

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7256515号**  
**(P7256515)**

(45)発行日 令和5年4月12日(2023.4.12)

(24)登録日 令和5年4月4日(2023.4.4)

(51)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  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全17頁)

(21)出願番号 特願2018-166614(P2018-166614)  
 (22)出願日 平成30年9月6日(2018.9.6)  
 (65)公開番号 特開2020-36854(P2020-36854A)  
 (43)公開日 令和2年3月12日(2020.3.12)  
 審査請求日 令和3年9月3日(2021.9.3)

(73)特許権者 599104196  
 株式会社サンセイアールアンドディ  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番  
 13号  
 (74)代理人 110002158  
 弁理士法人上野特許事務所  
 土屋 良孝  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番  
 13号 株式会社サンセイアールアンド  
 ディ内  
 (72)発明者 川添 智久  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番  
 13号 株式会社サンセイアールアンド  
 ディ内  
 (72)発明者 中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項1】**

遊技者が操作可能な操作手段と、  
 遊技者に対し前記操作手段の操作を促す操作要求演出を実行する演出実行手段と、  
 前記操作要求演出の少なくとも一部において、前記操作手段が実際に操作されていなくても、当該操作手段の操作がなされたものとして演出に反映させる自動操作機能のON/OFFを切り替える自動操作機能制御手段と、  
 を備え、

前記自動操作機能がONとされている状態において前記操作要求演出にて前記操作手段が実際に操作されても、前記自動操作機能がOFFとされずONの状態が維持される固定モードが設けられており、

前記固定モードを設定するか、当該固定モードを設定せずに前記自動操作機能がONとされている状態において前記操作要求演出にて前記操作手段が実際に操作されることを契機として前記自動操作機能がOFFとされるようにするかを、遊技の状況によらず遊技者が任意に選択可能であることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】**

**【 0 0 0 2 】**

下記特許文献 1 等に記載されるように、遊技者に対し、押しボタン等の操作手段の操作を促す操作要求演出において、遊技者が操作していなくても自動的に操作されたこととして演出に反映されるようにする自動操作機能を備えた遊技機が公知である。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【 0 0 0 3 】**

【文献】特開 2017 - 176421 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

10

**【 0 0 0 4 】**

本発明は、操作手段の自動操作機能を備えた遊技機において、当該自動操作機能の使い勝手を向上させることを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【 0 0 0 5 】**

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者に対し前記操作手段の操作を促す操作要求演出を実行する演出実行手段と、前記操作要求演出の少なくとも一部において、前記操作手段が実際に操作されていなくても、当該操作手段の操作がなされたものとして演出に反映させる自動操作機能の ON / OFF を切り替える自動操作機能制御手段と、を備え、前記自動操作機能が ON とされている状態において、前記操作要求演出にて前記操作手段が実際に操作されたとき、前記自動操作機能が OFF とされ、前記操作要求演出が実行されているとき以外のときに前記操作手段が実際に操作されても、前記自動操作機能の ON の状態が維持されることを特徴とする。

20

**【発明の効果】****【 0 0 0 6 】**

本発明にかかる遊技機によれば、自動操作機能の使い勝手を向上させることが可能である。

**【図面の簡単な説明】****【 0 0 0 7 】**

30

【図 1】本実施形態にかかる遊技機の全体図である。

【図 2】表示領域に表示された識別図柄を示した図である。

【図 3】操作要求演出の概要を説明するための図である。

【図 4】操作要求演出の種類（遊技者に対して求められる操作様式の種類）を説明するための図である。

【図 5】自動操作機能が有効の状態で開始された単操作要求演出にて第一操作手段が実際に操作されたとき、自動操作機能が無効となることを説明するための図である。

【図 6】自動操作機能が有効の状態で開始された連続操作要求演出にて第一操作手段が実際に操作されたとき、自動操作機能が無効となることを説明するための図である。

【図 7】自動操作機能が有効の状態で開始された操作非要求演出にて第一操作手段が実際に操作されたとき、自動操作機能が有効の状態が維持されることを説明するための図である。

40

【図 8】固定モードを説明するための図である。

【図 9】固定モードの設定方法の一例を説明するための図である。

【図 10】支持部を模式的に示した図であって、( a ) は支持部を上方から見た図、( b ) は支持部を前方から見た図である。

【図 11】第二操作手段の操作により設定事項（例：音量）が変化したときに発光部が発光することを説明するための図である。

【図 12】第二操作手段の操作様式に応じて、発光部の発光様式が異なる例を説明するための図である。

50

【図13】第二操作手段とは異なる操作手段（例：第一操作手段）が発光部として設定された例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

1) 全体構成

以下、本発明にかかる遊技機1（ぱちんこ遊技機）の実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図1を参照して遊技機1の全体構成について簡単に説明する。

【0009】

遊技機1は遊技盤90を備える。遊技盤90は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置908（発射ハンドル）の操作によって発射された遊技球を遊技領域902に案内する通路を構成するガイドレール903が略円弧形状となるように設けられている。遊技領域902には、始動入賞口904、大入賞口906、アウト口907などが設けられている。

10

【0010】

表示装置91の表示領域911は、遊技盤90に形成された開口901を通じて視認されるものである。なお、一部の図においては、遊技盤90に覆われずに露出する表示領域911の形状を簡略化して記載する（方形状に記載する）が、当該部分の大きさや形状は適宜変更可能である。

【0011】

また、遊技領域902には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域902を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

20

【0012】

このような遊技機1では、発射装置908を操作することにより遊技領域902に向けて遊技球を発射する。遊技領域902を流下する遊技球が、始動入賞口904や大入賞口906等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【0013】

大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として実行する（このような始動入賞口904は複数設けられてもよい）。具体的には、始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値（以下、当否判定情報と称することもある）が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。本実施形態では、公知の遊技機と同様に、大当たりとなる場合には、表示装置91の表示領域911に表示される識別図柄80（図2参照）が所定の組み合わせ（例えば同じ図柄の三つ揃い）となることによって報知され、それ以外の組み合わせが表示された場合にははずれとなる。なお、一部の図においては、識別図柄80の記載を省略するが、基本的には、当否判定結果を報知する報知演出が実行されている最中は、当該識別図柄80（識別図柄群）が表示され続ける。なお、図2以外の一部の図面においては、識別図柄80の図示を省略する。

