

【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 7 年 3 月 5 日(2025.3.5)

【公開番号】特開 2024-30161(P2024-30161A)  
【公開日】令和 6 年 3 月 7 日(2024.3.7)  
【年通号数】公開公報(特許)2024-043  
【出願番号】特願 2022-132765(P2022-132765)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 5 A

A 6 3 F 5/04 6 9 9

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

【手続補正書】  
【提出日】令和 7 年 2 月 25 日(2025.2.25)  
【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】請求項 1  
【補正方法】変更  
【補正の内容】

20

【請求項 1】

遊技価値が「1」以上ベットされているときに点灯可能な 1 ベットランプを有し、  
遊技価値が「2」以上ベットされているときに点灯可能な 2 ベットランプを有し、  
遊技価値が「3」ベットされているときに点灯可能な 3 ベットランプを有し、  
遊技の進行を制御するメイン制御手段を有し、  
複数のリールを有し、  
各リールの回転を開始するときに操作されるスタートスイッチを有し、  
メイン制御手段は、遊技価値のベット数を示すベット数データ、1 ベットランプを点灯させることを示す 1 ベット点灯データ、2 ベットランプを点灯させることを示す 2 ベット点灯データ、3 ベットランプを点灯させることを示す 3 ベット点灯データを少なくとも記憶可能な所定の記憶手段を有し、  
1 ベットランプ、2 ベットランプ、3 ベットランプはダイナミック点灯制御により点灯可能であり、  
周期「T1」の割込み処理によって、1 ベット点灯データ、2 ベット点灯データ、3 ベット点灯データを参照して、1 ベットランプ、2 ベットランプ、3 ベットランプのそれぞれを点灯にするか非点灯にするかを制御可能であり、  
遊技価値を「3」ベットした所定遊技の結果としてリプレイに対応する図柄組合せが停止表示した後であって、ベット数データをクリアした時から、当該所定遊技の次回遊技に関する 1 ベット点灯データ、2 ベット点灯データ、3 ベット点灯データを所定の記憶手段に記憶するまでの設計上の時間「T2」は、ダイナミック点灯制御の 1 周期分の時間「T1」より短く、  
所定のウエイト音が出力可能であり、  
所定のリール始動音が出力可能であり、  
所定の音量レベルに設定されている状況下で、出力された所定のウエイト音の音量は、出力された所定のリール始動音の音量よりも小さい  
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

50

【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、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

本発明（第 1 1 実施形態）は、

遊技価値（メダル）が「1」以上ベットされているときに点灯可能な 1 ベットランプ（1 ベット表示 LED 7 9 a）を有し、

遊技価値が「2」以上ベットされているときに点灯可能な 2 ベットランプ（2 ベット表示 LED 7 9 b）を有し、

遊技価値が「3」ベットされているときに点灯可能な 3 ベットランプ（3 ベット表示 LED 7 9 c）を有し、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板 5 0）を有し、

複数のリール（3 1）を有し、

各リールの回転を開始させるために操作されるスタートスイッチ（4 1）を有し、

メイン制御手段は、遊技価値のベット数を示すベット数データ、1 ベットランプを点灯させることを示す 1 ベット点灯データ、2 ベットランプを点灯させることを示す 2 ベット点灯データ、3 ベットランプを点灯させることを示す 3 ベット点灯データを少なくとも記憶可能な所定の記憶手段（RWM 5 3）を有し、

1 ベットランプ、2 ベットランプ、3 ベットランプはダイナミック点灯制御により点灯可能であり、

周期「T 1」（2 . 2 3 5 m s）の割込み処理によって、1 ベット点灯データ、2 ベット点灯データ、3 ベット点灯データを参照して、1 ベットランプ、2 ベットランプ、3 ベットランプのそれぞれを点灯にするか非点灯にするかを制御可能であり、

遊技価値を「3」ベットした所定遊技の結果としてリプレイに対応する図柄組合せが停止表示した後であって、ベット数データをクリアした時（図 1 7 1 中「X 1 4」のタイミング）から、当該所定遊技の次回遊技に関する 1 ベット点灯データ、2 ベット点灯データ、3 ベット点灯データを所定の記憶手段に記憶する（図 1 7 1 中「X 1 7」のタイミング）までの設計上の時間「T 2」（「0 . 0 7 0 5」m s）（図 1 7 1 中、「T 2」）は、ダイナミック点灯制御の 1 周期分の時間「T 1」（「1 1 . 1 7 5」m s）より短く、

所定のウエイト音出力可能であり、

所定のリール始動音出力可能であり、

所定の音量レベルに設定されている状況（たとえば、図 1 7 8 中、管理者モードの音量が「大きい」に設定され、かつ遊技者モードの音量が「音量レベル 5」に設定されている）下で、出力された所定のウエイト音の音量は、出力された所定のリール始動音の音量よりも小さい（たとえば、図 1 7 8 中、管理者モードの音量が「大きい」に設定され、かつ遊技者モードの音量が「音量レベル 5」に設定されているときは、リール始動音の音量が「1 0 0」であるのに対し、ウエイト音の音量は「6 0」である）

ことを特徴とする。

10

20

30

40