

【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】平成29年12月7日(2017.12.7)

【公開番号】特開2017-140523(P2017-140523A)
 【公開日】平成29年8月17日(2017.8.17)
 【年通号数】公開・登録公報2017-031
 【出願番号】特願2017-105487(P2017-105487)
 【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成29年10月25日(2017.10.25)

【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】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 遊技者による操作を受け付け可能な操作手段と、
 遊技者が遊技していない非遊技期間であるときに前記操作手段にて受け付けた操作に対応する操作対応処理を実行する操作対応処理手段と、
 遊技機に関する特別画像と該特別画像とは異なる画像であって前記操作対応処理に関する特定画像を表示可能な表示手段と、
 前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、
 を備え、
前記特別画像は、製造者情報を含む画像であり、
 前記表示制御手段は、

前記非遊技期間における通常期間と異なる期間であって、前記非遊技期間における特別期間であるときには前記特別画像を前記表示手段に表示する制御を行い、
変動表示の表示結果が導出表示された後に最初に前記特別画像が表示される期間においては、該特別期間が開始されるまでの期間よりも短い所定期間が経過した場合に、前記操作可能画像を前記表示手段に表示し、
前記所定期間が経過する前に前記操作手段にて操作を受け付けた場合には、前記操作可能画像を表示していなくても前記操作対応画像を前記表示手段に表示する
制御を行う

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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、客待ち画面の表示中に所定のボタン操作を行うことにより、調整モードの画面（特定画像）に移行できるようになっているが、客待ち画

面の表示中であっても、遊技者に優先的に見せたい画像（特別画像）、例えば、遊技機のメーカー名を表示する画像等を表示する場合がある。そのような場合において、所定の操作に関する手法について改善の余地がある。

【手続補正 3】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、所定の操作に関する遊技の興趣に優れる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

前記課題を解決するために、手段 1 に記載の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技者による操作を受け付け可能な操作手段と、
遊技者が遊技していない非遊技期間であるときに前記操作手段にて受け付けた操作に対応する操作対応処理を実行する操作対応処理手段と、
遊技機に関する特別画像と該特別画像とは異なる画像であって前記操作対応処理に関する特定画像を表示可能な表示手段と、
前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、
を備え、
前記特別画像は、製造者情報を含む画像であり、
前記表示制御手段は、
前記非遊技期間における通常期間と異なる期間であって、前記非遊技期間における特別期間であるときには前記特別画像を前記表示手段に表示する制御を行い、
変動表示の表示結果が導出表示された後に最初に前記特別画像が表示される期間においては、該特別期間が開始されるまでの期間よりも短い所定期間が経過した場合に、前記操作可能画像を前記表示手段に表示し、
前記所定期間が経過する前に前記操作手段にて操作を受け付けた場合には、前記操作可能画像を表示していなくても前記操作対応画像を前記表示手段に表示する
制御を行う
ことを特徴とする遊技機。

また、前記課題を解決するために、手段 2 に記載の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
遊技者による操作を受け付け可能な操作手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 2 1～図 2 7 に示す非変動中画面表示処理にて音量調整操作の有無の判定処理を行うことで音量調整操作を検出可能な部分）と、

遊技者が遊技していない非遊技期間（例えば、演出制御用 CPU 120 が変動パターンコマンド受信待ち処理を実行している期間）であるときに前記操作手段にて受け付けた操作に対応する操作対応処理（例えば、図 30（F）の音量調整画面の表示、または、確認音の出力）を実行する操作対応処理手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 2 8 及び図 2 0 に示す第 1 及び第 2 音量調整処理を実行する部分）と、

遊技機に関する特別画像（例えば、図 30（E）に示す社名画面）と該特別画像とは異なる画像であって前記操作対応処理に関する特定画像（例えば、図 30（F）の音量調整画面）を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が演出表示装置 5 に画面

を表示する部分)と、

前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120が図21～図27に示す非変動中画面表示処理を実行する部分)と、

を備え、

前記表示制御手段は、前記非遊技期間における通常期間(例えば、図30(E)に示す社名画面が表示されていない期間)と異なる期間であって、前記非遊技期間における特別期間(例えば、図30(E)に示す社名画面が表示される期間)であるときには前記特別画像を前記表示手段に表示する制御を行い(例えば、図30(F)の音量調整画面を表示する部分)、