30

【0014】

本実施形態では、上記当否判定のための数値が取得された順に当否判定結果の報知が開始される（識別図柄80（識別図柄群）の変動が開始される）こととなるが、ある数値が取得されたときに、それより前に取得された数値に基づく当否判定結果が報知されている際には、当該ある数値に基づく当否判定結果の報知が開始されるまで、図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。未だ当否判定結果の報知が開始されていない数値（当該数値のそれぞれに対応するものが「保留（情報）」である。保留（情報）は当否判定情報の下位概念であるといえる）の最大の記憶数（最大保留数）は適宜設定することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大保留数は、一種の始動入賞口904につき四つである。なお、本実施形態では、当否判定結果の報知が開始される時点で、取得された数値が大当たりとなる数値か否かが判断されることとなるが、数値が取得さ

40

50

れたときに当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶しておく構成としてもよい。また、取得された数値は、当否判定結果を報知する演出の具体的な内容を決定するための数値としても利用される。

#### 【 0 0 1 5 】

本実施形態にかかる遊技機 1 では、記憶手段に記憶されている当否判定結果の報知が開始されていない取得された数値（当否判定情報）のそれぞれに対応するマークである保留図柄（図示せず）が表示装置 9 1 の表示領域 9 1 1 に表示される。本実施形態では、数値が取得されたタイミングが早いものから（いわゆる保留消化が早いものから）順に左から並ぶよう表示される。保留図柄を表示する専用の表示装置が設けられていてもよい。保留図柄の態様は常に同じであってもよいし、対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（以下、（大当たり）信頼度と称することもある）が高まったことを示唆する通常の保留図柄とは異なる態様の一または複数種の特殊図柄が設定されていてもよい。

#### 【 0 0 1 6 】

なお、遊技機 1 の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機 1 の構成要素は説明を省略する。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適用できる。

#### 【 0 0 1 7 】

##### 2 ) 自動操作機能

本実施形態にかかる遊技機 1 は、操作手段 1 0 （以下、後述する第二操作手段 2 0 と区別するため、形式的に第一操作手段 1 0 と称する）を備える。第一操作手段 1 0 は、遊技者が演出に関与するために設けられた部材である。本実施形態における第一操作手段 1 0 はいわゆる「押しボタン」である。第一操作手段 1 0 は、原位置と当該原位置よりも所定量下方に変位した操作位置との間を変位可能に設けられている。少なくとも、当該第一操作手段 1 0 が操作位置に位置したことは図示されないセンサにより検出される。当該第一操作手段 1 0 は「押しボタン」に限られるわけではない。遊技者自らが力を加えることでも、所定範囲を変位することが可能なものであり、操作位置に位置したことがセンサ等により検出されるものであればよい。また、操作方向（操作態様）が複数設定された構成であってもよい。例えば、前後方向に押し引きすることが可能なレバーであってもよい。また、複数の第二操作手段 1 0 が設けられた構成としてもよい。

#### 【 0 0 1 8 】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、当否判定結果を報知する報知演出（識別図柄 8 0 が変動を開始してから当否判定結果を示す組み合わせで停止するまでの演出）を構成する種々の演出の一つとして、操作要求演出を実行することが可能である。操作要求演出は、遊技者に対し、第一操作手段 1 0 を操作することを促す（要求する）演出である。本実施形態にかかる遊技機 1 は、実行される場面や、求められる操作態様（後述）が異なる複数種の操作要求演出が発生するものである。操作要求演出においては、第一操作手段 1 0 の操作が演出に反映される操作有効期間が設定される。当該操作有効期間中は、操作有効期間の残り時間や経過時間を示すようなメータ 1 1（図 3 参照）や数字（カウントダウンされる数字）が表示されるようにしてもよい。また、遊技者が第一操作手段 1 0 を操作すべきタイミング（時機）が訪れたことを容易に把握できるようにするために、第一操作手段 1 0 を表した操作画像 1 2（図 3 参照。第一操作手段 1 0 を表した画像であることが分かれば、その態様はどのようなものであってもよい）や、第一操作手段 1 0 を操作すべき旨の表示 1 3（図 3 参照。例えば「押せ！」といった表示）がなされるようにするとよい。なお、当該操作要求演出の態様はあくまで一例である。遊技者に対し、第一操作手段 1 0 の操作を求めるような態様の演出の全てが操作要求演出に含まれるものとする。

#### 【 0 0 1 9 】

操作要求演出において求められる第一操作手段 1 0 の操作態様としては種々考えられる。第一操作手段 1 0 を一度だけ原位置から操作位置に変化させる単操作、第一操作手段 1 0 を原位置から操作位置に変位させることを複数回繰り返す（単操作を複数回繰り返す）連続操作（いわゆる「連打」）、第一操作手段 1 0 を原位置から操作位置に変位させた操

作状態とし、その状態を維持する維持操作（いわゆる「長押し」）等を例示することができる。本実施形態にかかる遊技機1は、単操作を促す操作要求演出（図4（a）参照。以下、単操作要求演出と称することもある）、連続操作を促す操作要求演出（図4（b）参照。以下、連続操作要求演出と称することもある）、維持操作を促す操作要求演出（図4（c）参照。以下、維持操作要求演出と称することもある）のいずれも発生する。

