

【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4年6月23日(2022.6.23)

【公開番号】特開2022-53747(P2022-53747A)

【公開日】令和4年4月6日(2022.4.6)

【年通号数】公開公報(特許)2022-061

【出願番号】特願2020-160548(P2020-160548)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 1 B

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 5/04 6 9 9

【手続補正書】

【提出日】令和4年6月15日(2022.6.15)

【手続補正1】

20

【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】

音声による演出を行う出音手段と、

前記出音手段を制御するための出音制御手段と、

前記出音手段から音声を出音させるための音声データを一時的に格納するための複数のデータ格納領域と、

30

前記データ格納領域を管理するための管理格納領域と、を備え、

前記出音制御手段は、

前記音声データに基づく音声を前記出音手段に出音させる場合、前記データ格納領域を確保して、確保した前記データ格納領域に前記音声データを格納する音声データ格納手段と

、

前記複数のデータ格納領域のうち解放条件が成立する前記データ格納領域を解放する格納領域解放手段と、を有し、

前記管理格納領域には、複数の種類の再生状態のいずれかが前記データ格納領域に対してそれぞれ設定されており、

前記格納領域解放手段は、

40

再生中であるが出力チャンネルに供給されていない音声データが格納されていることを表す非出力に前記再生状態が設定された前記データ格納領域に対して前記解放条件が成立したと判断し、

一定時間が経過するたびに、前記解放条件が成立する前記データ格納領域を解放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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

50

【 0 0 0 2 】

従来の遊技機において、サウンドデータをバッファに書き込み、バッファからサウンドデータを読み出して出力する遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【 手 続 補 正 3 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 3

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 3 】

【 特 許 文 献 1 】 特 開 2 0 1 6 - 0 5 4 7 5 3 号 公 報

10

【 手 続 補 正 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 4

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、このような遊技機では、バッファの数が不足するとサウンドデータが出力することができなくなるという問題があった。

【 手 続 補 正 5 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

20

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、サウンドデータが出力することができなくなることを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【 手 続 補 正 6 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

30

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

音声による演出を行う出音手段（例えば、スピーカ 9 2 0 L , 9 2 0 R ）と、

前記出音手段を制御するための出音制御手段（例えば、サウンド制御タスクを実行するサブ CPU 9 8 1 ）と、

前記出音手段から音声を出音させるための音声データを一時的に格納するための複数のデータ格納領域（例えば、サウンドバッファ）と、

前記データ格納領域を管理するための管理格納領域（例えば、サウンドバッファ管理領域）と、を備え、

前記出音制御手段は、

40

前記音声データに基づく音声を前記出音手段に出音させる場合、前記データ格納領域を確保して、確保した前記データ格納領域に前記音声データを格納する音声データ格納手段（例えば、サウンドデータ生成処理を実行するサブ CPU 9 8 1 ）と、

前記複数のデータ格納領域のうち解放条件が成立する前記データ格納領域を解放する格納領域解放手段（例えば、サウンドバッファチェック処理を実行するサブ CPU 9 8 1 ）と、

を有し、

前記管理格納領域には、複数の種類の再生状態（「再生」、「停止」、「非出力」及び「再生終了」）のいずれかが前記データ格納領域に対してそれぞれ設定されており、

前記格納領域解放手段は、

再生中であるが出力チャンネルに供給されていない音声データが格納されていることを表す

50

非出力に前記再生状態が設定された前記データ格納領域に対して前記解放条件が成立したと判断し、

一定時間が経過するたびに、前記解放条件が成立する前記データ格納領域を解放することを特徴とする遊技機。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

10

上記構成の遊技機によれば、サウンドデータが出力することができなくなることを防止することができる。

20

30

40

50