

【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 7 月 7 日(2023.7.7)

【公開番号】特開 2022-21607(P2022-21607A)
 【公開日】令和 4 年 2 月 3 日(2022.2.3)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-020
 【出願番号】特願 2020-125277(P2020-125277)
 【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 5 年 6 月 29 日(2023.6.29)
 【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】

遊技球の入球が可能な始動口と、
 前記始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定を実行する当否判定手段と、
 前記当否判定手段による当否判定の結果を示すための特別図柄が変動表示される図柄表示装置と、
 前記当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合、前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
 前記特別図柄と対応して前記当否判定手段による当否判定の結果を演出的に示す装飾図柄を含む演出内容が表示される演出表示装置と、
 演出内容を決定する演出決定手段と、
 演出の実行を制御する演出制御手段と、
 前記演出表示装置の前方において、所定の初期位置における初期状態から開始して所定領域での移動を伴う演出動作が可能であって、前記装飾図柄の変動表示演出に伴う動作において前記演出表示装置に表示される前記装飾図柄の視認性を低下させ得る所定軌道で動作するとともに、発光手段を有する可動役物と、
 を備え、

30

前記演出制御手段によって実行され得る複数種類の演出には、演出画像の表示に伴って可動役物を動作させる役物連動演出が含まれ、

40

前記演出制御手段は、前記役物連動演出を実行する場合に、前記演出画像の表示、前記可動役物の動作、および前記発光手段の発光を制御するとともに、前記発光手段を制御する処理過程の少なくとも一部は特定の制御パターンを繰り返し実行するループ処理であり、

前記演出制御手段は、前記役物連動演出の実行中において所定の条件を満たす場合に、前記可動役物の前記所定軌道での動作状態から前記初期状態への復帰動作を規制するとともに、前記復帰動作を規制する間、前記ループ処理の実行を継続可能であり、

前記発光手段を制御する処理過程の少なくとも一部は、前記特定の制御パターンと異なる所定の制御パターンを実行する非ループ処理であり、前記非ループ処理である前記所定の制御パターンを実行した後に、前記ループ処理である前記特定の制御パターンを実行可

50

能であり、

前記所定の制御パターンの１回分の実行時間は、前記特定の制御パターンの１回分の実行時間より長いことを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０４３８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０４３８】

図５６（ｂ）は可動役物８２０の復帰動作が規制されてその実行が遅延した場合のＬＥＤ８３５の発光制御パターンとの関係を例示する。上段は可動役物８２０の動作を示し、下段はＬＥＤ８３５の発光制御パターンを示す。第７４期間９３３は図５２（ｂ）における第１６期間８６５と同様、可動役物８２０の動作期間であり、第７５期間９３４が演出動作期間で、第７６期間９３５の分だけ可動役物８２０の復帰動作が遅延し、第７７期間９３６にて復帰動作が実行される。図示する発光制御パターンは、図５６（ａ）と同様に非ループパターン９００とループパターン９０１で構成される。非ループパターン９００の後、ループパターン９０１が繰り返し実行されるが、第７６期間９３５にて可動役物８２０の復帰動作が規制されて停止する間もループパターン９０１は繰り返し実行され、可動役物８２０は発光を継続する。第７６期間９３５の分だけ遅延した復帰動作が第７７期間９３６で実行されるまで、ループパターン９０１は繰り返し実行される。これにより、可動役物８２０の動作は停止していてもＬＥＤ８３５は点灯を継続することで故障や不具合が発生したように見えにくくし、違和感を低減できる。

30

40

50