

【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8月23日(2018.8.23)

【公開番号】特開2018-57975(P2018-57975A)

【公開日】平成30年4月12日(2018.4.12)

【年通号数】公開・登録公報2018-014

【出願番号】特願2018-8512(P2018-8512)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 C

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成30年7月9日(2018.7.9)

【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、

遊技者の動作を検知する検知手段と、

検知手段が遊技者の動作を検知したときに、遊技に関する第 1 設定項目と該第 1 設定項目とは異なる第 2 設定項目とを少なくとも含む複数の設定項目についての設定を変更可能な設定変更手段と、

を備え、

リセット条件が成立した場合、前記第 1 設定項目について、第 1 状態であるときには設定を初期設定に変更可能であり、第 2 状態であるときには設定を変更せず、前記第 2 設定項目については、設定を変更せず、

前記設定変更手段は、可変表示の非実行中において前記検知手段が遊技者の動作を検知したときに、前記複数の設定項目についての設定を変更可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技が可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検知する検知手段と、

検知手段が遊技者の動作を検知したときに、遊技に関する第 1 設定項目と該第 1 設定項目とは異なる第 2 設定項目とを少なくとも含む複数の設定項目についての設定を変更可能な設定変更手段と、

遊技の実行中において、前記第 1 設定項目についての設定の内容を特定可能に報知可能であり、前記第 2 設定項目についての設定の内容を特定可能に報知しない設定状況報知手段と、

を備え、

リセット条件が成立した場合、前記第 1 設定項目については、設定を初期設定に変更可能であり、前記第 2 設定項目については、設定を変更せず、

前記設定変更手段は、可変表示の非実行中において前記検知手段が遊技者の動作を検知したときに、前記複数の設定項目についての設定を変更可能である

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、遊技興趣を低下させてしまうことを防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン）であって、
遊技者の動作を検知する検知手段（例えば、スティックコントローラ 30 やタッチパネルや赤外線センサ等）と、

検知手段が遊技者の動作（例えば、スティックコントローラ 30 の傾動動作）を検知したときに、遊技に関する第 1 設定項目（例えば、演出実行頻度モード）と該第 1 設定項目とは異なる第 2 設定項目（例えば、音量段階または光量段階）とを少なくとも含む複数の設定項目についての設定を変更可能な設定変更手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 24 に示す演出設定処理にて演出実行頻度モード、音量段階、または、光量段階が変更可能な部分）と、

を備え、

リセット条件が成立した場合（例えば、デモ画面の表示が開始されるとき）、前記第 1 設定項目について、第 1 状態（例えば、遊技状態が確変状態または時短状態でないとき）であるときには設定を初期設定に変更可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 29 に示す遊技者設定リセット処理の S 625 にて演出実行頻度の設定を初期設定にリセットする部分）、第 2 状態（例えば、遊技状態が確変状態または時短状態であるとき）であるときには設定を変更せず（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 29 に示す遊技者設定リセット処理の S 621 または S 622 にて遊技状態が確変状態または時短状態であるときには遊技者設定リセット処理を終了する部分）、前記第 2 設定項目については、設定を変更せず（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 29 に示す遊技者設定リセット処理の S 631 または S 633 にて現在の音量段階または光量段階が初期音量または初期光量以上である場合は、音量段階または光量段階を維持する部分）、

前記設定変更手段は、可変表示の非実行中において前記検知手段が遊技者の動作を検知したときに、前記複数の設定項目についての設定を変更可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 29 に示す遊技者設定リセット処理を実行するのは、図 28 に示すデモ画面表示処理の S 609 においてデモ画面表示が開始されたとき）ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を低下させてしまうことを防ぐことができる。

本発明の請求項 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 やスロットマシン）であって、
遊技者の動作を検知する検知手段（例えば、スティックコントローラ 30 やタッチパネルや赤外線センサ等）と、

検知手段が遊技者の動作（例えば、スティックコントローラ 30 の傾動動作）を検知したときに、遊技に関する第 1 設定項目（例えば、演出実行頻度モード）と該第 1 設定項目とは異なる第 2 設定項目（例えば、音量段階または光量段階）とを少なくとも含む複数の

設定項目についての設定を変更可能な設定変更手段（例えば、演出制御用CPU120が図24に示す演出設定処理にて演出実行頻度モード、音量段階、または、光量段階が変更可能な部分）と、

遊技の実行中（例えば、可変表示中）において、前記第1設定項目（例えば、演出実行頻度モード）についての設定の内容を特定可能に報知可能であり、前記第2設定項目（例えば、音量段階または光量段階）についての設定の内容を特定可能に報知しない設定状況報知手段（例えば、演出制御用CPU120が図24に示す演出設定処理のS714cにて演出実行頻度モードを報知する報知表示の変更をして、可変表示中に演出実行頻度モードの報知表示がなされるが、音量段階または光量段階を示す表示はしない部分）と、
を備え、

リセット条件が成立した場合（例えば、デモ画面の表示が開始されるとき）、前記第1設定項目については、設定を初期設定に変更可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図29に示す遊技者設定リセット処理のS625にて演出実行頻度の設定を初期設定にリセットする部分）、前記第2設定項目については、設定を変更せず（例えば、演出制御用CPU120が図29に示す遊技者設定リセット処理のS631またはS633にて現在の音量段階または光量段階が初期音量または初期光量以上である場合は、音量段階または光量段階を維持する部分）、

