

【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1月24日(2025.1.24)

【公開番号】特開2023-105738(P2023-105738A)

【公開日】令和5年7月31日(2023.7.31)

【年通号数】公開公報(特許)2023-142

【出願番号】特願2022-6742(P2022-6742)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和7年1月16日(2025.1.16)

【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】

前枠に設けた開口部を介して視認可能な遊技盤と、

前記遊技盤に設けられる第1表示手段と、

前記遊技盤に設けられ、前記第1表示手段とは異なる第2表示手段と、

前記遊技盤に形成された遊技領域に設けられ、発射手段により発射された遊技球が前記遊技領域を流下して入球可能な始動口と、

前記遊技領域に設けられ、ソレノイドの動作で前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能とされる大入賞口と、

前記前枠に設けられ、遊技者が操作可能な複数の操作手段と、

30

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて演出を制御する演出制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

遊技制御側割り込み周期で遊技制御側タイマ割り込み処理

を実行し、

前記遊技制御側タイマ割り込み処理では、

遊技球が前記始動口へ入球したか否かを判定する処理と、

遊技球が前記始動口へ入球した場合に未だ遊技に使用されていない遊技球である保留球の情報を更新する処理と、

40

当たりであるか否かの当たり判定を行う処理と、

前記当たり判定の処理における判定の結果が当たりである場合に前記ソレノイドの動作を制御して前記大入賞口を閉鎖状態から開放状態へ移行する処理と、

前記当たり判定を行う処理のまえに当たりであるか否かの事前判定を行う処理と、

前記当たり判定の結果、前記保留球の情報、前記事前判定の結果を前記コマンドとして出力する処理と、

前記第1表示手段の表示を制御する処理と、

を少なくとも実行し、

前記演出制御手段は、

演出制御側割り込み周期で演出制御側タイマ割り込み処理

50

を実行し、  
前記演出制御側タイマ割り込み処理では、  
前記コマンドを受信する処理と、  
前記第2表示手段の表示を制御する処理と、  
を少なくとも実行し、  
前記第1表示手段は、前記遊技領域外に配置されるものの前記開口部を介して視認可能であって複数のLEDから構成されるものであり、  
前記第2表示手段は、前記遊技領域内に配置され前記開口部を介して視認可能であって複数種類の画像を表示できるものであり、  
前記複数の操作手段のうち特定操作手段は、前記遊技機を正面から見た場合に、前記第1表示手段および前記第2表示手段と前後方向で重ならないように前記前枠に配置され、  
前記遊技制御手段は、  
前記第1表示手段の表示を制御する処理において、所定の条件が成立したか否かにかかわらず、遊技球が前記始動口へ入球して前記保留球の情報を前記第1表示手段における前記複数のLEDのうち所定のLEDで表示するとともに、前記事前判定の結果にかかわらず、前記保留球に対する当たりの期待度を前記所定のLEDの態様で示唆しない表示の制御を実行し、  
前記演出制御手段は、  
前記第2表示手段の表示を制御する処理において、前記所定の条件が成立した場合に、前記保留球の情報を特定画像で前記第2表示手段に表示するとともに、前記事前判定の結果に基づいて、前記保留球に対する前記当たりの期待度を前記特定画像の態様で示唆し、さらに、特殊画像を表示したあと、前記事前判定の結果に基づいて、前記特定画像の態様を他の態様へ変化させて前記当たりの期待度が変化したことを示唆する表示の制御を実行する演出を実行可能である、  
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】0008**  
**【補正方法】変更**  
**【補正の内容】**  
**【0008】**  
**[適用例1]**  
前枠に設けた開口部を介して視認可能な遊技盤と、  
前記遊技盤に設けられる第1表示手段と、  
前記遊技盤に設けられ、前記第1表示手段とは異なる第2表示手段と、  
前記遊技盤に形成された遊技領域に設けられ、発射手段により発射された遊技球が前記遊技領域を流下して入球可能な始動口と、  
前記遊技領域に設けられ、ソレノイドの動作で前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能とされる大入賞口と、  
前記前枠に設けられ、遊技者が操作可能な複数の操作手段と、  
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、  
前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて演出を制御する演出制御手段と、  
を備える遊技機であって、  
前記遊技制御手段は、  
遊技制御側割り込み周期で遊技制御側タイマ割り込み処理  
を実行し、  
前記遊技制御側タイマ割り込み処理では、  
遊技球が前記始動口へ入球したか否かを判定する処理と、  
遊技球が前記始動口へ入球した場合に未だ遊技に使用されていない遊技球である保留球の情報を更新する処理と、

10

20

30

40

50

当たりであるか否かの当たり判定を行う処理と、  
前記当たり判定の処理における判定の結果が当たりである場合に前記ソレノイドの動作を制御して前記大入賞口を閉鎖状態から開放状態へ移行する処理と、  
前記当たり判定を行う処理のまえに当たりであるか否かの事前判定を行う処理と、  
前記当たり判定の結果、前記保留球の情報、前記事前判定の結果を前記コマンドとして出力する処理と、  
前記第 1 表示手段の表示を制御する処理と、  
を少なくとも実行し、  
前記演出制御手段は、  
演出制御側割り込み周期で演出制御側タイマ割り込み処理 10  
を実行し、  
前記演出制御側タイマ割り込み処理では、  
前記コマンドを受信する処理と、  
前記第 2 表示手段の表示を制御する処理と、  
を少なくとも実行し、  
前記第 1 表示手段は、前記遊技領域外に配置されるものの前記開口部を介して視認可能であって複数の LED から構成されるものであり、  
前記第 2 表示手段は、前記遊技領域内に配置され前記開口部を介して視認可能であって複数種類の画像を表示できるものであり、  
前記複数の操作手段のうち特定操作手段は、前記遊技機を正面から見た場合に、前記第 1 表示手段および前記第 2 表示手段と前後方向で重ならないように前記前枠に配置され、 20  
前記遊技制御手段は、  
前記第 1 表示手段の表示を制御する処理において、所定の条件が成立したか否かにかかわらず、遊技球が前記始動口へ入球して前記保留球の情報を前記第 1 表示手段における前記複数の LED のうち所定の LED で表示するとともに、前記事前判定の結果にかかわらず、前記保留球に対する当たりの期待度を前記所定の LED の態様で示唆しない表示の制御を実行し、  
前記演出制御手段は、  
前記第 2 表示手段の表示を制御する処理において、前記所定の条件が成立した場合に、前記保留球の情報を特定画像で前記第 2 表示手段に表示するとともに、前記事前判定の結果に基づいて、前記保留球に対する前記当たりの期待度を前記特定画像の態様で示唆し、 30  
さらに、特殊画像を表示したあと、前記事前判定の結果に基づいて、前記特定画像の態様を他の態様へ変化させて前記当たりの期待度が変化したことを示唆する表示の制御を実行する演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

**【手続補正 3】**  
**【補正対象書類名】明細書**  
**【補正対象項目名】0 0 0 9**  
**【補正方法】削除**  
**【補正の内容】** 40

**【手続補正 4】**  
**【補正対象書類名】明細書**  
**【補正対象項目名】0 0 1 0**  
**【補正方法】削除**  
**【補正の内容】**

**【手続補正 5】**  
**【補正対象書類名】明細書**  
**【補正対象項目名】0 0 1 1**  
**【補正方法】削除**  
**【補正の内容】** 50

【 手続補正 6 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 2

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【 手続補正 7 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 3

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

10

【 手続補正 8 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 4

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

20

30

40

50