

【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】令和5年4月10日(2023.4.10)

【公開番号】特開2021-108901(P2021-108901A)

【公開日】令和3年8月2日(2021.8.2)

【年通号数】公開・登録公報2021-034

【出願番号】特願2020-1989(P2020-1989)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 0

【手続補正書】

【提出日】令和5年3月31日(2023.3.31)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技機であって、

遊技の進行に応じて演出の制御を行う演出制御手段と、

前記演出制御手段の制御により音の出力を制御する音制御手段と、

前記音制御手段が出力する音に対応した音データを記憶する記憶手段と、を備え、

前記音制御手段は、音データに基づき音を再生するためのチャンネルを複数有し、複数のチャンネルにより音データを再生することで遊技の進行に応じた音を出力可能であり、

前記音制御手段が出力する音に対応した音データは、該音データの再生されるチャンネルが予め定められたデータとして前記記憶手段に記憶されており、

前記音制御手段による音データの再生を停止することに対応する停止用データがあり、

前記停止用データとして、チャンネルを指定して該チャンネルでの音データの再生を停止するための停止用データがあり、

前記演出制御手段は、

遊技の進行を制御する遊技制御手段から出力される第1情報の入力に基づいて演出の決定を行い、決定結果に基づいて前記音制御手段に特定の音データの再生を行わせることが可能であり、

前記第1情報とは異なる第2情報の入力に基づいて、演出の決定を行うことなく前記音制御手段に前記特定の音データの再生を行わせることが可能であり、

前記第2情報は、複数のテストコマンドの組み合わせにより構成され、

前記演出制御手段は、前記第2情報を構成する前記複数のテストコマンドが所定の順序で入力された場合に前記特定の音データの再生を行わせ、

前記音データには、音の出力に関する設定情報が含まれ、

前記第1情報の入力に基づいて音データを再生するときも、前記第2情報の入力に基づいて音データを再生するときも、前記設定情報に基づいて音データを再生する

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 0 6

40

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、  
遊技を行う遊技機であって、

遊技の進行に応じて演出の制御を行う演出制御手段と、

前記演出制御手段の制御により音の出力を制御する音制御手段と、

前記音制御手段が出力する音に対応した音データを記憶する記憶手段と、を備え、

前記音制御手段は、音データに基づき音を再生するためのチャンネルを複数有し、複数のチャンネルにより音データを再生することで遊技の進行に応じた音を出力可能であり、

前記音制御手段が出力する音に対応した音データは、該音データの再生されるチャンネルが予め定められたデータとして前記記憶手段に記憶されており、

前記音制御手段による音データの再生を停止することに対応する停止用データがあり、

前記停止用データとして、チャンネルを指定して該チャンネルでの音データの再生を停止するための停止用データがあり、

前記演出制御手段は、

遊技の進行を制御する遊技制御手段から出力される第1情報の入力に基づいて演出の決定を行い、決定結果に基づいて前記音制御手段に特定の音データの再生を行わせることが可能であり、

前記第1情報とは異なる第2情報の入力に基づいて、演出の決定を行うことなく前記音制御手段に前記特定の音データの再生を行わせることが可能であり、

前記第2情報は、複数のテストコマンドの組み合わせにより構成され、

前記演出制御手段は、前記第2情報を構成する前記複数のテストコマンドが所定の順序で入力された場合に前記特定の音データの再生を行わせ、

前記音データには、音の出力に関する設定情報が含まれ、

前記第1情報の入力に基づいて音データを再生するときも、前記第2情報の入力に基づいて音データを再生するときも、前記設定情報に基づいて音データを再生する。

(1) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、

遊技を行う遊技機（例えば特徴部80AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

遊技の進行に応じて演出の制御を行う演出制御手段（例えば演出制御基板12、演出制御用マイクロコンピュータ62AK100、CPU62AK101）と、

前記演出制御手段の制御により音の出力を制御する音制御手段（例えば音声処理回路80AK100）と、

前記音制御手段が出力する音に対応した音データを記憶する記憶手段（例えば外部ROM62AK120）と、を備え、

前記音制御手段は、音データに基づき音を再生するためのチャンネルを複数有し、複数のチャンネルにより音データを再生することで遊技の進行に応じた音を出力可能であり、

前記音データは、該音データの再生されるチャンネルが予め定められたデータとして前記記憶手段に記憶されており、

前記音制御手段による音データの再生を停止することに対応する停止用データがあり、

前記停止用データとして、チャンネルを指定して該チャンネルでの音データの再生を停止するための停止用データ（例えば指定ch音再生停止コマンドF700H、F8XXH）があり、

前記演出制御手段は、

遊技の進行を制御する遊技制御手段から出力される第1情報（例えば変動パターン指定コマンド80XXXH、表示結果指定コマンド8CXDH、入賞時判定結果指定コマンドC3XXXH等の遊技用の演出制御コマンド）の入力に基づいて演出の決定を行い、決定結果に基づいて前記音制御手段に特定の音データ（例えば予告演出等の演出の音声）の再生を行わせることが可能であり（例えば遊技用の演出制御コマンドに基づいて演出の音声を再生させる）、

10

20

30

40

50

前記第1情報とは異なる第2情報（例えば指定音再生（下位）コマンドF5XXH、指定音再生（上位）コマンドF6YYH）の入力に基づいて、演出の決定を行うことなく前記音制御手段に前記特定の音データの再生を行わせることが可能である。

このような構成によれば、特定の音に関する検査が容易になる。

10

20

30

40

50