

【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 6 月 17 日(2024.6.17)

【公開番号】特開 2023-95679(P2023-95679A)
【公開日】令和 5 年 7 月 6 日(2023.7.6)
【年通号数】公開公報(特許)2023-126
【出願番号】特願 2021-211701(P2021-211701)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 6 月 7 日(2024.6.7)
【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】

遊技者によって操作可能な特定操作手段と、
判定を行う判定手段と、
前記判定手段による判定にて所定の結果が得られたことに基づいて遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記特定操作手段の状態を検出可能な操作状態検出手段と、
前記特定操作手段が操作されている操作状態にあることが前記操作状態検出手段により検出されると、該検出に応じた操作後出力音を出力可能な操作後音出力手段と
を備え、

30

前記特定操作手段が前記操作状態にあることが検出されると前記操作後出力音が出力開始されうる状態である操作有効状態として、前記操作状態にあることの検出が複数回許容されて前記操作後出力音が複数回出力可能とされる複数回操作有効状態が用意される遊技機であって、

前記複数回操作有効状態として、第 1 複数回操作有効状態、第 2 複数回操作有効状態、及び第 3 複数回操作有効状態が用意されており、それら操作有効状態においてはいずれも、前記特定操作手段が操作されていない非操作状態にあり且つ前記操作後出力音が出力状態にある状況が出現させることが可能とされており、

前記第 1 複数回操作有効状態では、前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音としての第 1 操作後出力音が複数回発生可能とされるが、その際、該第 1 操作後出力音は、新たに発生するまでの間隔が一定の時間にならないように複数回発生可能であり、

40

前記第 2 複数回操作有効状態では、前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけでは前記検出に応じた前記操作後出力音としての第 2 操作後出力音が複数回発生可能とされないようになっており、

前記第 3 複数回操作有効状態では、前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音としての第 3 操作後出力音が複数回発生可能とされるが、その際、該第 3 操作後出力音は、新たに発生するまでの間隔が一定の時間になるように複数回発生可能であり、

前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音が

50

複数回発生可能とされる複数回操作有効状態のうち、前記第 1 操作後出力音が新たに発生するまでの間隔が一定の時間にならないように前記第 1 操作後出力音が複数回発生可能とされる前記第 1 複数回操作有効状態においては、前記特定操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第 1 操作後出力音出力状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第 1 操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化することがないのに対し、前記第 3 操作後出力音が新たに発生するまでの間隔が一定の時間になるように前記第 3 操作後出力音が複数回発生可能とされる前記第 3 複数回操作有効状態においては、前記特定操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第 3 操作後出力音出力状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第 3 操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化しうるようになっており、

10

前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけでは前記検出に応じた前記第 2 操作後出力音が複数回発生可能とされない前記第 2 複数回操作有効状態においては、前記特定操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第 2 操作後出力音出力状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第 2 操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化しうるようになっており、

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態では、前記特定操作手段が前記操作状態にあることが検出されると前記第 3 操作後出力音に対応する操作後表示として第 3 操作後表示を表示可能であり、

20

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態においては、前記特定操作手段が操作されていない前記非操作状態にあり且つ前記第 3 操作後表示が表示状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、前記第 3 操作後表示の表示状態はこれに基づいて変化しうるようになっており、

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態においては特定の操作演出関連表示を表示可能であり、

さらに、

前記特定の操作演出関連表示は、前記特定操作手段が操作状態にあることが検出されたときにこれに基づいて表示態様が特定態様に変更される場合と変更されない場合との両方があるものであり、

30

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態において、前記特定操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記特定の操作演出関連表示が表示状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、当該第 3 複数回操作有効状態が継続されているなかで前記特定の操作演出関連表示は非表示にされることがない

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技者によって操作可能な操作手段と、

40

判定を行う判定手段と、

前記判定手段による判定にて所定の結果が得られたことに基づいて遊技者に特典を付与しうる特典付与手段と、

前記操作手段の状態を検出可能な操作状態検出手段と、

前記操作手段が操作されている操作状態にあることが前記操作状態検出手段により検出されると、該検出に応じた操作後出力音を出力可能な操作後音出力手段と

を備え、

前記操作手段が前記操作状態にあることが検出されると前記操作後出力音が出力開始されうる状態である操作有効状態として、前記操作状態にあることの検出が複数回許容されて前記操作後出力音が複数回出力可能とされる複数回操作有効状態が用意される遊技機で

50

あって、

前記複数回操作有効状態として、第1複数回操作有効状態、第2複数回操作有効状態、及び第3複数回操作有効状態が用意されており、それら操作有効状態においてはいずれも、前記操作手段が操作されていない非操作状態にあり且つ前記操作後出力音出力状態にある状況を出現させることが可能とされており、

前記操作手段として、第1操作手段及び第2操作手段が用意されており、

前記第1複数回操作有効状態では、前記第1操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音としての第1操作後出力音が複数回発生可能とされるが、その際、該第1操作後出力音は、新たに発生するまでの間隔が一定の時間にならないように複数回発生可能であり、

10

前記第2複数回操作有効状態では、前記第2操作手段が操作状態に維持されるだけでは前記検出に応じた前記操作後出力音としての第2操作後出力音が複数回発生可能とされないようになっており、

前記第3複数回操作有効状態では、前記第1操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音としての第3操作後出力音が複数回発生可能とされるが、その際、該第3操作後出力音は、新たに発生するまでの間隔が一定の時間になるように複数回発生可能であり、

