

【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 5 年 5 月 10 日(2023.5.10)

【公開番号】特開 2022-1089(P2022-1089A)

【公開日】令和 4 年 1 月 6 日(2022.1.6)

【年通号数】公開公報(特許)2022-002

【出願番号】特願 2020-106161(P2020-106161)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 4 月 27 日(2023.4.27)

【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】

遊技媒体を用いた遊技が行われ、遊技に係る演出として図柄を変動表示させた後に停止表示させることが可能であり、停止表示した図柄が所定の表示態様である場合に遊技者に利益を付与可能な特別遊技を行う遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段から送信される送信情報に応じた制御処理を行う副制御手段と、

前記副制御手段の制御の下で演出表示の出力を行う演出表示出力手段と、

前記副制御手段の制御の下で演出発光の出力を行う演出発光出力手段と、

30

遊技者が操作可能な第 1 操作手段と、

遊技者が操作可能であり前記第 1 操作手段とは異なる操作手段である第 2 操作手段と、を備え、

前記第 1 操作手段の遊技者操作を契機として演出表示を実行させ得る操作演出を実行可能であり、

操作演出の種類として、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作を受け付け可能な単発操作演出と、複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作を受け付け可能な連打操作演出とがあり、

前記第 1 操作手段の遊技者操作を促すための促進演出を実行可能であり、

前記連打操作演出において複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が行われる場合、複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作に応じた演出表示を実行可能であり、

40

前記連打操作演出において複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が行われなくても、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われる場合には複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が行われたものと見做されて、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示を実行可能であり、

前記第 2 操作手段の遊技者操作を契機として演出発光の光量レベルを調節可能であり、

演出発光の光量レベルを調節する際には、現在の演出発光の光量レベルを遊技者が把握可能な光量レベル表示を実行可能であり、

前記連打操作演出において単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続

50

して行われることで複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が行われたものと見做されて、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示が実行されている状況下において、前記第 2 操作手段の遊技者操作を契機とした演出発光の光量レベルの調節が可能であるとともに、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示と前記光量レベル表示とを並行して実行可能であり、

前記光量レベル表示の実行中に、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示が実行されることで、両表示が同時に実行可能であり、

単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示の実行中に、前記光量レベル表示が実行されることで、両表示が同時に実行可能であり、

単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示よりも、前記光量レベル表示の方が、表示優先度が高く、

前記光量レベル表示は、前記図柄の変動表示中において、前記第 2 操作手段の遊技者操作が行われると、非実行から実行へと切り替わり、

図柄変動中に光量レベル表示の実行が開始されてから特定時間経過した場合、光量レベル表示が非実行となるが、特定時間の経過前に前記第 2 操作手段の遊技者操作があると、前記特定時間が再度設定され、

前記特定時間は、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示を実行可能な所定の前記連打操作演出において設定される前記第 1 操作手段の操作有効期間よりも短く、

前記光量レベル表示が実行されている状況において、単数回の前記第 2 操作手段の遊技者操作が継続して行われたとしても、光量レベルは 1 段階しか変わらず、

電源投入がある前から単数回の前記第 2 操作手段の遊技者操作が継続して行われている場合、電源投入後に前記第 2 操作手段の遊技者操作を示す信号の状態が継続している状況では光量が変化されず、

先に前記光量レベル表示が実行されている状況にて単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示が実行されても、前記光量レベル表示の実行は終了せずに継続して実行可能であり、

図柄変動の停止後の遊技待機状態において所定の待機演出を実行可能であり、前記所定の待機演出の実行中であっても前記第 2 操作手段を操作することで前記光量レベル表示の実行及び光量レベルの調節が可能である一方で、当該操作があっても前記所定の待機演出を終了せず、前記所定の待機演出よりも前記光量レベル表示のほうが表示優先度は高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】

