

【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 11 月 30 日(2022.11.30)

【公開番号】特開 2022-115203(P2022-115203A)  
【公開日】令和 4 年 8 月 9 日(2022.8.9)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-145  
【出願番号】特願 2021-117112(P2021-117112)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 4 年 11 月 21 日(2022.11.21)  
【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】

20

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、  
演出を制御する演出制御手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技制御手段は、  
始動条件の成立に基づいて特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、  
前記演出制御手段は、  
前記判定の結果に応じて遊技演出を実行可能であり、  
前記遊技演出の実行中に、前記操作手段を振動させる振動演出と、前記特別遊技の実行を  
期待させるリーチ演出と、前記特別遊技が実行されるか否かを示唆する当落演出とを実行  
可能であり、  
前記振動演出には、  
操作有効期間を発生させると共に操作促進表示を行い、前記操作促進表示中の前記操作手  
段の操作に応じて実行される第 1 振動演出と、  
操作有効期間を発生させないと共に前記操作促進表示を伴わずに実行される第 2 振動演出  
と、があり、  
前記第 2 振動演出には、  
所定タイミングで実行される第 1 演出と、  
前記第 1 演出とは異なるタイミングで実行される第 2 演出と、があり、  
前記第 1 振動演出に係る前記操作有効期間は、前記リーチ演出の実行中であって前記当落  
演出が実行されるときに発生し、  
前記第 1 演出における振動期間よりも、前記当落演出に伴う前記第 1 振動演出における振  
動期間の方が長くなるようにしたことを特徴とする遊技機。

30

40

【手続補正 2】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0006  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0006】

50

上記の目的を達成する本発明は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、遊技機 1）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板 1 1 0）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板 1 3 0）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出ボタン 1 7、演出レバー 2 4）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段（例えば、主制御基板 1 1 0）は、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて遊技演出（例えば、変動演出）を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に、前記操作手段を振動させる振動演出（例えば、先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出、図柄揃い時の強振動、C 図柄揃い時の強振動等）と、前記特別遊技の実行を期待させるリーチ演出（例えば、ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出）と、前記特別遊技が実行されるか否かを示唆する当落演出（例えば、決め演出）とを実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に操作促進表示を行い、前記操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（例えば、決め成功演出等）と、操作有効期間を発生させないと共に前記操作促進表示を伴わずに実行される第 2 振動演出（例えば、先読み振動演出、図柄揃い時の強振動、C 図柄揃い時の強振動等）と、があり、前記第 2 振動演出には、所定タイミングで実行される第 1 演出（例えば、先読み振動演出）と、前記第 1 演出とは異なるタイミングで実行される第 2 演出（例えば、図柄揃い時の強振動、C 図柄揃い時の強振動等）と、があり、前記第 1 振動演出に係る前記操作有効期間は、前記リーチ演出の実行中であって前記当落演出が実行されるときに発生し、前記第 1 演出における振動期間（1 秒間または 3 秒間）よりも、前記当落演出に伴う前記第 1 振動演出における振動期間（合計 9 秒間）の方が長くなるようにしたことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50