出力制御手段は、前記エラー解除手段により前記エラーが解除された後の所定の期間の間、遊技の進行に応じた効果音の出力に関わらずに、エラー音を出力させる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 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（可変表示装置2）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機（スロットマシン1）であって、

遊技の進行状況に応じた効果音を出力する効果音出力手段（スピーカ7L、7R、7U）と、

前記可変表示部に表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する（各役への入賞を許容するかどうかを、可変表示装置2の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートレバー11の操作時）決定する）事前決定手段と、

遊技の進行状況に応じて効果音を生成し、前記効果音出力手段から出力させる効果音出力制御手段（サウンド処理部127）と、

前記遊技機における遊技の進行でエラーが発生したことを検出するエラー検出手段（ステップS107、S108等）と、

所定の解除操作により、遊技の進行で発生したエラーを解除するエラー解除手段と、

遊技の開始操作がなされたタイミングで、乱数値データを取得する（乱数発生回路11

5 から内部抽選用の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）が取得される）乱数値データ取得手段と、

入賞の種類毎に、前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値数データを記憶する判定値数データ記憶手段（判定値数は、ROM113に遊技状態別当選役テーブルに登録されている）と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記判定値数データ記憶手段に記憶された判定値数データを、入賞毎に順次前記乱数値データに加算する加算手段（判定値数は、ROM113に遊技状態別当選役テーブルに登録されており、遊技状態に応じて抽選対象となる役の判定値数が順に読み出され、内部抽選用の乱数に加算されていく）を含み、

前記加算手段の加算結果が所定の範囲を越えたか否かを判定し、該所定の範囲を越えると判定されたときの加算を行った判定値数データに対応する入賞の発生を許容する旨を決定し（各役について遊技状態及び設定値毎に登録されている判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、その対象となっている役に当選したものと判定される）、

前記効果音出力制御手段は、

前記エラー検出手段によりエラーの発生が検出されたときに、前記効果音出力手段から所定のエラー音を出力させるエラー音出力制御手段を含み、

前記エラー音出力制御手段は、前記エラー解除手段により前記エラーが解除された後の所定の期間の間、遊技の進行に応じた効果音の出力に関わらずに、エラー音を出力させることを特徴とする。

また、他の様の遊技機は、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（可変表示装置2）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機（スロットマシン1）であって、

遊技の進行状況に応じた効果音を出力する効果音出力手段（スピーカ7L、7R、7U）と、

前記可変表示部に表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する（各役への入賞を許容するかどうかを、可変表示装置2の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートレバー11の操作時）決定する）事前決定手段と、

遊技の進行状況に応じて効果音を生成し、前記効果音出力手段から出力させる効果音出力制御手段（サウンド処理部127）と、

前記遊技機における遊技の進行でエラーが発生したことを検出するエラー検出手段（ステップS107、S108等）と、

所定の解除操作により、遊技の進行で発生したエラーを解除するエラー解除手段と、遊技の開始操作がなされたタイミングで、乱数値データを取得する（乱数発生回路115から内部抽選用の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）が取得される）乱数値データ取得手段と、

入賞の種類毎に、前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値数データを記憶する判定値数データ記憶手段（判定値数は、ROM113に遊技状態別当選役テーブルに登録されている）と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記判定値数データ記憶手段に記憶された判定値数データを、入賞毎に順次前記乱数値データから減算する減算手段（判定値数を取得した内部抽選用の乱数の値から順次減算）を含み、

前記減算手段の減算結果が所定の範囲を越えたか否かを判定し、該所定の範囲を越えると判定されたときの減算を行った判定値数データに対応する入賞の発生を許容する旨を決

定（判定値数を内部抽選用の乱数の値から減算するときには、減算の結果にオーバーフロー（ここでは、減算結果がマイナスとなること）が生じたかどうかを判定）し、

前記効果音出力制御手段は、

前記エラー検出手段によりエラーの発生が検出されたときに、前記効果音出力手段から所定のエラー音を出力させるエラー音出力制御手段を含み、

前記エラー音出力制御手段は、前記エラー解除手段により前記エラーが解除された後の所定の期間の間、遊技の進行に応じた効果音の出力に関わらずに、エラー音を出力することを特徴とする。

また、他の態様の遊技機は、

遊技用価値（メダル）を用いて遊技を行うとともに、遊技の進行状況に応じた効果音を出力する効果音出力手段（スピーカ7L、7R、7U）を備える遊技機（スロットマシン1）であって、

遊技の進行状況に応じて効果音を生成し、前記効果音出力手段から出力させる効果音出力制御手段（サウンド処理部127）と、

所定の設定値操作期間において、前記遊技の進行のために消費される遊技用価値に対して遊技者に付与する遊技用価値の割合を定める複数種類の設定値（設定値）のうちから、前記遊技機の内部に設けられた設定値操作手段（設定スイッチ91）の操作によって何れかの設定値を選択して設定する設定値設定手段（ステップS122）と、

前記遊技機における遊技の進行でエラーが発生したことを検出するエラー検出手段（ステップS107、S108等）と、

所定の解除操作により前記遊技の進行で発生したエラーを解除するエラー解除手段とを備え、

前記効果音出力制御手段は、

前記設定値操作期間において、所定の設定値操作音（設定変更音）を前記効果音出力手段から出力させる設定値操作音出力制御手段（ステップS605）と、

前記エラー検出手段によりエラーの発生が検出されたときに、前記効果音出力手段から所定のエラー音を出力させるエラー音出力制御手段とを含み、

前記設定値操作音出力制御手段は、前記設定値操作期間が終了して遊技が開始された後の所定時間の間、遊技の進行に応じた効果音の出力に関わらずに、前記設定値操作音と同一の音を出力させ（ステップS606：設定変更コマンドの受信で設定変更後フラグ設定。ステップS623、S624：遊技状態コマンドの受信時に設定変更コマンドが設定されていると、設定変更音の再生を停止する）、

前記エラー音出力制御手段は、前記エラー解除手段により前記エラーが解除された後の所定の期間の間、遊技の進行に応じた効果音の出力に関わらずに、前記エラー音と同一の音を出力させる

ことを特徴とする。