

【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30年1月11日(2018.1.11)

【公開番号】特開2016-179351(P2016-179351A)

【公開日】平成28年10月13日(2016.10.13)

【年通号数】公開・登録公報2016-059

【出願番号】特願2016-141818(P2016-141818)

【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 D

【手続補正書】

【提出日】平成29年11月24日(2017.11.24)

【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】

所定条件が成立することで、遊技者にとって有利な特典遊技へ移行させるか否かの決定を行う遊技機において、

通常の楽曲データと残響効果音データとを記憶する楽曲データ記憶手段と、

前記楽曲データ記憶手段に記憶された前記通常の楽曲データに基づく音と前記残響効果音データに基づく音とを出力可能な音出力手段と、

単位遊技における特定タイミングにおいて、前記遊技者にとって有利な特典遊技へ移行させるか否かの決定結果を報知する報知制御手段と、

前記単位遊技における第1期間において、前記音出力手段より、前記通常の楽曲データに基づく音を出力可能として、前記第1期間の後の、前記特定タイミングに至るまでの第2期間において、前記音出力手段より、前記残響効果音データに基づく音を出力可能とする音制御手段と、

を備え、

前記音出力手段は、

前記通常の楽曲データおよび前記残響効果音データのいずれにも基づかない第1特定音と、

当該第1特定音とは異なり、前記通常の楽曲データおよび前記残響効果音データのいずれにも基づかない第2特定音とを出力可能であり、

前記音制御手段は、前記特定タイミングにおいて、前記第1特定音または前記第2特定音のいずれかを出力可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

所定条件が成立することで、遊技者にとって有利な特典遊技へ移行させるか否かの決定を行う遊技機において、

楽曲データを記憶する楽曲データ記憶手段と、

前記楽曲データ記憶手段に記憶された前記楽曲データに対し残響効果を施す処理を行う処理手段と、

前記楽曲データ記憶手段に記憶された前記楽曲データに基づく音と前記処理手段により処理された残響効果音とを出力可能な音出力手段と、

単位遊技における特定タイミングにおいて、前記遊技者にとって有利な特典遊技へ移行させるか否かの決定結果を報知する報知制御手段と、

前記単位遊技における第1期間において、前記音出力手段より、前記楽曲データに基づく音を出力可能として、前記第1期間の後の、前記特定タイミングに至るまでの第2期間において、前記音出力手段より、前記処理手段により処理された残響効果音を出力可能とする音制御手段と、

を備え、

前記音出力手段は、

前記楽曲データおよび前記残響効果音のいずれにも基づかない第1特定音と、

当該第1特定音とは異なり、前記楽曲データおよび前記残響効果音のいずれにも基づかない第2特定音とを出力可能であり、

前記音制御手段は、前記特定タイミングにおいて、前記第1特定音または前記第2特定音のいずれかを出力可能である、

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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0012】

このような課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、所定条件が成立することで、遊技者にとって有利な特典遊技（例えば、第1Bonus状態、第2Bonus状態、第3Bonus状態の何れか）へ移行させるか否かの決定を行う遊技機において、通常の楽曲データと残響効果音データとを記憶する楽曲データ記憶手段と、前記楽曲データ記憶手段に記憶された前記通常の楽曲データに基づく音と前記残響効果音データに基づく音とを出力可能な音出力手段（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）と、単位遊技における特定タイミングにおいて、前記遊技者にとって有利な特典遊技へ移行させるか否かの決定結果を報知する報知制御手段（サブCPU401）と、前記単位遊技における第1期間（遊技媒体の投入動作が行われてから全ての停止ボタンが操作されるまで）において、前記音出力手段より、前記通常の楽曲データに基づく音を出力可能として、前記第1期間の後の、前記特定タイミングに至るまでの第2期間（全ての停止ボタンが操作されてから特定タイミングに至るまで）において、前記音出力手段より、前記残響効果音データに基づく音を出力可能とする音制御手段（液晶制御CPU601）と、を備え、前記音出力手段は、前記通常の楽曲データおよび前記残響効果音データのいずれにも基づかない第1特定音と、当該第1特定音とは異なり、前記通常の楽曲データおよび前記残響効果音データのいずれにも基づかない第2特定音とを出力可能であり、前記音制御手段は、前記特定タイミングにおいて、前記第1特定音または前記第2特定音のいずれかを出力可能である、ことを特徴とする。

#### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0013】

また、このような課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、所定条件が成立することで、遊技者にとって有利な特典遊技（例えば、第1Bonus状態、第2Bonus状態、第3Bonus状態の何れか）へ移行させるか否かの決定を行う遊技機において、楽曲データを記憶する楽曲データ記憶手段と、前記楽曲データ記憶手段に記憶された前記楽曲データに対し残響効果を施す処理を行う処理手段（液晶制御CPU601）と、前記楽曲データ記憶手段に記憶された前記楽曲データに基づく音と前記処理手段により処理さ

れた残響効果音とを出力可能な音出力手段（左上部スピーカ40、左下部スピーカ41、右上部スピーカ42、右下部スピーカ43）と、単位遊技における特定タイミングにおいて、前記遊技者にとって有利な特典遊技へ移行させるか否かの決定結果を報知する報知制御手段（サブCPU401）と、前記単位遊技における第1期間（遊技媒体の投入動作が行われてから全ての停止ボタンが操作されるまで）において、前記音出力手段より、前記楽曲データに基づく音を出力可能として、前記第1期間の後の、前記特定タイミングに至るまでの第2期間（全ての停止ボタンが操作されてから特定タイミングに至るまで）において、前記音出力手段より、前記処理手段により処理された残響効果音を出力可能とする音制御手段（液晶制御CPU601）と、を備え、前記音出力手段は、前記楽曲データおよび前記残響効果音のいずれにも基づかない第1特定音と、当該第1特定音とは異なり、前記楽曲データおよび前記残響効果音のいずれにも基づかない第2特定音とを出力可能であり、前記音制御手段は、前記特定タイミングにおいて、前記第1特定音または前記第2特定音のいずれかを出力可能である、ことを特徴とする。