

【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30年3月1日(2018.3.1)

【公開番号】特開2017-225531(P2017-225531A)

【公開日】平成29年12月28日(2017.12.28)

【年通号数】公開・登録公報2017-050

【出願番号】特願2016-122359(P2016-122359)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成30年1月17日(2018.1.17)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な複数の操作部と、
前記操作部の操作に対応する操作処理を実行可能な操作処理実行手段と、
画像を表示する表示装置と、
を備え、
前記操作部は、第 1 操作部と第 2 操作部とを含み、
前記操作処理実行手段は、

前記第 1 操作部において第 1 操作態様の操作または該第 1 操作態様とは操作態様が異なる第 2 操作態様の操作があった場合には、各操作態様に対応した対応操作処理を実行し、

前記第 2 操作部において第 3 操作態様の操作があった場合には、該第 3 操作態様に対応した対応操作処理を実行する一方、前記第 3 操作態様とは操作態様が異なる第 4 操作態様の操作があった場合には、該第 4 操作態様に対応しない非対応操作処理を実行し、

前記表示装置は、前記操作処理実行手段が前記非対応操作処理を実行することを、遊技者が認識可能に表示すること
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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

前記課題を解決するために、手段 1 の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な複数の操作部と、
前記操作部の操作に対応する操作処理を実行可能な操作処理実行手段と、
画像を表示する表示装置と、
を備え、

前記操作部は、第 1 操作部と第 2 操作部とを含み、

前記操作処理実行手段は、

前記第 1 操作部において第 1 操作態様の操作または該第 1 操作態様とは操作態様が異なる第 2 操作態様の操作があった場合には、各操作態様に対応した対応操作処理を実行し、

前記第 2 操作部において第 3 操作態様の操作があった場合には、該第 3 操作態様に対応した対応操作処理を実行する一方、前記第 3 操作態様とは操作態様が異なる第 4 操作態様の操作があった場合には、該第 4 操作態様に対応しない非対応操作処理を実行し、

前記表示装置は、前記操作処理実行手段が前記非対応操作処理を実行することを、遊技者が認識可能に表示する

ことを特徴としている。

さらに、前記課題を解決するために、手段 2 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者が操作可能な複数の操作部（例えば、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、音量調整ボタン 4 2 A、4 2 B）と、

前記操作部の操作に対応する操作処理を実行可能な操作処理実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作が有効な操作有効期間において、スティックコントローラ 3 1 A のコントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュボタン 3 1 B のプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号を受信したことに基づいて、該操作に応じた演出を実行する部分。また、演出制御用 CPU 1 2 0 が、音量調整ボタン 4 2 A、4 2 B の操作が有効な操作有効期間において、ボタンスイッチユニット 4 3 からの検出信号を受信したことに基づいて、該操作に応じた操作処理を実行する部分。）と、

を備え、

前記操作部は、第 1 操作部（例えば、スティックコントローラ 3 1 A）と第 2 操作部（例えば、プッシュボタン 3 1 B、音量調整ボタン 4 2 A、4 2 B）とを含み、

前記操作処理実行手段は、

前記第 1 操作部において第 1 操作態様の操作（例えば、連打操作）または該第 1 操作態様とは操作態様が異なる第 2 操作態様の操作（例えば、長押し操作）があった場合には、各操作態様に対応した対応操作処理を実行し（例えば、スティックコントローラ 3 1 A が連続的に複数回操作（連打操作）されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が該各操作に対応したタイミングで演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。また、スティックコントローラ 3 1 A が所定期間にわたり押圧操作（長押し操作）されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が該押圧操作されている期間にわたり演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。）と、