#### 【0020】

自動操作機能は、各種操作要求演出において、操作有効期間中に第一操作手段10が実際に操作されなくても、仮想的に操作されたものとして演出に反映させる機能である。本実施形態では、詳細を後述するような特殊なケースを除き、自動操作機能を有効状態とした場合、単操作要求演出、連続操作要求演出、維持操作要求演出のいずれにおいても、仮想的な操作がなされたものとして演出に反映される。つまり、単操作要求演出においては仮想的な単操作が、連続演出においては仮想的な連続操作が、維持操作要求演出においては仮想的な維持操作がなされたものとして演出に反映される。具体的には、単操作要求演出においては仮想的な単操作時に演出上の音や画像の出力、可動役物等の動作等が発生する（以下、当該仮想的な操作や実際の操作により発生する事象（演出効果を発現する事象）を総称して「演出要素」と称することもある）（図5（a）（b）参照）。連続操作要求演出においては一回の仮想的な操作がなされる度に演出要素が出力される（図6（a）（b）参照）。維持操作要求演出においては仮想的な維持操作が所定時間経過する度に演出要素が出力される。連続操作要求演出や維持操作要求演出時は、実質的には、操作有効期間が所定時間経過する度に演出要素が出力されるということになる。このようにすることで、各種操作要求演出において第一操作手段10を操作することを負担に感じる遊技者の負担軽減となる。

10

#### 【0021】

遊技者が自動操作機能を無効（OFF）から有効（ON）にする方法はどのようなものであってもよい。遊技機1に関する各種機能を設定、変更等するカスタマイズ可能な機能の一つとして自動操作機能を搭載し、カスタマイズ画面上の操作により自動操作機能の無効と有効を切り替えることが可能な構成とすることが考えられる（このようなカスタマイズ機能自体は公知であるから説明を省略する）。また、操作要求演出が実行されていない（操作有効期間）が設定されていないときに、第一操作手段10を所定の態様で操作することで自動操作機能が無効から有効になる構成とすることが考えられる。例えば、操作要求演出が実行されていない（操作有効期間）が設定されていないときに、第一操作手段10の維持操作が所定時間なされたときに、自動操作機能が無効から有効になるようにすることが考えられる。

20

#### 【0022】

一方、遊技者が自動操作機能を有効（ON）から無効（OFF）にする方法の少なくとも一つとして、操作要求演出において第一操作手段10を実際に操作することが設定されている。具体的には、操作要求演出における操作有効期間中に第一操作手段10の実際の操作が検出されたときには、自動操作機能が有効から無効とされる（図5（a）（c）参照）。操作要求演出において実際に第一操作手段10の操作がなされるということは、遊技者に第一操作手段10を操作する意思があるということであるため、それを尊重して自動操作機能を無効とする。自動操作機能が有効とされている状態である操作要求演出が発生し、当該ある操作要求演出にて実際の第一操作手段10の操作が検出されたときには、当該ある操作要求演出にて自動操作機能が無効になるだけでなく、（自動操作機能を有効にする操作がなされなければ）それ以降の操作要求演出においても自動操作機能が無効となる。

30

#### 【0023】

本実施形態では、自動操作機能が有効である状態で発生した単操作要求演出においては、操作有効期間が開始されると同時に直後に仮想的な単操作が発生しないようにする。すなわち、操作有効期間の開始時点から、操作有効期間の終了時点よりも前の途中時点までの特定期間中は、仮想的な単操作が発生しないようにし、当該特定期間中に実際の第

40

50

一操作手段 10 の操作がなされなかったときに当該途中時点で仮想的な単操作が発生するものとする（図 5（a）（b）参照）。本実施形態では、当該途中時点は、操作有効期間の略中間時点とされている。操作有効期間が開始されると同時または直後に仮想的な単操作が発生してしまうと、その時点で単操作要求演出が終了してしまう（操作有効期間が終了してしまうことになり、第一操作手段 10 の実際の操作がなされる余地（時間）が無いことになってしまう。つまり、第一操作手段 10 を実際に操作する意思を遊技者がもっていても、当該実際の操作を行うのに十分な時間が無いことになる。本実施形態では、上記特定期間が設定されるから、自動操作機能が有効である状態で発生した単操作要求演出においても、第一操作手段 10 を実際に操作することが可能となる。そして、当該特定期間中に実際に第一操作手段 10 の操作がなされたときには、それを契機として自動操作機能が無効となる（図 5（a）（c）参照）。

10

#### 【0024】

本実施形態では、連続操作要求演出や維持操作要求演出においては、上記のような特定期間は設定されない。連続操作要求演出や維持操作要求演出においては、仮想的な操作がなされてすぐに演出が終了するわけではないため、遊技者が第一操作手段 10 を実際に操作する十分な時間があるからである。自動操作機能が有効である状態で発生した連続操作要求演出や維持操作要求演出においても、実際の第一操作手段 10 の操作が検出されること（操作有効期間が開始されてから最初に第一操作手段 10 の操作が検出されること）を契機として自動操作機能が無効となる（図 6（a）（c）参照）。したがって、その後は、仮想的な操作がなされないから、実際に操作手段の操作がなされないと演出への反映は生じない。なお、連続操作要求演出や維持操作要求演出においても上記のような特定期間が設定された構成としてもよい。このようにすれば、第一操作手段 10 を実際に操作する意思を遊技者がもっている場合、仮想的な操作がなされるよりも前に（特定期間中に）第一操作手段 10 を実際に操作することで、自動操作機能を有効から無効に切り替えることができる。

20

#### 【0025】

このように、本実施形態にかかる遊技機 1 では、自動操作機能が有効（ON）である状態で発生した操作要求演出において第一操作手段 10 の実際の操作が検出されたときには、それを契機として自動操作機能が無効（OFF）とされる（図 5（a）（c）および図 6（a）（c）参照）。つまり、第一操作手段 10 の実際の操作が行われるということは、遊技者に第一操作手段 10 を操作する意思があるものとして、自動操作機能を無効とする。遊技者にとってみれば自動操作機能を無効にするための行動を起こす必要がないため、自動操作機能の使い勝手が向上する。

30

#### 【0026】

また、本実施形態では、自動操作機能が有効である状態で発生した操作要求演出において第一操作手段 10 の実際の操作が検出されたときには、それを契機として演出要素が出力される（図 5（c）および図 6（c）参照）。つまり、自動操作機能を有効から無効に切り替える契機となる操作も、演出に反映されるように設定されている。第一操作手段 10 の実際の操作が行われるということは、遊技者自らが第一操作手段 10 を操作して演出に反映させようとする意思があるということであるから、第一操作手段 10 の操作が演出に反映されないと、遊技者が違和を感じるおそれがある。したがって、実際の操作が検出されたときには、自動操作機能の切り替えだけでなく、演出への反映（演出要素の出力）がなされるものとする。

