

【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8月31日(2017.8.31)

【公開番号】特開2016-83514(P2016-83514A)
 【公開日】平成28年5月19日(2016.5.19)
 【年通号数】公開・登録公報2016-030
 【出願番号】特願2016-18140(P2016-18140)
 【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29年7月20日(2017.7.20)

【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】

所定条件の成立を契機として当否判定を行う当否判定手段と、

通常状態である第一状態から、当該第一状態とは異なる状態であることを遊技者の感覚で認識可能な第二状態に変化可能である、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段の操作が有効となる操作有効時間が設定される演出において、当該操作有効時間内に、前記操作手段が操作されていなくても前記操作手段を前記第一状態から前記第二状態に変化させる場合がある状態変化手段と、
 を備え、

前記操作手段が操作されていないにも拘わらず前記操作有効時間内に前記操作手段が前記第一状態から前記第二状態に変化した場合には、その後報知される前記当否判定手段による当否判定結果が大当たりとなる確率が高まるように設定されてい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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

上記課題を解決するためになされた請求項 1 の発明にかかる遊技機は、所定条件の成立を契機として当否判定を行う当否判定手段と、通常状態である第一状態から、当該第一状態とは異なる状態であることを遊技者の感覚で認識可能な第二状態に変化可能である、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段の操作が有効となる操作有効時間が設定される演出において、当該操作有効時間内に、前記操作手段が操作されていなくても前記操作手段を前記第一状態から前記第二状態に変化させる場合がある状態変化手段と、を備え、前記操作手段が操作されていないにも拘わらず前記操作有効時間内に前記操作手段が前記第一状態から前記第二状態に変化した場合には、その後報知される前記当否判定手段による当否判定結果が大当たりとなる確率が高まるように設定されていることを特徴とする。

【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 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 4】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 0 8
【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 0 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【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 0
【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 1
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【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 3
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【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 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【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 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【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 6
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 2】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 3】
【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 4 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 4 5 】

上記実施形態における操作手段 10 の態様は一例である。操作されたことが検出されるセンサが設けられ、遊技者の感覚で違いが認識することができる第一状態から第二状態に変化可能なものであればどのようなものであってもよい。

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。

手段 1 の発明にかかる遊技機は、通常状態である第一状態から、当該第一状態とは異なる状態であることを遊技者の感覚で認識可能な第二状態に変化可能である、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段の操作が有効となる操作有効時間が設定される演出において、当該操作有効時間内に、前記操作手段が操作されていなくても前記操作手段を前記第一状態から前記第二状態に変化させる場合がある状態変化手段と、を備えることを特徴とする。

手段 2 の発明は、手段 1 に記載の遊技機において、前記状態変化手段は、前記操作有効時間の開始と同時に、前記操作手段を前記第一状態から前記第二状態に変化させる場合があることを特徴とする。

手段 3 の発明は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機において、前記状態変化手段は、前記操作有効時間の開始から所定時間経過したとき、前記操作手段を前記第一状態から前記第二状態に変化させる場合があることを特徴とする。

手段 4 の発明は、手段 1 から手段 3 のいずれかに記載の遊技機において、前記操作手段には、当該操作手段に遊技者が接触または近接したことを検出するセンサが設けられ、前記状態変化手段は、前記操作有効時間内において、前記センサによって遊技者が前記操作手段に接触または近接したことが検出されたとき、前記操作手段を前記第一状態から前記第二状態に変化させる場合があることを特徴とする。

手段 5 の発明は、手段 1 から手段 4 のいずれかに記載の遊技機において、前記操作手段が操作されたときに当該操作手段が前記第一状態から前記第二状態に変化した場合よりも、前記操作手段が操作されていないにも拘わらず前記操作有効時間内に前記操作手段が前記第一状態から前記第二状態に変化した場合の方が、遊技者に対しその後付与される利益が大きくなる蓋然性が高くなるように設定されていることを特徴とする。

手段 6 の発明は、手段 1 から手段 5 のいずれかに記載の遊技機において、前記第二状態にある前記操作手段は、遊技者の触覚によって認識可能となるように振動した状態であることを特徴とする。

手段 1 の発明にかかる遊技機では、操作有効時間内に、操作手段が操作されていなくても操作手段が第一状態から第二状態に変化することがある演出となるから、操作手段が第二状態となるタイミングが常に同じではない趣向性の高い演出とすることが可能である。

手段 2 の発明のように、操作有効時間の開始と同時に、操作手段が第一状態から第二状態に変化する場合があるようにすれば、遊技者が操作手段を操作しようとしたとき、操作手段が既に第二状態となっていることがあるから、意外性のある（遊技者にインパクトを与える）演出とすることが可能である。

手段 3 の発明のように、操作有効時間の開始から所定時間経過したとき、操作手段が第一状態から第二状態に変化する場合があるようにすれば、遊技者が操作手段を操作する前に、操作手段が第二状態となることがあるから、意外性のある（遊技者にインパクトを与える）演出とすることが可能である。

手段 4 の発明のように、センサによって遊技者が操作手段に接触または近接したことが検出されたとき、操作手段が第一状態から第二状態に変化する場合があるようにすれば、遊技者が操作手段に接触または近接した瞬間、操作手段が第二状態となることがあるから、意外性のある（遊技者にインパクトを与える）演出とすることが可能である。

手段 5 の発明のように、操作手段が操作されたときに当該操作手段が第一状態から第二状態に変化した場合よりも、操作手段が操作されていないにも拘わらず操作有効時間内に

操作手段が第一状態から第二状態に変化した場合の方が、遊技者に対しその後付与される利益が大きくなる蓋然性が高くなるように設定されていれば、操作手段が第二状態に変化したタイミングとその後の利益がリンクした趣向性の高い演出とすることが可能である。

手段6の発明のように、操作手段が振動するものであれば、遊技者の視覚や聴覚では振動しているかどうかを判別することが困難であるため、操作されていないにも拘わらず操作手段が振動したことを遊技者が認識したときのインパクトを大きくすることが可能である。