

【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3月5日(2025.3.5)

【公開番号】特開2024-30166(P2024-30166A)

【公開日】令和6年3月7日(2024.3.7)

【年通号数】公開公報(特許)2024-043

【出願番号】特願2022-132770(P2022-132770)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 605 A

A 6 3 F 5/04 601 A

【手続補正書】

【提出日】令和7年2月25日(2025.2.25)

【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】請求項1

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【請求項1】

遊技価値が「1」以上ベットされているときに点灯可能な1ベットランプを有し、

遊技価値が「2」以上ベットされているときに点灯可能な2ベットランプを有し、

遊技価値が「3」ベットされているときに点灯可能な3ベットランプを有し、

遊技の進行を制御するメイン制御手段を有し、

複数のリールを有し、

各リールの回転を開始するときに操作されるスタートスイッチを有し、

メイン制御手段は、遊技価値のベット数を示すベット数データ、1ベットランプを点灯さ

せることを示す1ベット点灯データ、2ベットランプを点灯させることを示す2ベット点

灯データ、3ベットランプを点灯させることを示す3ベット点灯データを少なくとも記憶

可能な所定の記憶手段を有し、

周期「T1」の割込み処理によって、1ベット点灯データ、2ベット点灯データ、3ベッ

ト点灯データを参照して、1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプのそれぞれ

を点灯にするか非点灯にするかを制御可能であり、

遊技価値を「3」ベットした所定遊技の結果としてリプレイに対応する図柄組合せが停止

表示した後であって、ベット数データをクリアした時から、当該所定遊技の次回遊技に關

する1ベット点灯データ、2ベット点灯データ、3ベット点灯データを所定の記憶手段に

記憶するまでの設計上の時間「T2」は、割込み処理の周期「T1」より短く、

所定のウエイト音が出力可能であり、

所定のリール始動音が出力可能であり、

所定の音量レベルに設定されている状況下で、出力された所定のウエイト音の音量は、出

力された所定のリール始動音の音量よりも小さい

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】

40

50

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

本発明（第11実施形態）は、

遊技価値（メダル）が「1」以上ベットされているときに点灯可能な1ベットランプ（1ベット表示LED79a）を有し、

遊技価値が「2」以上ベットされているときに点灯可能な2ベットランプ（2ベット表示LED79b）を有し、

遊技価値が「3」ベットされているときに点灯可能な3ベットランプ（3ベット表示LED79c）を有し、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板50）を有し、

複数のリール（31）を有し、

各リールの回転を開始させるために操作されるスタートスイッチ（41）を有し、

メイン制御手段は、遊技価値のベット数を示すベット数データ、1ベットランプを点灯させることを示す1ベット点灯データ、2ベットランプを点灯させることを示す2ベット点灯データ、3ベットランプを点灯させることを示す3ベット点灯データを少なくとも記憶可能な所定の記憶手段（RWM53）を有し、

周期「T1」（2.235ms）の割込み処理によって、1ベット点灯データ、2ベット点灯データ、3ベット点灯データを参照して、1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプのそれぞれを点灯にするか非点灯にするかを制御可能であり、

遊技価値を「3」ベットした所定遊技の結果としてリプレイに対応する図柄組合せが停止表示した後であって、ベット数データをクリアした時（図171中「X14」のタイミング）から、当該所定遊技の次回遊技に関する1ベット点灯データ、2ベット点灯データ、3ベット点灯データを所定の記憶手段に記憶する（図171中「X17」のタイミング）までの設計上の時間「T2」（「0.0705」ms）（図171中、「T2」）は、割込み処理の周期「T1」より短く、

所定のウエイト音が出力可能であり、

所定のリール始動音が出力可能であり、

所定の音量レベルに設定されている状況（たとえば、図178中、管理者モードの音量が「大きい」に設定され、かつ遊技者モードの音量が「音量レベル5」に設定されている）

下で、出力された所定のウエイト音の音量は、出力された所定のリール始動音の音量よりも小さい（たとえば、図178中、管理者モードの音量が「大きい」に設定され、かつ遊技者モードの音量が「音量レベル5」に設定されているときは、リール始動音の音量が「100」であるのに対し、ウエイト音の音量は「60」である）

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50