40

#### 【0027】

以下、上記実施形態における自動操作機能に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

#### 【0028】

##### 第一具体例

遊技者に対し第一操作手段 10 の操作が促されないものの、第一操作手段 10 の操作が

50

演出に反映される操作非要求演出（図7参照）が実行可能であるとする。上述した操作要求演出は、操作有効期間を示すメータ11や、操作画像12、第一操作手段10を操作すべき旨の表示13がなされるものであって、遊技者に対して第一操作手段10の操作が促される演出である一方、操作非要求演出はこのような表示がなされるものではない。しかし、第一操作手段10の操作がなされたときには、それが演出に反映されるという点で操作要求演出と操作非要求演出は共通する。操作非要求演出は、特定の遊技者に限り発生していることに気付かせるようにした、いわゆる「隠れ演出」である。このような「隠れ演出」であるため、自動操作有効機能が有効（ON）である状態で操作非要求演出が発生したとしても、自動操作機能による仮想的な操作は行われない（図7（a）（b）参照）。仮想的な操作が行われてしまうと、操作非要求演出が発生していることに気付いてしまい「隠れ演出」とした意味がなくなるからである。このような操作非要求演出としては、いわゆるリーチ演出中に、第一操作手段10を連続操作することで、所定の演出要素（例えば表示領域911に表示される所定の画像の色）が変化していき、当該演出要素により大当たり信頼度が示唆される演出を例示することができる。

#### 【0029】

自動操作機能が有効である状態で操作非要求演出が発生したとする。かかる操作非要求演出（操作非要求演出における操作有効期間）中に実際に第一操作手段10の操作がなされたときであっても、自動操作機能は無効（OFF）とされず、有効である状態が維持される（図7（a）（c）参照）。つまり、操作要求演出における実際の操作は、自動操作機能を無効とする契機とされるものの、操作非要求演出における実際の操作は、自動操作機能を無効とする契機とはされないようにする。上記の通り操作非要求演出は「隠れ演出」であるから、当該操作非要求演出中に実際の操作がなされることは当該「隠れ演出」の作用を享受しようとする意図があるということであって、操作要求演出における自動操作が不要であると遊技者が考えているわけではない可能性がある。しかも、本例では、自動操作機能が有効である状態であっても、操作非要求演出における仮想的な操作が行われない（図7（a）（b）参照）のであるから、操作非要求演出の作用を享受するためには実際の操作を行う必要がある。したがって、操作非要求演出中における実際の操作は、遊技者が第一操作手段10を操作する意思があるものとみなさず、自動操作機能が有効である状態を維持するようとする。なお、複数種の操作非要求演出が搭載されたものにおいて、一部の操作非要求演出については実際の操作を契機として自動操作機能を無効とせず有効である状態を維持するものの、他の操作非要求演出については実際の操作を契機として自動操作機能が無効とされるような構成としてもよい。

#### 【0030】

##### 第二具体例

上記実施形態では、自動操作機能が有効である状態で発生した操作要求演出（操作有効期間）において第一操作手段10の実際の操作が検出されたときには、自動操作機能が無効とされることを説明した。ただ、遊技者によっては、このような有効・無効の切り替えを嫌う可能性がある。例えば、基本的には自動操作機能が有効であって欲しい（自らが操作しなくてもよい状態としたい）が、一部の操作要求演出においては自らが第一操作手段10を操作したいと考える遊技者が存在する可能性がある。このような遊技者にとっては、操作要求演出において実際に操作する度に自動操作機能が無効になることは好ましくないといえる。

#### 【0031】

これを踏まえ、自動操作機能が有効である状態において、操作要求演出にて第一操作手段10が実際に操作されても、自動操作機能が無効とされずに有効である状態が維持されるモード（図8参照。以下、固定モードと称する）を、遊技者が任意に設定することが可能である構成とする。このようにすれば、一部の操作要求演出については自らが第一操作手段10を操作しつつ、他の操作要求演出については仮想的な操作がなされる（自らが第一操作手段10を操作しなくてもよい）状況を作り出すことができる。

#### 【0032】

10

20

30

40

50

遊技者が固定モードを設定する方法はどのようなものであってもよいが、自動操作機能を有効にしたとき（図9（a）参照）に、固定モードを選択するか否かを遊技者に決定させる（図9（b）参照）構成とすることが好ましいといえる。つまり、自動操作機能を有効とした遊技者に対し、当該自動操作機能を固定するかを問う構成として、固定モードの存在が知られない状況が生じてしまうことがなくなる。

#### 【0033】

##### 第三具体例

上記実施形態では、自動操作機能が有効である状態で発生した操作要求演出（操作有効期間）において第一操作手段10の実際の操作が検出されたときには、自動操作機能が無効とされることを説明したが、報知演出中における操作要求演出が実行されている以外のときに第一操作手段10の実際の操作がなされても、自動操作機能が有効から無効に切り替わることがないように設定された構成とする（ただし、いわゆるカスタマイズ機能を利用して自動操作機能を有効から無効に切り替えるための操作を除く）。操作要求演出が実行されていないときにおける第一操作手段10の操作は、誤操作等、遊技者自らが操作しようとする意志に基づくものではない操作であることが考えられるから、報知演出中における操作要求演出が実行されている以外のときに第一操作手段10の操作が検出されても、自動操作機能が有効である状態が維持されるようにする。

