

【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 7 月 14 日(2025.7.14)

【公開番号】特開 2025-66212(P2025-66212A)
【公開日】令和 7 年 4 月 23 日(2025.4.23)
【年通号数】公開公報(特許)2025-074
【出願番号】特願 2023-175635(P2023-175635)
【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 3 D

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

【手続補正書】
【提出日】令和 7 年 7 月 4 日(2025.7.4)
【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】

遊技者の遊技開始操作に対応する遊技開始信号を出力可能な遊技開始信号出力回路部と、
遊技者の 1 回の操作により遊技開始可能数の遊技価値をベット可能なベット操作に対応す
るベット操作信号を出力可能なベット操作信号出力回路部と、
遊技の進行に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

遊技者による前記遊技開始操作だけでなく、前記ベット操作も実行可能であり、前記遊技
開始操作及び前記ベット操作のいずれが行われた場合にも操作信号を出力する操作手段と

30

、
前記ベット操作信号出力回路部から前記ベット操作信号を出力可能にするベット許可信号
、及び、前記遊技開始信号出力回路部から前記遊技開始信号を出力可能にする遊技開始許
可信号を出力可能な許可信号出力回路部と、を備え、

前記ベット操作信号出力回路部は、前記許可信号出力回路部からオン状態の前記ベット許
可信号が出力された状態で、前記操作手段から前記操作信号が出力された場合には、前記
ベット操作信号を出力し、

前記遊技開始信号出力回路部は、前記許可信号出力回路部からオン状態の前記遊技開始許
可信号が出力された状態で、前記操作手段から前記操作信号が出力された場合には、前記
遊技開始信号を出力し、

40

前記遊技開始許可信号は、遊技価値のベット数が遊技開始可能数に達した場合にオン状態
となり、

前記ベット許可信号は、前回の単位遊技で再遊技役が入賞せず且つ前回の単位遊技の終了
時点での遊技価値のクレジット数が 1 以上である場合において、前回の単位遊技の全リー
ル停止後から次の単位遊技のベット操作の実行前までの期間内の所定のタイミングでオ
ン状態となる

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 2

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、スタートレバー、MAXベットボタン及び1ベットボタンを備える遊技機が開示されている（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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

【0003】

【特許文献1】特開2021-069451号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

上記特許文献1に開示の遊技機では、MAXベットボタンを押下し、その後、スタートレバーを押下（操作）することにより遊技が開始される。しかしながら、上記特許文献1に開示の遊技機のように、MAXベットボタンの配置位置とスタートレバーのそれとが近い場合、通常、遊技者は、一方の腕（左腕）でMAXベットボタン及びスタートレバーを操作する。すなわち、遊技開始時には、遊技者は、一方の腕を、MAXベットボタン及びスタートレバー間で往復させて操作することになる。それゆえ、長時間に亘って遊技を行うと、一方の腕（左腕）が疲れてしまう。

20

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

30

【0005】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、遊技開始時の操作による一方の腕（左腕）の疲労を軽減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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

遊技者の遊技開始操作に対応する遊技開始信号（例えば、後述のスタートパルス）を出力可能な遊技開始信号出力回路部（例えば、後述の第1DFF6031）と、遊技者の1回の操作により遊技開始可能数の遊技価値をベット可能なベット操作に対応するベット操作信号（例えば、後述のMAXベットパルス）を出力可能なベット操作信号出力回路部（例えば、後述の第2DFF6032）と、遊技の進行に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、後述のマイクロプロセッサ6100）と、

40

遊技者による前記遊技開始操作だけでなく、前記ベット操作も実行可能であり、前記遊技開始操作及び前記ベット操作のいずれが行われた場合にも操作信号（例えば、後述の操作パルス）を出力する操作手段（例えば、後述のスタートレバー7）と、

前記ベット操作信号出力回路部から前記ベット操作信号を出力可能にするベット許可信号

50

(例えば、後述のMAXベット許可信号Smp)、及び、前記遊技開始信号出力回路部から前記遊技開始信号を出力可能にする遊技開始許可信号(例えば、後述のスタートレバー許可信号Ssp)を出力可能な許可信号出力回路部(例えば、後述の入出力回路6110)と、を備え、

前記ベット操作信号出力回路部は、前記許可信号出力回路部からオン状態の前記ベット許可信号が出力された状態で、前記操作手段から前記操作信号が出力された場合には、前記ベット操作信号を出力し、

前記遊技開始信号出力回路部は、前記許可信号出力回路部からオン状態の前記遊技開始許可信号が出力された状態で、前記操作手段から前記操作信号が出力された場合には、前記遊技開始信号を出力し、

前記遊技開始許可信号は、遊技価値のベット数が遊技開始可能数に達した場合にオン状態となり、

前記ベット許可信号は、前回の単位遊技で再遊技役が入賞せず且つ前回の単位遊技の終了時点での遊技価値のクレジット数が1以上である場合において、前回の単位遊技の全リール停止後から次の単位遊技のベット操作の実行前までの期間内の所定のタイミングでオン状態となる

ことを特徴とする遊技機。

上記構成では、例えば、遊技者の1回の操作により遊技開始可能数の遊技価値をベット可能にする操作手段と、遊技者の遊技開始操作を行うための操作手段とを共通にして構成することが可能であるので、遊技開始時の操作による一方の腕(左腕)の疲労を軽減することができる。

また、上記構成では、例えば、遊技状況に応じて、操作手段(スタートレバー)への操作を、遊技開始操作として扱うタイミングと、ベット操作として扱うタイミングとを重複することなく切り分けることができる。

【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】

上記構成の遊技機によれば、例えば、遊技開始時の操作による一方の腕(左腕)の疲労を軽減することができる。

10

20

30

40

50