

【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 6 年 4 月 16 日(2024.4.16)

【公開番号】特開 2022-140668(P2022-140668A)
【公開日】令和 4 年 9 月 27 日(2022.9.27)
【年通号数】公開公報(特許)2022-177
【出願番号】特願 2021-36832(P2021-36832)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 315 A

A 63 F 7/02 326 Z

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 4 月 8 日(2024.4.8)
【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】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

特別遊技の進行を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御可能な演出制御手段を備えた遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記主制御手段は、

電力供給が開始されたことに基づいて所定信号を送信可能であり、

前記演出制御手段は、

30

取得条件の成立に基づき取得した判定情報の判定結果に応じて、表示手段で複数の図柄の変動演出を実行可能であり、

前記変動演出の実行中に、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示唆する示唆演出とを実行可能であり、

前記変動演出が実行されていない待機状態において、前記表示手段に前記複数の図柄が所定の組み合わせで表示される遊技待機画面を表示可能であり、

前記複数の図柄が所定の組み合わせで表示される遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電力供給が停止する一方、前記演出制御手段への電力供給が継続している場合、前記複数の図柄が所定の組み合わせで表示される遊技待機画面の表示を継続可能であり、

40

前記複数の図柄が所定の組み合わせで表示される遊技待機画面の表示を継続しているときに前記演出制御手段が所定信号を受信した場合、前記所定の組み合わせとは異なる特定の組み合わせの前記複数の図柄を表示可能であり、

前記操作手段は、

前記振動演出で振動する第 1 操作手段と、前記第 1 操作手段と異なる第 2 操作手段とを含み、

前記第 2 操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第 2 操作手段を介して遊技者に伝達され、

前記振動演出には、

操作有効期間の発生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、

前記操作有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出と、を含み、

50

前記第 1 振動演出は、
前記第 1 操作手段の操作タイミングによって振動の開始タイミングが異なり、
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、を含み、
前記第 1 演出における振動態様と、前記第 2 演出における振動態様とを異ならせることが可能であると共に、前記変動演出の実行中に前記第 1 演出と前記第 2 演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、
前記第 2 演出は、
前記特別遊技が実行されない前記変動演出において実行されず、前記特別遊技が実行される前記変動演出において前記示唆演出が実行されるときに実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するため、本発明によれば、特別遊技（大当たり遊技）の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）を備えた遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、十字キー、演出レバー）を備え、前記主制御手段は、電力供給が開始されたことに基づいて所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を送信可能であり、前記演出制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入賞）に基づき取得した判定情報（特図判定情報）の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）で複数の図柄（演出図柄）の変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出等）と、前記特別遊技の実行を示唆する示唆演出（図柄揃い、c 図柄揃い、確定演出等）とを実行可能であり、前記変動演出が実行されていない待機状態（客待ち状態）において、前記表示手段に前記複数の図柄が所定の組み合わせ（例えば「753」）で表示される遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示可能であり、前記複数の図柄が所定の組み合わせで表示される遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電力供給が停止する一方、前記演出制御手段への電力供給が継続している場合、前記複数の図柄が所定の組み合わせで表示される遊技待機画面の表示を継続可能であり、前記複数の図柄が所定の組み合わせで表示される遊技待機画面の表示を継続しているときに前記演出制御手段が所定信号を受信した場合、前記所定の組み合わせとは異なる特定の組み合わせ（例えば、「135」）の前記複数の図柄を表示可能であり、前記操作手段は、前記振動演出で振動する第 1 操作手段（演出ボタン）と、前記第 1 操作手段と異なる第 2 操作手段（十字キー、演出レバー等）とを含み、前記第 2 操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第 2 操作手段を介して遊技者に伝達され、前記振動演出には、操作有効期間の発生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（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、c 図柄揃い時、確定演出時等の振動演出）と、を含み、前記第 1 振動演出は、前記第 1 操作手段の操作タイミングによって振動の開始タイミングが異なり、前記第 2 振動演出には、所定タイミング（変動演出の開始～高速変動期間）で実行される第 1 演出（例えば、先読み振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出）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、c 図柄揃い時、確定演出時の振動演出）と、を含み、前記第 1 演出における振動態様（先読み振動演出やステップアップ予告演出時の振動演出であれば 1 秒間

20

30

40

50

の弱振動)と、前記第2演出における振動態様(図柄揃い時の振動演出であれば4秒間の強振動、c図柄揃い時の振動演出であれば1秒間の強振動、確定演出時の振動演出であれば3秒間の強振動)とを異ならせることが可能であると共に、前記変動演出の実行中に前記第1演出と前記第2演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記第2演出は、前記特別遊技が実行されない前記変動演出において実行されず、前記特別遊技が実行される前記変動演出において前記示唆演出が実行されるときに実行可能であることを特徴とする。

10

20

30

40

50