10

#### 【0034】

##### 3) 設定事項調整時におけるサポート機能

本実施形態にかかる遊技機1は、上述した第一操作手段10とは異なる第二操作手段20を備える（図1および図10参照）。本実施形態における第二操作手段20は、いわゆる「十字キー」である。かかる第二操作手段20は、支持部30に設けられている。具体的には、支持部30の上面にて第二操作手段20の一部が露出するようにして当該支持部30に当該第二操作手段20が支持されている。支持部30は、遊技機1の筐体（枠体）を構成する一部分であり、前方に向かって突出するように設けられた部分である。支持部30の上側には、下方に向かって窪む凹部である遊技球貯留空間31（いわゆる「上皿」となる部分）が形成されている（図10（a）参照）。当該遊技球貯留空間31に貯留された遊技球が発射装置908により発射されることになる。支持部30の上面における遊技球貯留空間31が形成されない部分に第二操作手段20が設けられている（図10（a）参照）。なお、本実施形態では、第一操作手段10も支持部30の上面に設けられている。

20

#### 【0035】

支持部30には、所定の態様で発光することが可能な発光部32（LED等の発光体を含む部分）が設けられている。発光部32が直接支持部30に支持された構成としてもよいし、他の部材を介して発光部32が支持部30に支持された構成としてもよい。発光部32は、光の出射方向が上方に向かうように、支持部30の上面に設けられている（図10（a）参照）。発光部32の発光態様はどのようなものであってもよい。複数種の態様で発光することが可能なものであってもよい。

30

#### 【0036】

本実施形態にかかる遊技機1は、第二操作手段20を操作することにより、所定の設定事項を遊技者の好みのものに変化させることができる。かかる第二操作手段20は、設定事項を変更するために利用される操作手段であり、演出に利用される操作手段ではない。すなわち、遊技者に対して第二操作手段20の操作を促すような操作要求演出は発生しない。上記設定事項は、遊技者の直接的な利益（出玉）に関係しないものであればどのようなものであってもよい。設定事項としては、スピーカ40（図1参照）から出力される演出音の音量や各種電飾から出力される光の光量といった遊技環境に関するものや、報知演出中に背景楽曲として出力される楽曲の種類、報知演出を構成する各種演出のタイプ（例：メインのキャラクタ）の選択といった演出に関するものを例示することができる。以下では、音量調整を例に、発光部32によるサポート機能を説明する。

40

#### 【0037】

50

音量調整の際には、第二操作手段 20 を操作する。本実施形態では、十字キー（第二操作手段 20）の「上」を押すことで音量が上昇し、「下」を押すことで音量が低下する。つまり、第二操作手段 20 の操作態様に応じ、設定事項が変化する方向が異なるものである。また、本実施形態にかかる遊技機 1 は、報知演出が実行されている最中（識別図柄 80 の変動中）であっても音量調整することが可能である。遊技者にとってみれば、遊技を継続しながら（遊技球を発射することを継続しながら）好みの音量に調整することが可能である。

#### 【 0 0 3 8 】

第二操作手段 20 が操作され、音量が変化したときには、発光部 32 が発光する。具体的には、音量が一段階変化したとき（音量が大きくなる変化および小さくなる変化のいずれも含む）には、発光部 32 が一時的に（所定時間）発光する（図 11 参照）。第二操作手段 20 の操作により音量が実際に変化したかどうかは分かりにくいし、遊技者が第二操作手段 20 を操作したつもりでも、当該操作が検出されておらず音量が変化していないといった状況が生じる可能性もある。本実施形態では、第二操作手段 20 の操作が検出され、音量の変化が実行されたことを明確に示すため、発光部 32 を発光させる。遊技者は、発光部 32 の発光により音量（設定事項）が変化していることが分かるため、設定事項を変化させる機能の使い勝手が向上するといえる。

#### 【 0 0 3 9 】

また、本実施形態における発光部 32 は、第二操作手段 20 とともに、支持部 30（支持部 30 の上側）に設けられている。音量を変化させようとする遊技者は、支持部 30 を上から覗き込むようにして第二操作手段 20 を操作することになる。当該支持部 30 の上側に発光部 32 が設けられているため、第二操作手段 20 を操作しながら発光部 32 が発光しているかどうかを確認することで、音量の変化が実行されたかどうかを判断することが可能である。なお、本実施形態では、音量が変化したとき、当該音量の変化が表示領域 911 に表示されるようにしている（図 11（b）（c）参照）が、第二操作手段 20 を操作しながら表示領域 911 を見るといった必要がなくなる。つまり、表示領域 911 を見て音量の変化が実行されたかどうかを確認するよりも、第二操作手段 20 とともに支持部 30 の上側に設けられた発光部 32 を見て音量の変化が実行されたかどうかを確認する方が容易である。

#### 【 0 0 4 0 】

以下、上記実施形態におけるサポート機能に関する事項を改良、具体化、変形等した具体例について説明する。なお、可能な限りにおいて、以下の具体例を用いて説明する技術を複数組み合わせて適用した構成としてもよい。

#### 【 0 0 4 1 】

##### 第一具体例

第二操作手段 20 の操作態様に応じ、設定事項の変化する方向が異なるものであるとする。上記実施形態でいえば、第二操作手段 20 である十字キーの「上」を操作する第一操作態様と、「下」を操作する第二操作態様とでは、設定事項の変化の方向が異なる。例えば設定事項が音量や光量である場合には、第一操作態様による操作がなされたときには設定事項が増加する方向に変化し、第二操作態様による操作がなされたときには設定事項が低下する方向に変化するものとする。設定事項が楽曲等、複数種の候補要素から一の要素を選択するというものである場合には、複数種の候補要素が所定の順に並べられ、第一操作態様による操作がなされたときには所定の順で設定事項（選択対象）が切り替わっていく、第二操作態様による操作がなされたときには所定の順とは逆の順で設定事項（選択対象）が切り替わっていくものとする。

#### 【 0 0 4 2 】

これを前提として、設定事項が一方に変化している（切り替わっている）ときと、その逆方向に変化している（切り替わっている）ときとでは、発光部 32 の発光態様が異なる構成とする。つまり、第一操作態様による操作がなされ、設定事項が一方に変化しているときには発光部 32 が第一発光態様で発光し（図 12（a）参照）第二操作態様による操

10

20

30

40

50

作がなされ、設定事項が他方に変化しているときには発光部32が第二発光態様（第一発光態様とは異なる発光態様）で発光する（図12（b）参照）ものとする。このようにすることで、遊技者は、発光部32が発光していることで設定事項の変化が発生しているということだけでなく、その変化の方向も把握することが可能となる。