前記第 2 操作部において第 3 操作態様の操作（例えば、連打操作）があった場合には、該第 3 操作態様に対応した対応操作処理を実行する一方（例えば、プッシュボタン 3 1 B が連続的に複数回操作（連打操作）されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が該各操作に対応したタイミングで演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。）と、前記第 3 操作態様とは操作態様が異なる第 4 操作態様の操作（例えば、長押し操作）があった場合には、該第 4 操作態様に対応しない非対応操作処理を実行する（例えば、オート連打有効期間に実行した予告演出などにおいて連打操作を促す操作促進演出を実行した場合に、プッシュボタン 3 1 B が所定期間にわたり押圧操作（長押し操作）されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が、プッシュボタン 3 1 B が連続的に複数回操作（連打操作）されたときと同じように演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。）と、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作部は、対応操作処理のみが実行される第 1 操作部を含むので、遊技者の意図しない非対応操作処理が実行されてしまうことによる不都合の発生を低減できる。

尚、第 1 操作態様と第 3 操作態様とが同一の操作態様であるとともに第 2 操作態様と第 4 操作態様とが同一の操作態様であってもよいし、第 1 操作態様と第 4 操作態様とが同一の操作態様であるとともに第 2 操作態様と第 3 操作態様とが同一の操作態様であってもよい。

【手続補正 3】

【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 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記非対応操作処理は、連打態様の操作処理である（例えば、オート連打有効期間に実行した予告演出などにおいて連打操作を促す操作促進演出を実行した場合に、プッシュボタン 31B が所定期間にわたり押圧操作（長押し操作）されると、演出制御用 CPU 120 が、プッシュボタン 31B が連続的に複数回操作（連打操作）されたときと同じように演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連打操作を不得意とする遊技者にも対応できる。

【手続補正 4】

【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 4 の遊技機は、手段 3 に記載の遊技機であって、

可変表示を行い、表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記操作部の操作に基づく演出であって、第 1 演出と、該第 1 演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 演出を実行可能な操作演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から受信した変動パターン指定コマンドが大当たり変動パターン指定コマンドである場合、はずれ変動パターン指定コマンドを受信した場合よりも高い割合で第 2 オート連打演出の実行を決定し、該決定したオート連打演出を実行する）を備え、

前記操作処理実行手段が前記非対応操作処理として実行する連打の速度が、前記第 1 演出と前記第 2 演出とで異なる（例えば、第 1 オート連打演出では、キャラクタ A がパンチを繰り出す画像を第 1 期間（例えば、 $L1 = \text{約 } 0.8 \text{ 秒}$ ）ごとに演出表示装置 5 に表示し、第 2 オート連打演出では、キャラクタ A がパンチを繰り出す画像を第 2 期間（例えば、 $L2 = \text{約 } 0.5 \text{ 秒}$ ）ごとに演出表示装置 5 に表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連打の速度により、有利状態となり易いか否かが示唆されるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

手段 5 の遊技機は、手段 3 または 4 に記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段は、

前記操作部の操作に対応する操作処理として演出を実行可能であり、

前記第2操作部が前記非対応操作処理として実行する連打の速度よりも早い速度で連打操作されたときには、該連打操作に対応する演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、連打操作促進演出を行った後、操作有効期間が開始されてから所定の判定期間（例えば、約2秒間）が経過するまでにプッシュボタン31Bが所定回数（例えば、3回など）単打操作されたときにオート連打演出を実行するようにした場合において、所定の判定期間（例えば、約2秒間）にプッシュボタン31Bの単打操作が所定回数である3回なされたときに、第2オート連打演出でパンチを繰り出す画像を表示する間隔である第2期間（例えば、 $L2 = \text{約} 0.5 \text{ 秒}$ ）よりも短い第3期間（例えば、 $L3 = \text{約} 0.5 \text{ 秒未満}$ ）ごとに単打操作が3回なされた、つまり、高速で連打操作された場合、オート連打演出を実行せず、遊技者の連打操作の速度に応じた連打演出を実行する部分。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の連打操作の速度に応じた演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【**手続補正6**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0011