上記課題を解決するために本発明は、遊技媒体（遊技球など）を用いた遊技が行われ、遊技に係る演出として図柄を変動表示させた後に停止表示させることが可能であり、停止表示した図柄が所定の表示態様である場合に遊技者に利益を付与可能な特別遊技を行う遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御手段（メイン基板など）と、

前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段から送信される送信情報（メインコマンドなど）に応じた制御処理を行う副制御手段（サブメイン基板など）と、

前記副制御手段の制御の下で演出表示の出力を行う演出表示出力手段（演出表示装置など）と、

10

20

30

40

50

前記副制御手段の制御の下で演出発光の出力を行う演出発光出力手段（遊技効果ランプなど）と、

遊技者が操作可能な第 1 操作手段（操作ボタンなど）と、
遊技者が操作可能であり前記第 1 操作手段とは異なる操作手段である第 2 操作手段（十字キーなど）と、を備え、

前記第 1 操作手段の遊技者操作を契機として演出表示を実行させ得る操作演出を実行可能であり、

操作演出の種類として、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作を受け付け可能な単発操作演出と、複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作を受け付け可能な連打操作演出とがあり、

前記第 1 操作手段の遊技者操作を促すための促進演出（ボタン画像の表示など）を実行可能であり、

前記連打操作演出において複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が行われる場合、複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作に応じた演出表示（通常連打中演出など）を実行可能であり、

前記連打操作演出において複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が行われなくても、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上（0.5 秒を超える時間以上など）継続して行われる場合には複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が行われたものと見做されて、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに
応じた演出表示（オート連打演出など）を実行可能であり、

前記第 2 操作手段の遊技者操作を契機として演出発光の光量レベルを調節可能であり、
演出発光の光量レベルを調節する際には、現在の演出発光の光量レベルを遊技者が把握可能な光量レベル表示を実行可能であり、

前記連打操作演出において単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることで複数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が行われたものと見做されて、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに
応じた演出表示が実行されている状況下において、前記第 2 操作手段の遊技者操作を契機とした演出発光の光量レベルの調節が可能であるとともに、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに
応じた演出表示と前記光量レベル表示とを並行して実行可能であり、

前記光量レベル表示の実行中に、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに
応じた演出表示が実行されることで、両表示が同時に実行可能であり、

単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに
応じた演出表示の実行中に、前記光量レベル表示が実行されることで、両表示が同時に実行可能であり、

単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに
応じた演出表示よりも、前記光量レベル表示の方が、表示優先度が高く、

前記光量レベル表示は、前記図柄の変動表示中において、前記第 2 操作手段の遊技者操作が行われると、非実行から実行へと切り替わり、

図柄変動中に光量レベル表示の実行が開始されてから特定時間経過した場合、光量レベル表示が非実行となるが、特定時間の経過前に前記第 2 操作手段の遊技者操作があると、前記特定時間が再度設定され、

前記特定時間は、単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに
応じた演出表示を実行可能な所定の前記連打操作演出において設定される前記第 1 操作手段の操作有効期間よりも短く、

前記光量レベル表示が実行されている状況において、単数回の前記第 2 操作手段の遊技者操作が継続して行われたとしても、光量レベルは 1 段階しか変わらず、

電源投入がある前から単数回の前記第 2 操作手段の遊技者操作が継続して行われている場合、電源投入後に前記第 2 操作手段の遊技者操作を示す信号の状態が継続している状況で

10

20

30

40

50

は光量に変化されず、

先に前記光量レベル表示が実行されている状況にて単数回の前記第 1 操作手段の遊技者操作が所定時間以上継続して行われることに応じた演出表示が実行されても、前記光量レベル表示の実行は終了せずに継続して実行可能であり、

図柄変動の停止後の遊技待機状態において所定の待機演出を実行可能であり、前記所定の待機演出の実行中であっても前記第 2 操作手段を操作することで前記光量レベル表示の実行及び光量レベルの調節が可能である一方で、当該操作があっても前記所定の待機演出を終了せず、前記所定の待機演出よりも前記光量レベル表示のほうが表示優先度は高いことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50