

【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 21 日(2022.11.21)

【公開番号】特開 2021-78833(P2021-78833A)

【公開日】令和 3 年 5 月 27 日(2021.5.27)

【年通号数】公開・登録公報 2021-024

【出願番号】特願 2019-209569(P2019-209569)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 11 月 11 日(2022.11.11)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が操作可能に設けられた操作手段と、

判定実行条件が成立すると当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を、識別情報の変動を経て停止表示する識別情報変動表示手段と、

演出を実行する演出手段と、

前記演出に関する設定に基づいて前記演出を制御する演出制御手段と、

所定条件の成立に基づいて遊技者により遊技が行われていない非遊技中状態と判定し、

該所定条件の成立の解除に基づいて遊技者により遊技が行われている遊技中状態と判定する遊技状態判定手段と、

30

前記操作手段に施す操作態様と調節可能な前記演出に関する設定の態様との関係を示す操作情報を、前記非遊技中状態と判定される場合に表示可能な操作情報表示手段と、

を備え、

前記操作手段に施される操作態様に基づいて、前記演出に関する設定を調節可能な遊技機であり、

前記演出に関する設定を確定させる設定確定手段を備え、

前記演出に関する設定が確定していない場合に、前記遊技状態判定手段によって前記非遊技中状態から前記遊技中状態になったと判定されても、前記操作情報表示手段は前記操作情報を表示可能であるとともに、前記操作手段に施される操作態様に基づいて前記演出に関する設定を調節可能とされるものであり、

40

前記演出に関する設定が確定していない場合に、遊技状態が前記非遊技中状態から前記遊技中状態に切り替わっても、前記操作情報を前記非遊技中状態から引き続き表示し、該引き続き表示される操作情報は所定条件が成立すると、非表示とされ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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

50

【 0 0 0 9 】

本発明の遊技機は、
遊技者が操作可能に設けられた操作手段と、
判定実行条件が成立すると当否判定を実行する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を、識別情報の変動を経て停止表示する識別情報変動表示手段と、
演出を実行する演出手段と、
前記演出に関する設定に基づいて前記演出を制御する演出制御手段と、
所定条件の成立に基づいて遊技者により遊技が行われていない非遊技中状態と判定し、
該所定条件の成立の解除に基づいて遊技者により遊技が行われている遊技中状態と判定する遊技状態判定手段と、
前記操作手段に施す操作態様と調節可能な前記演出に関する設定の態様との関係を示す操作情報を、前記非遊技中状態と判定される場合に表示可能な操作情報表示手段と、
を備え、
前記操作手段に施される操作態様に基づいて、前記演出に関する設定を調節可能な遊技機であり、
前記演出に関する設定を確定させる設定確定手段を備え、
前記演出に関する設定が確定していない場合に、前記遊技状態判定手段によって前記非遊技中状態から前記遊技中状態になったと判定されても、前記操作情報表示手段は前記操作情報を表示可能であるとともに、前記操作手段に施される操作態様に基づいて前記演出に関する設定を調節可能とされるものであり、
前記演出に関する設定が確定していない場合に、遊技状態が前記非遊技中状態から前記遊技中状態に切り替わっても、前記操作情報を前記非遊技中状態から引き続き表示し、該引き続き表示される操作情報は所定条件が成立すると、非表示とされることを特徴（以下、第 1 特徴という）とする。

10

20

【 手 続 補 正 3 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 2 2

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 1 2 2 】

30

そして、図 1 3 (e) に示すように、演出ボタン 6 7 を操作すると（押すと）、図 1 4 (a) に示すように、メニュー選択画面 7 D が表示される。

このメニュー選択画面 7 D では、演出に関する設定の調節対象項目 7 E と、メニューの選択方法を示す文字情報 7 F とが表示される。具体的には、図 1 4 (a) に示すように、調節対象項目 7 E を特定するためのメッセージとして、(1) 音量調節を示す選択メッセージと、(2) 光量調節を示す選択メッセージと、(3) 演出モード調節を示す選択メッセージと、(4) 画面 6 a を非遊技状態中基本画面 7 A に戻すことを示す返還メッセージが上下に並んで表示される。