#### 【0043】

##### 第二具体例

設定事項を変化させる際に操作される操作手段（第二操作手段20）とは異なる操作手段に発光部32を設け、設定事項が変化したときには当該発光部32を発光させる。例えば、押しボタンである第一操作手段10に発光部32を設ける（第一操作手段10の近傍に設けられたものであってもよい）。第一操作手段10は支持部30に設けられたものであるため、当該第一操作手段10に設けられた発光部32も間接的に支持部30に設けられたものといえる。第一操作手段10に設けられる発光部32は、基本的には、所定の演出効果を発現させるために設けられるものである。例えば、遊技者に対して第一操作手段10の操作を促す操作要求演出における操作有効期間中に発光するものとされる。遊技者は、第一操作手段10が発光することで、第一操作手段10を操作すべきタイミングであることを把握する。

#### 【0044】

上記第一操作手段10に設けられた発光部32が、第二操作手段20の操作により設定事項が変化したときに発光するようにする（図13参照）。つまり、第一操作手段10に設けられた発光部32を利用して、設定事項が変化したことを見せるようにする。このようにすることで、設定事項が変化したことを示すための発光部32を別途設ける必要がなくなる。

#### 【0045】

##### 第三具体例

第二操作手段20が操作されることにより設定事項が変化したときにおける発光部32の発光態様は、それ以外のときにおける発光部32の発光態様とは異なるものとする。具体的には、発光部32は、報知演出を構成する各種演出の演出効果を高めるため、報知演出にて所定条件が成立したときには、一または複数種の演出用発光態様のいずれかで発光する場合があるように設定されているとする。設定事項が変化したときにおける発光部32の発光態様（以下、上記演出用発光態様と区別するために特定発光態様と称する）は、当該演出用発光態様のいずれとも異なる態様とする。このようにすることで、設定事項が変化したことがより分かりやすくなる。

#### 【0046】

また、報知演出中に所定条件が成立するタイミングと、第二操作手段20の操作による設定事項が変化するタイミングが重なった場合には、発光部32が特定発光態様で発光することが優先されるようにする。つまり、発光部32が演出用発光態様で発光することはキャンセルされ、発光部32は特定発光態様で発光する。したがって、どのような状況で設定事項を変化させたとしても、発光部32によるサポート機能を享受することができる。

#### 【0047】

以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

#### 【0048】

「2)自動操作機能」で説明した事項および「3)設定事項調整時におけるサポート機能」で説明した事項のいずれか一方のみが適用された遊技機1としてもよい。

#### 【0049】

上記実施形態にかかる遊技機1は、ぱちんこ遊技機であるが、ぱちんこ遊技機特有の構成を除き、回胴式遊技機等の他の遊技機に対し、同様の技術思想を適用することが可能である。

#### 【0050】

上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を以下に列挙する。

**【 0 0 5 1 】****・手段 1 - 1**

遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者に対し前記操作手段の操作を促す操作要求演出を実行する演出実行手段と、前記操作要求演出の少なくとも一部において、前記操作手段が実際に操作されていなくても、当該操作手段の操作がなされたものとして演出に反映させる自動操作機能のON / OFFを切り替える自動操作機能制御手段と、を備え、前記自動操作機能がONとされている状態において、前記操作要求演出にて前記操作手段が実際に操作されたとき、前記自動操作機能がOFFとされることを特徴とする遊技機。

自動操作機能がONとされている状態であっても、操作要求演出にて操作手段が実際に操作されたときには、遊技者が操作手段を操作しようとする意志があると考えられるから、自動操作機能がOFFになるようとする。遊技者にとってみれば、自動操作機能をOFFにするために別途何らかの行動を起こす必要がないから、自動操作機能の使い勝手が向上するといえる。

**【 0 0 5 2 】****・手段 1 - 2**

前記自動操作機能がONとされている状態において、前記操作要求演出にて前記操作手段が実際に操作されたとき、前記自動操作機能がOFFとされることに加え、当該操作が演出に反映されることを特徴とする手段1 - 1に記載の遊技機。

自動操作機能がONとされている状態であっても、操作要求演出にて操作手段が実際に操作されたときには、遊技者が操作手段を操作しようとする意志があると考えられるから、当該操作は演出に反映されるようにすべきである（当該操作が演出に反映されないと遊技者が違和を感じてしまうおそれがある）。

**【 0 0 5 3 】****・手段 1 - 3**

前記演出実行手段は、遊技者に対し前記操作手段の操作が促されないものの、前記操作手段の操作が演出に反映される操作非要求演出を実行することが可能であり、前記自動操作機能がONとされている状態において、前記操作非要求演出にて前記操作手段が実際に操作されても、前記自動操作機能はOFFとされずONの状態が維持されることを特徴とする手段1 - 1または手段1 - 2に記載の遊技機。

操作非要求演出にて操作手段が実際に操作されることは、操作非要求演出の作用を享受するための操作であって、自動操作が不要であるとする遊技者の意志でない可能性があるから、操作非要求演出での実際の操作を契機として自動操作機能をONからOFFに切り替えないようにすることが好ましい。

**【 0 0 5 4 】****・手段 1 - 4**

前記自動操作機能がONとされている状態において、前記操作要求演出にて前記操作手段が実際に操作されても、前記自動操作機能がOFFとされずONの状態が維持される固定モードを、遊技者が任意に設定することが可能であることを特徴とする手段1 - 1から手段1 - 3のいずれかに記載の遊技機。

一部の操作要求演出においては自動操作機能を享受し、他の操作要求演出においては自らが操作手段を操作したいと考える遊技者が存在する可能性がある。このような遊技者にとっては、操作要求演出において実際に操作手段の操作がなされることで自動操作機能がOFFになることは好ましくないといえる。したがって、操作要求演出にて操作手段が実際に操作されても、自動操作機能がONのまとまるモードを用意しておくとよい。