前記第1操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音が複数回発生可能とされる複数回操作有効状態のうち、前記第1操作後出力音が新たに発生するまでの間隔が一定の時間にならないように前記第1操作後出力音が複数回発生可能とされる前記第1複数回操作有効状態においては、前記第1操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第1操作後出力音出力状態にある状況下にあるなかで前記第1操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第1操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化することがないのに対し、前記第3操作後出力音が新たに発生するまでの間隔が一定の時間になるように前記第3操作後出力音が複数回発生可能とされる前記第3複数回操作有効状態においては、前記第1操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第3操作後出力音出力状態にある状況下にあるなかで前記第1操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第3操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化しうるようになっており、

20

前記第2操作手段が操作状態に維持されるだけでは前記検出に応じた前記第2操作後出力音が複数回発生可能とされない前記第2複数回操作有効状態においては、前記第2操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第2操作後出力音出力状態にある状況下にあるなかで前記第2操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第2操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化しうるようになっており、

30

さらに、

前記第3複数回操作有効状態では、前記第1操作手段が前記操作状態にあることが検出されると前記第3操作後出力音に対応する操作後表示として第3操作後表示を表示可能であり、

さらに、

前記第3複数回操作有効状態においては、前記第1操作手段が操作されていない前記非操作状態にあり且つ前記第3操作後表示が表示状態にある状況を出現させることが可能とされており、前記第1操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第3操作後表示が表示状態にある状況下にあるなかで前記第1操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、前記第3操作後表示の表示状態はこれに基づいて変化しうるようになっており、

40

さらに、

前記第3複数回操作有効状態においては特定の操作演出関連表示を表示可能であり、

さらに、

前記特定の操作演出関連表示は、前記第1操作手段が操作状態にあることが検出されたときにこれに基づいて表示態様が特定態様に変更される場合と変更されない場合との両方があるものであり、

50

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態において、前記第 1 操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記特定の操作演出関連表示が表示状態にある状況下にあるなかで前記第 1 操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、当該第 3 複数回操作有効状態が継続されているなかで前記特定の操作演出関連表示は非表示にされることがない

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

このような従来の遊技機では、遊技興趣をより一層向上させるようにすることが求められる。

【手続補正 3】

【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】

手段 1：遊技者によって操作可能な特定操作手段と、
判定を行う判定手段と、
前記判定手段による判定にて所定の結果が得られたことに基づいて遊技者に特典を付与しうる特典付与手段と、
前記特定操作手段の状態を検出可能な操作状態検出手段と、
前記特定操作手段が操作されている操作状態にあることが前記操作状態検出手段により検出されると、該検出に応じた操作後出力音を出力可能な操作後音出力手段と
を備え、

前記特定操作手段が前記操作状態にあることが検出されると前記操作後出力音出力開始されうる状態である操作有効状態として、前記操作状態にあることの検出が複数回許可されて前記操作後出力音が複数回出力可能とされる複数回操作有効状態が用意される遊技機であって、

前記複数回操作有効状態として、第 1 複数回操作有効状態、第 2 複数回操作有効状態、及び第 3 複数回操作有効状態が用意されており、それら操作有効状態においてはいずれも、前記特定操作手段が操作されていない非操作状態にあり且つ前記操作後出力音が出力状態にある状況を出現させることが可能とされており、

前記第 1 複数回操作有効状態では、前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音としての第 1 操作後出力音が複数回発生可能とされるが、その際、該第 1 操作後出力音は、新たに発生するまでの間隔が一定の時間にならないように複数回発生可能であり、

前記第 2 複数回操作有効状態では、前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけでは前記検出に応じた前記操作後出力音としての第 2 操作後出力音が複数回発生可能とされないようになっており、

前記第 3 複数回操作有効状態では、前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音としての第 3 操作後出力音が複数回発生可能とされるが、その際、該第 3 操作後出力音は、新たに発生するまでの間隔が一定の時間になるように複数回発生可能であり、

前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけで前記検出に応じた前記操作後出力音が複数回発生可能とされる複数回操作有効状態のうち、前記第 1 操作後出力音が新たに発生するまでの間隔が一定の時間にならないように前記第 1 操作後出力音が複数回発生可能と

10

20

30

40

50

される前記第 1 複数回操作有効状態においては、前記特定操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第 1 操作後出力音出力状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第 1 操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化することがないのに対し、前記第 3 操作後出力音が新たに発生するまでの間隔が一定の時間になるように前記第 3 操作後出力音が複数回発生可能とされる前記第 3 複数回操作有効状態においては、前記特定操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第 3 操作後出力音が出力状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第 3 操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化しうようになつており、

前記特定操作手段が操作状態に維持されるだけでは前記検出に応じた前記第 2 操作後出力音が複数回発生可能とされない前記第 2 複数回操作有効状態においては、前記特定操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記第 2 操作後出力音が出力状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、第 2 操作後出力音の出力状態はこれに基づいて変化しうようになつており、

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態では、前記特定操作手段が前記操作状態にあることが検出されると前記第 3 操作後出力音に対応する操作後表示として第 3 操作後表示を表示可能であり、

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態においては、前記特定操作手段が操作されていない前記非操作状態にあり且つ前記第 3 操作後表示が表示状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、前記第 3 操作後表示の表示状態はこれに基づいて変化しうようになつており、

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態においては特定の操作演出関連表示を表示可能であり、

さらに、

前記特定の操作演出関連表示は、前記特定操作手段が操作状態にあることが検出されたときにこれに基づいて表示態様が特定態様に変更される場合と変更されない場合との両方があるものであり、

さらに、

前記第 3 複数回操作有効状態において、前記特定操作手段が前記非操作状態にあり且つ前記特定の操作演出関連表示が表示状態にある状況下にあるなかで前記特定操作手段が前記非操作状態から前記操作状態になった場合、当該第 3 複数回操作有効状態が継続されているなかで前記特定の操作演出関連表示は非表示にされることがない

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50