前記操作対応処理は、前記特定画像を前記表示手段に表示する処理(例えば、図30(F)の音量調整画面を表示する部分)と該特定画像を前記表示手段に表示する以外の態様で所定の報知を行う処理(例えば、確認音の出力を行う部分)とを含み、前記操作対応処理手段は、前記通常期間であるときに前記操作手段にて操作を受け付けた場合には前記特定画像を前記表示手段に表示する処理を行い(例えば、演出制御用CPU120が、図24に示す非変動中画面表示処理のS438にて音量調整操作があった場合に進むS448において音量調整画面表示を開始する部分、または、図25に示す非変動中画面表示処理のS449にて音量調整操作があった場合に進むS460において音量調整画面表示を開始する部分)、前記特別画像の表示中に前記操作手段にて操作を受け付けた場合には前記特定画像を前記表示手段に表示しないで前記所定の報知を行う処理を行う(例えば、演出制御用CPU120が、図27に示す非変動中画面表示処理のS497にて音量調整操作があった場合に図29に示す第2音量調整処理のS910にて確認音を出力する部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機に関する特別画像が特定画像により見え難くなってしまうことを防止できる。

【**手続補正5**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0007

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0007**】

手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

変動表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)が成立したことにともづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄や演出図柄)の変動表示を行って表示結果を導出表示(例えば、停止図柄を表示)する遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

前記表示手段(例えば、演出制御用CPU120が演出表示装置5に画面を表示する部分)は、前記操作手段(例えば、演出制御用CPU120が図21～図27に示す非変動中画面表示処理にて音量調整操作の有無の判定処理を行うことで音量調整操作を検出可能な部分)にて操作の受け付けが可能であることを示す操作可能画像(例えば、図30(C)及び図30(D)に示す音量調整案内表示)を表示可能であり、

前記表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120が図21～図27に示す非変動中画面表示処理を実行する部分)は、

前記変動表示の表示結果が導出表示された後に第1期間(例えば、第1待ち期間(t2))が経過した場合に前記操作可能画像を前記表示手段に表示する制御を行う第1表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120が、図23に示す非変動中画面表示処理のS434において第1待ち期間(t2)がセットされた第2タイマがタイマアップしたときに進むS437において音量調整案内表示を開始する部分)と、

前記操作手段にて操作を受け付けたことに応じて前記特定画像を表示し、該特定画像の表示を終了した後は、前記第1期間よりも短い期間である第2期間(例えば、第2待ち期

間(t_2'))が経過した場合に前記操作可能画像を前記表示手段に表示する制御を行う第2表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120が、図23に示す非変動中画面表示処理のS434において第2待ち期間(t_2')がセットされた第2タイマがタイマアップしたときに進むS437において音量調整案内表示を開始する部分)と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動表示の表示結果が導出表示された後には、第1期間が経過するまで操作可能画像が表示されないので、遊技興趣が低下せず、かつ特定画像の表示を終了した後は、第1期間よりも短い第2期間の経過で操作可能画像の表示が行われるので、遊技者が再び特定画像を表示させたい場合に、操作手段による操作が可能であることを遊技者に迅速に認識させることができる。

【手続補正6】

【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】

手段4の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記表示手段(例えば、演出制御用CPU120が演出表示装置5に画面を表示する部分)は、前記操作可能画像(例えば、図30(C)及び図30(D)に示す音量調整案内表示)を含まない変動後画像(例えば、図30(B)に示す表示結果演出の画面)を表示可能であって、

前記表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120が図21～図27に示す非変動中画面表示処理を実行する部分)は、変動表示の表示結果が導出表示された後に前記変動後画像を表示する制御を行い、電力供給が開始されたときに前記変動後画像を表示することなく前記操作可能画像を表示する制御を行う(例えば、演出制御用CPU120が、図21の非変動中画面表示処理のS411において初期化完了フラグがセットされているときに進む図23に示すS437において音量調整案内表示を開始する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給が開始されたときは、変動表示の表示結果が導出表示された後に表示される変動後画像を省いて、迅速に特定画像に移行できることを遊技者に把握させることができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