**【 0 0 5 5 】****・手段 2 - 1**

遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段の操作が検出されることを契機として、遊技に関する所定の設定事項を変化させる設定調整手段と、前記操作手段の操作がなされることで前記設定事項が変化したときに発光する発光部と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

上記遊技機によれば、発光部が発光することで設定事項が変化したことが明確に示されるため、設定事項を変化させる機能の使い勝手が向上する。

【 0 0 5 6 】

・手段 2 - 2

上面側で前記操作手段の少なくとも一部が露出するようにして、当該操作手段を支持する支持部を備え、前記発光部は、前記支持部に設けられていることを特徴とする手段 2 - 1 に記載の遊技機。

このようにすることで、操作手段を操作したときに発光部が発光しているかどうかを判別しやすい。

【 0 0 5 7 】

10

・手段 2 - 3

前記操作手段は、遊技者に対して操作有効期間中に操作することが促される操作要求演出の対象となるものではないことを特徴とする手段 2 - 1 または手段 2 - 2 に記載の遊技機。

【 符号の説明 】

【 0 0 5 8 】

20

1 遊技機

1 0 第一操作手段

2 0 第二操作手段

3 0 支持部

3 2 発光部

9 1 表示装置

9 1 1 表示領域

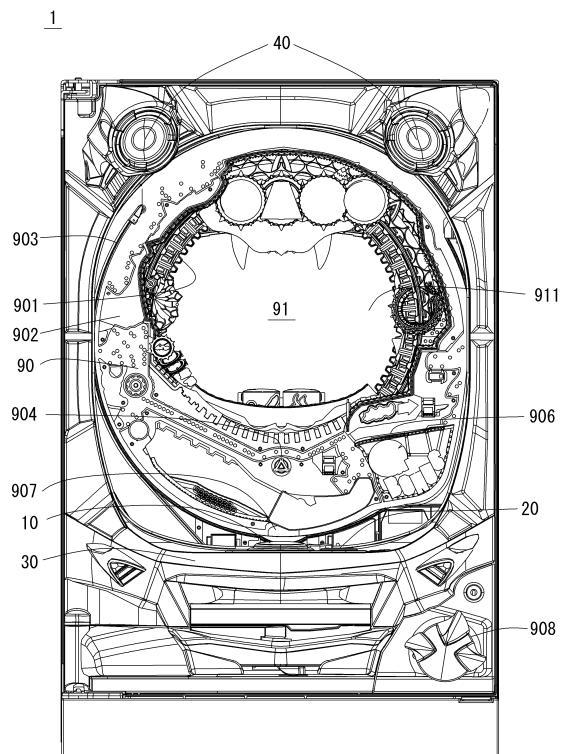
30

40

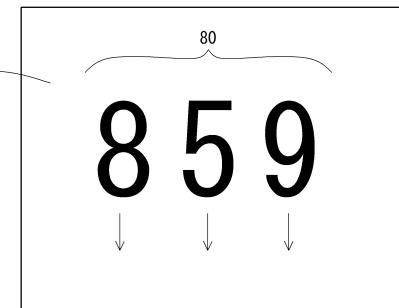
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

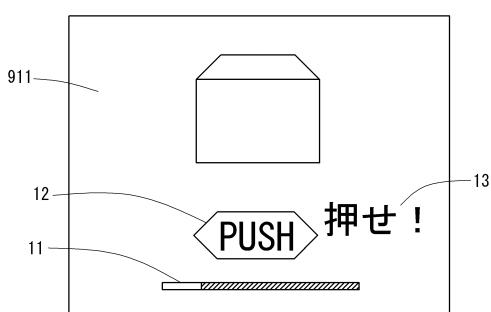
20

30

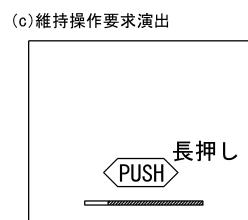
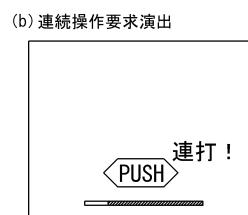
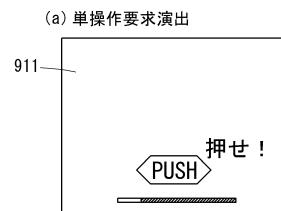
40