【 手 続 補 正 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 2 3

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 1 2 3 】

40

ここで、(1) 音量調節とは、遊技演出を行う際にスピーカ 6 6 から出力される効果音の音量を調節（制御）することを指し、(2) 光量調節とは、遊技演出を行う際に電飾用の LED ・ランプ 2 6 の発光量を調節（制御）することを指し、(3) 演出モード調節とは、遊技演出を行う際に演出モード調節（制御）を行うことを指す。また、返還メッセージとは、調節（音量調節、光量調節、演出モード調節）を行うことなく、非遊技状態中基本画面 7 A に戻すメッセージを指す。

50

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 4】

なお、この返還メッセージは、主に、調節（音量調節、光量調節、演出モード調節）を行うことを欲しない遊技者が、メニュー選択画面 7 D を非遊技状態中基本画面 A に戻すためのメッセージである。また、メニュー選択画面 7 D が表示されても、調節対象項目 7 E を選択する操作が一定時間行われない場合には、自動的にメニュー選択画面 7 D が非遊技状態中基本画面 7 A に返還されるように、制御してもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 7】

更に、図 1 4 (b) において破線で示すように、調節対象項目が返還メッセージ（戻ることを表示するメッセージ）の左側方に黒丸 7 G が停止した状態で項目決定操作を行うと、メニュー選択画面 7 D が、図 1 3 (d) の非遊技状態中基本画面 7 A に返還される。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 0】

更に、演出モード調節メッセージの左側方で黒丸 7 G が停止しているとき、演出ボタン 6 7 を押すと、演出モード調節フラグの値が「1」とされ、演出モード調節用の調節画面 7 H（図 1 4 (d) を参照）が表示される。この演出モード調節用の調節画面 7 H が表示されると、演出モード調節（演出モード選択）が実行可能となる。

また、返還メッセージの左側方で黒丸 7 G が停止しているとき、演出ボタン 6 7 を押すと、何れの調節フラグも設定されず、メニュー選択画面 7 D が、図 1 3 (d) の非遊技状態中基本画面 7 A に返還される。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 3 8】

つまり、演出に関する設定を確定するための処理（一定時間（10 秒間）が経過して、遊技者が行う操作とは無関係にサブ統合制御装置 8 3 が調節フラグの値を「0」とする処理、若しくは、遊技者が施す確定操作）を行う前にサブ統合制御装置 8 3 が変動開始コマンドを受信すると、演出表示が開始されても調節フラグの値は「1」に維持される。

なお、演出ボタン 6 7 を通常の態様よりも長い時間（3 秒を超える時間に亘って押圧）で操作（以下、長押し操作という）すると、画面 6 a が、図 1 3 (d) の非遊技状態中基本画面 7 A に戻される。この場合、演出ボタン 6 7 を押し、メニュー選択画面 7 D を表示することで、演出に関する設定調節を再度、行うことができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 4

10

20

30

40

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0194】

ここで、実施例1では S1620では変動情報（演出図柄）を大きく表示する演出パターンが設定され、その分、操作情報が小さく表示される可能性が高くなっている。つまり、当否判定の結果が大当りの場合、高確率（例えば、70%の割合）で、第2態様A、Bで表示（変動情報及び操作情報の表示）が実行される確率が高く（例えば、70%）、第1態様A、Bで表示（変動情報及び操作情報の表示）が実行される確率が低く（例えば、30%）されている。また、S1625では変動情報（演出図柄）を小さく表示する演出パターンが設定され、その分、操作情報が大きく表示される可能性が高くなっている。例えば、第2態様A、Bで表示（変動情報及び操作情報の表示）が実行される確率が低く（例えば、1%）、第1態様A、Bで表示（変動情報及び操作情報の表示）が実行される確率が高く（例えば、99%）されている。

10

20

30

40

50