

【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 8 月 9 日(2023.8.9)

【公開番号】特開 2023-72070(P2023-72070A)  
【公開日】令和 5 年 5 月 23 日(2023.5.23)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-094  
【出願番号】特願 2023-41548(P2023-41548)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 5 年 8 月 1 日(2023.8.1)  
【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】

遊技を行う遊技機であって、  
遊技者によって操作される操作部と、  
前記操作部に対する操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示手段と、  
前記操作部に対する操作が行われてから該操作に対応した遊技者の触覚に作用する触覚作用演出を実行する触覚作用演出実行手段と、  
前記操作部に対する操作が行われてから特定画像を表示する特定画像表示手段と、を備え、

30

前記操作促進画像表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過するまで前記操作促進画像を表示領域の特定位置に継続して表示し、前記所定期間が経過したときに前記操作促進画像の表示を全て消去し、

前記触覚作用演出実行手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記触覚作用演出の実行を開始し、

前記特定画像表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過した後に前記特定画像を前記特定位置に表示し、

前記特定画像は、特定色を含む画像であり、

前記特定色は、第 1 色と、該第 1 色よりも有利度が高いことを示唆可能な第 2 色と、を含む複数の色のうちのいずれかの色であり、

前記特定画像表示手段は、前記第 1 色および前記第 2 色のいずれとも異なる所定色の画像が画面全体に瞬間的に表示された後に前記特定画像を表示する、遊技機。

40

【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 7  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0 0 0 7】

(A) 遊技を行う遊技機であって、

遊技者によって操作される操作部と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示手段と、

50

前記操作部に対する操作が行われてから該操作に対応した遊技者の触覚に作用する触覚作用演出を実行する触覚作用演出実行手段と、

前記操作部に対する操作が行われてから特定画像を表示する特定画像表示手段と、を備え、

前記操作促進画像表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過するまで前記操作促進画像を表示領域の特定位置に継続して表示し、前記所定期間が経過したときに前記操作促進画像の表示を全て消去し、

前記触覚作用演出実行手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記触覚作用演出の実行を開始し、

前記特定画像表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過した後に前記特定画像を前記特定位置に表示し、

前記特定画像は、特定色を含む画像であり、

前記特定色は、第 1 色と、該第 1 色よりも有利度が高いことを示唆可能な第 2 色と、を含む複数の色のうちのいずれかの色であり、

前記特定画像表示手段は、前記第 1 色および前記第 2 色のいずれとも異なる所定色の画像が画面全体に瞬間的に表示された後に前記特定画像を表示する。

( 1 ) 遊技を行う遊技機 ( 例えば、遊技機 1 ) であって、

遊技者によって操作される操作部 ( 例えば、演出用スイッチ 5 6 ) と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進画像 ( 例えば、操作促進画像、演出用スイッチ画像 ) を表示する操作促進画像表示手段 ( 例えば、サブ制御部 9 1 が実行する液晶表示器 5 1 において操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示する処理 ) と、

前記操作促進画像の表示を示唆する示唆演出 ( 例えば、エフェクト集合演出 ) を実行してから前記操作促進画像を表示する第 1 制御 ( 例えば、第 1 制御 ) を行う第 1 制御手段 ( 例えば、サブ制御部 9 1 が実行する第 1 制御を行う処理 ) と、

前記示唆演出を実行せずに前記操作促進画像を表示する第 2 制御 ( 例えば、第 2 制御 ) を行う第 2 制御手段 ( 例えば、サブ制御部 9 1 が実行する第 2 制御を行う処理 ) とを備え、遊技の結果が示される契機に関連して前記操作促進画像を表示するときには前記第 1 制御が行われる割合が高い一方、遊技が開始される契機に関連して前記操作促進画像を表示するときには前記第 2 制御が行われる割合が高い ( 例えば、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときには第 1 制御が行われる割合を高くするとともに、遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときには第 2 制御が行われる割合を高くする ) 。

10

20

30

40

50