50

【図3】



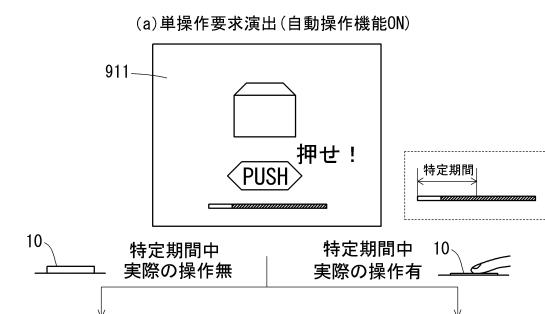
【図4】



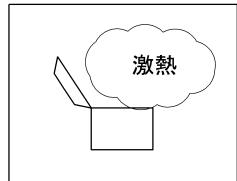
10

20

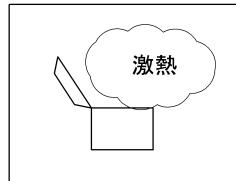
【図5】



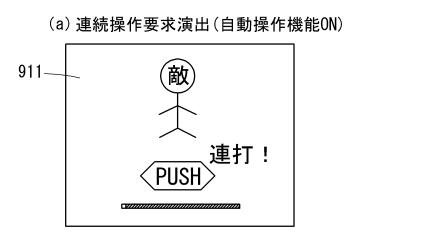
(b) 仮想的な操作が演出に反映



(c) 実際の操作が演出に反映

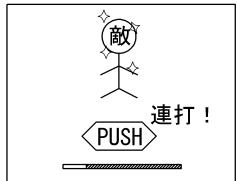
+  
自動操作機能ON→OFF

【図6】

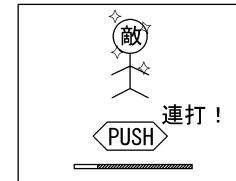


10  
実際の操作無      10  
実際の操作有

(b) 仮想的な操作が演出に反映



(c) 実際の操作が演出に反映

+  
自動操作機能ON→OFF

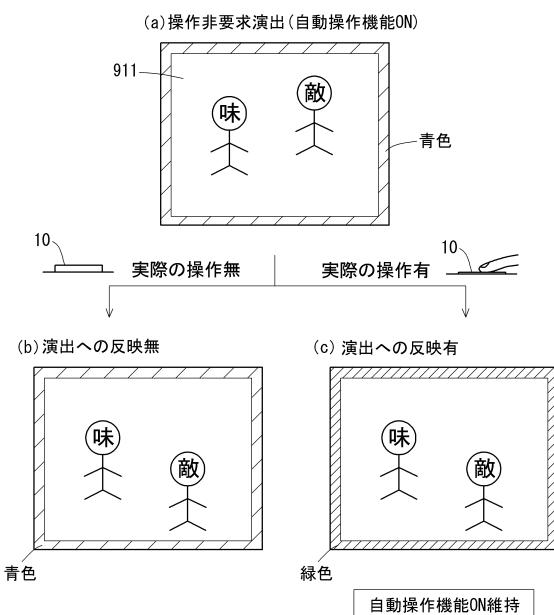
30

40

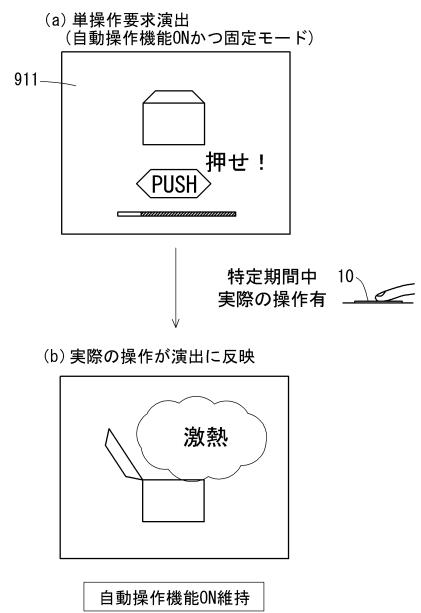
※この後は仮想的な操作無  
(実際の操作のみ演出に反映)

50

【図 7】



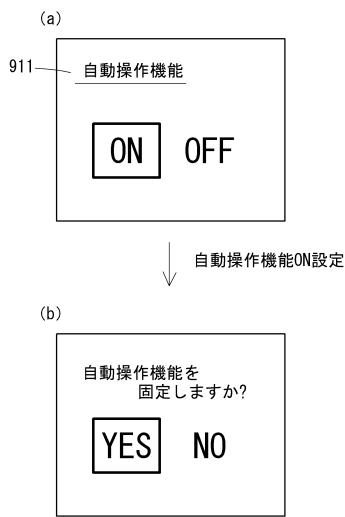
【図 8】



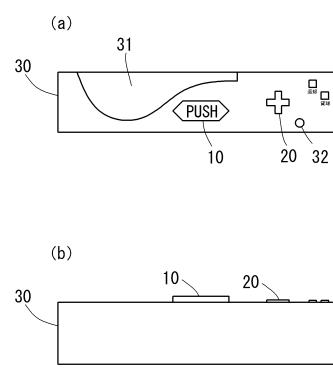
10

20

【図 9】



【図 10】

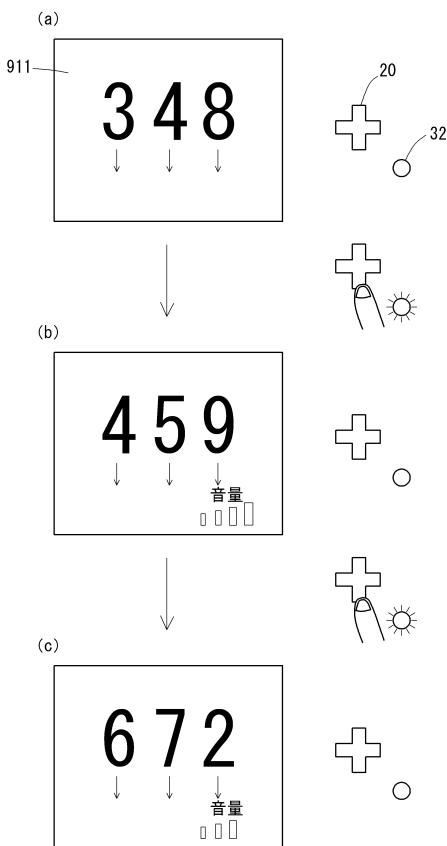


30

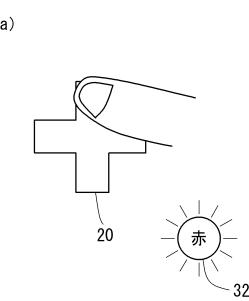
40

50

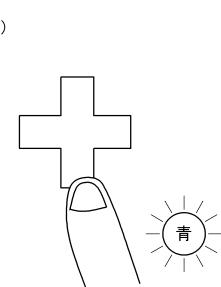
【図 1 1】



【図 1 2】

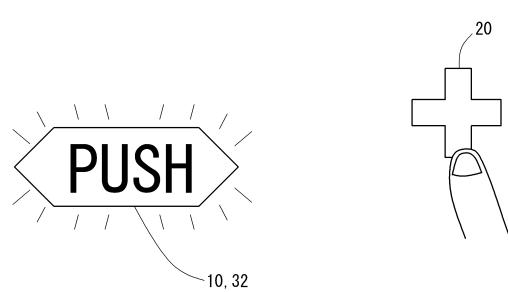


10



20

【図 1 3】



30

40

50

---

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 11 番 13 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 牧 智宣

愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 11 番 13 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 柏木 浩志

愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 11 番 13 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 梶野 浩司

愛知県名古屋市中区丸の内 2 丁目 11 番 13 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 真壁 隆一

(56)参考文献 特開 2015 - 146997 (JP, A)

特開 2011 - 239893 (JP, A)

特開 2017 - 221557 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02