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0011】

手段6の遊技機は、手段2～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段が前記第2操作部において前記非対応操作処理を実行することを、遊技者が認識可能に表示する（例えば、プッシュボタン31Bと音量調整ボタン42A、42Bについては、「オート連打機能」を有する操作部であることを遊技者が認識可能な「オート連打機能搭載」なる文字が表示された表示部200A、200Bが、各操作部の近傍位置に設けられている。ノスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B及び音量調整ボタン42A、42Bについて、パチンコ遊技機1の状態に応じたオート連打機能の有効期間を示す表図画像を表示する部分。図19（D）の変形例参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1操作部と第2操作部のいずれが非対応操作処理を実行するのかを遊技者が認識することができるので、誤認による不都合の発生をより防ぐことができる。

【**手続補正7**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0012

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0012】

手段7の遊技機は、手段2～6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段は、所定の条件が満たされることによって、前記第4操作態様の操作があった場合に前記非対応操作処理を実行し、

前記所定の条件は、遊技状態に応じて異なる（例えば、演出制御用CPU120が、図柄の変動表示が行われている期間及び変動表示が停止してからデモ演出が開始されるまでの期間（例えば、 $t a 1 \sim t a 2$ ）は、プッシュボタン31Bのオート連打機能を有効とし、音量調整ボタン42A、42B及びスティックコントローラ31Aのオート連打機能を無効とする一方、デモ演出期間や大当たり遊技期間（例えば、 $t a 2 \sim t a 3$ ）においては、音量調整ボタン42A、42Bのオート連打機能を有効とし、プッシュボタン31B及びスティックコントローラ31Aのオート連打機能を無効とする部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第4操作態様に対応しない非対応操作処理を実行する状況を、遊技

状態に応じて変化させることができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

手段 8 の遊技機は、手段 2 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段によって前記非対応操作処理が実行された場合において、前記対応操作処理が実行された場合とは異なる割合で特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 は、連打演出においてプッシュボタン 31B が長押し操作された場合、演出表示装置 5 にキャラクタがパンチを繰り出す画像を表示するオート連打演出を実行し、連打演出においてプッシュボタン 31B が連打操作された場合、演出表示装置 5 にキャラクタを表示させずに、パンチを繰り出す画像のみを表示する連打演出を実行する部分）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を向上できる。

尚、上記における「異なる割合」には 0 % と 100 % が含まれ、対応操作処理が実行された場合のみに特定演出を実行するものでも、非対応操作処理が実行された場合のみに特定演出を実行するものであってもよい。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

手段 9 の遊技機は、手段 2 ～ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 操作部が前記第 4 操作態様で操作されると同時に前記第 1 操作部が操作された場合には、前記第 2 操作部の前記第 4 操作態様の操作を有効とし、前記第 1 操作部の操作を無効とする（例えば、演出制御用 CPU 120 が、予告演出における所定タイミングで、プッシュボタン 31B の連打操作を促進する連打操作促進演出を開始（td1）してから所定期間が経過した時点（td2）から、所定期間にわたりプッシュボタン 31B の操作を有効とする。この操作有効期間において、プッシュセンサ 35B とコントローラセンサユニット 35A とがほぼ同時またはコントローラセンサユニット 35A の検出信号を受信した直後にプッシュセンサ 35B の検出信号を受信し、かつ、プッシュセンサ 35B の検出信号を長押し判定期間において継続して受信したときには、スティックコントローラ 31A の操作を無効とする部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が誤って第 2 操作部だけではなく第 1 操作部も操作しても、非対応操作処理が実行されるようになり、遊技者の利便性を向上できる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

手段 10 の遊技機は、手段 2 ～ 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段は、所定の自動処理条件を満たしている場合においては、前記第 2 操作部が操作されなくても前記非対応操作処理を実行する（例えば、自動オート連打機能を有効としたときに、プッシュボタン 31B が操作されなくても、操作有効期間が開始

されるとオート連打演出が自動で実行される部分。図 19 (D) の変形例参照)
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の利便性を向上できる。