手段5の遊技機は、手段3または手段4に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120が図21～図27に示す非変動中画面表示処理を実行する部分)は、前記第1期間(例えば、第1待ち期間(t_2))が経過するまでに前記操作手段(例えば、演出制御用CPU120が図21～図27に示す非変動中画面表示処理にて音量調整操作の有無の判定処理を行うことで音量調整操作を検出可能な部分)にて操作を受け付けた場合には前記特定画像(例えば、図30(F)に示す音量調整画面)を表示する制御を行わない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動表示の表示結果が導出表示された直後に、操作手段にて操作によって特定画像が表示されて遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【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 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

手段 6 の遊技機は、手段 3 ～ 手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段（例えば、演出表示装置 5）は、前記操作可能画像（例えば、変形例における図 3 3（C）に示すメニュー案内表示）を含まない非含有画像（例えば、変形例における図 3 3（E）のデモ画面）を表示可能であって、

前記表示制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 1 ～ 図 2 7 に示す非変動中画面表示処理を実行する部分）は、前記操作可能画像が表示されてから特定期間（例えば、所定時間（t 3））が経過するまでに前記操作手段にて操作（例えば、ボタン操作）が受け付けられなかった場合には前記非含有画像を前記表示手段に表示し（例えば、変形例における演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 3 タイマ（t 3）がタイマアップしたときにデモ画面の表示を開始する部分）、該非含有画像の表示中に前記操作手段にて操作を受け付けた場合には前記特定画像（例えば、図 3 3（D）に示すメニュー画面）を前記表示手段に表示する制御を行う（例えば、変形例における演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 3 3（C）の画面の表示中にボタン操作があるときに図 3 3（D）に示すメニュー画面の表示を開始する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作可能画像が冗長に表示されてしまうことを防止できる。

【手続補正 9】

【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】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

手段 7 の遊技機は、手段 6 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 1 ～ 図 2 7 に示す非変動中画面表示処理を実行する部分）は、前記特定画像（例えば、変形例における図 3 3（D）に示すメニュー画面）の表示中に前記操作手段にて操作（例えば、ボタン操作やタッチ操作）の受け付けがあった場合には前記特定期間（例えば、所定時間（t 6））が経過したときに前記非含有画像（例えば、変形例における図 3 3（E）に示すデモ画面）を表示する制御を行わない（例えば、変形例において選択項目に対応する画面の表示中に、遊技者が操作を行っている場合はデモ画面に移行しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、意図しない非含有画像の表示を防止できる。

【手続補正 1 0】

【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】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

手段 8 の遊技機は、手段 3 ～ 手段 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示制御手段（例えば、変形例における演出制御用 CPU 1 2 0 が図 3 1 ～ 図 3 2 に示す非変動中画面表示処理を実行する部分）は、前記第 2 期間（例えば、第 2 待ち期間（t 2'））が経過するまでに前記操作手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 1 ～ 図 2 7 に示す非変動中画面表示処理にて音量調整操作の有無の判定処理を行うことで音量調整操作を検出可能な部分）にて操作を受け付けた場合には前記特定画像（例えば、図 3 0（F）の音量調整画面）を表示する制御を行う（例えば、変形例における演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 3 2 に示す非変動中画面表示処理の S 4 3 4 c にて調整画面既表示フ

ラグがセットされているときに進む S 4 3 4 d において、音量調整操作がある場合に進む S 4 3 4 j において音量調整画面の表示を開始する部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の操作により迅速に特定画像に復帰できる。

【手続補正 1 1】

【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】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

手段 9 の遊技機は、手段 2 ～手段 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 1 ～図 2 7 に示す非変動中画面表示処理を実行する部分)は、前記特別期間(例えば、図 3 0 (E) に示す社名画面が表示される期間)の開始前に前記操作可能画像(例えば、図 3 0 (C) 及び図 3 0 (D) に示す音量調整案内表示)を前記表示手段(例えば、演出表示装置 5)に表示し、該特別期間中において前記表示手段に表示中の前記操作可能画像を消去し(例えば、図 3 0 (E) に示す社名画面の表示中に音量調整案内表示を消去する部分)、該特別期間の終了後に前記操作可能画像を前記表示手段に再表示する制御を行う(例えば、図 3 0 (E) に示す社名画面の終了後の図 3 0 (D) に示すデモ画面において音量調整案内表示を表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に優先的に見せたい特別画像が操作可能画像により見え難くならないことを防止しつつ、遊技者に対して特別期間の開始前から終了後に亘って操作手段による操作が可能であることを遊技者に迅速に認識させることができる。