前記設定変更手段は、可変表示の非実行中において前記検知手段が遊技者の動作を検知したときに、前記複数の設定項目についての設定を変更可能である（例えば、演出制御用CPU120が図29に示す遊技者設定リセット処理を実行するのは、図28に示すデモ画面表示処理のS609においてデモ画面表示が開始されたとき）ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を低下させてしまうことを防ぐことができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1または請求項2に記載の遊技機であって、

前記検知手段が検知する遊技者の動作には、第1操作手段（例えば、スティックコントローラ30やタッチパネルや赤外線センサ等）の操作と、前記第1操作手段と異なる第2操作手段（例えば、設定切替スイッチ300やリセットモード選択スイッチ310）の操作と、があり、

前記設定変更手段（例えば、演出制御用CPU120が図24に示す演出設定処理にて音量段階が変更可能な部分）により変更可能な設定（例えば、音量段階）は、音量の設定であり、

音を出力可能な音出力部（例えば、スピーカ8L、8R）と、

前記設定変更手段（例えば、演出制御用CPU120が図24に示す演出設定処理にて音量段階が変更可能な部分）により所定範囲内（例えば、図36に示す各音量段階（「2」～「14」））で段階的に変更される音量に対応する確認音を前記音出力部から出力する確認音出力手段（例えば、演出制御用CPU120が、図25に示す音量変更操作処理のS810において確認音を出力する部分）と、

を備え、

前記確認音出力手段は、前記設定変更手段により変更される音量が所定範囲の限界にある場合において、当該音量を前記所定範囲外へ変更するように第1操作手段の操作がなされたときには前記所定範囲の限界の音量に対応した確認音を出力する（例えば、演出制御用CPU120が、図25に示す音量変更操作処理のS804において遊技者が操作可能な音量段階の範囲内の最大音量に対応した確認音を出力する部分、またはS807において遊技者が操作可能な音量段階の範囲内の最小音量に対応した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、所定範囲を超えて音量の設定を行うために第1操作手段の操作が行われたときに、所定範囲を超過する直前の音量に応じた音量の確認音を出力するので、遊技者に所定範囲を超えて設定しようとしていることを認識させることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明の手段2の遊技機は、請求項1～2、手段1のいずれかに記載の遊技機であって、

前記設定変更手段（例えば、演出制御用CPU120が図24に示す演出設定処理にて音量段階または光量段階が変更可能な部分）は、前記第1操作手段が遊技者によって操作されたとき（例えば、スティックコントローラ30が傾動動作されたとき）に、遊技に関する第1設定項目（例えば、演出実行頻度モード）と該第1設定項目とは異なる第2設定項目（例えば、音量段階または光量段階）とを少なくとも含む複数の設定項目についての設定をそれぞれの初期設定から変更可能であり、該設定変更手段により設定が変更された後、前記所定条件が成立したとき（例えば、リセット条件が成立したとき）に、前記第1設定項目についての設定を初期設定に設定可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図29に示す遊技者設定リセット処理のS625にて演出実行頻度の設定を初期設定にリセットする部分）、前記第2設定項目についての設定を初期設定に設定せずに維持可能である（例えば、演出制御用CPU120が図29に示す遊技者設定リセット処理のS631またはS633にて現在の音量段階または光量段階が初期音量または初期光量以上である場合は、音量段階または光量段階を維持する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定項目に応じて設定の変更を行って遊技興趣を低下させてしまうことを防ぐことができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の手段4の遊技機は、手段2または3に記載の遊技機であって、

前記設定変更手段により設定が変更された後、前記所定条件が成立したとき（例えば、リセット条件が成立したとき）に、前記遊技機が第1状態（例えば、遊技状態が確変状態または時短状態でないとき）に制御されているときには前記第1設定項目（例えば、演出実行頻度モード）についての設定を初期設定に設定可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図29に示す遊技者設定リセット処理のS621またはS622にて遊技状態が確変状態または時短状態でないときには演出実行頻度モードを通常頻度モードに変更する部分）、前記遊技機が前記第1状態とは異なる第2状態（例えば、遊技状態が確変状態または時短状態であるとき）に制御されているときには前記第1設定項目についての設定を維持可能である（例えば、演出制御用CPU120が図29に示す遊技者設定リセット処理のS621またはS622にて遊技状態が確変状態または時短状態であるときには遊技者設定リセット処理を終了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機の状態に応じた設定を行って遊技興趣を向上できる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

本発明の手段 6 に記載の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記設定変更手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 4 に示す演出設定処理にて音量段階が変更可能な部分）は、前記第 1 操作手段（例えば、スティックコントローラ 3 0）にて 1 の操作（例えば、スティックコントローラ 3 0 の傾動操作）が行われてから他の操作が行われるまでの操作間隔が所定間隔（例えば、確認音の出力期間）よりも短いときに、該他の操作による音量に変更しない（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 5 に示す音量変更操作処理の S 8 0 1 において確認音出力中タイマがカウント中である場合に音量変更のための操作を無効にする部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続して第 1 操作手段の操作が行われたときに、遊技者が意図しない音量設定が行われることを防止できる。

【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 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

本発明の手段 7 に記載の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 操作手段（例えば、スティックコントローラ 3 0）にて 1 の操作（例えば、スティックコントローラ 3 0 の傾動操作）が行われてから他の操作が行われるまでの操作間隔が、前記 1 の操作に対応する前記確認音を出力する時間よりも長いときに、前記設定変更手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 4 に示す演出設定処理にて音量段階が変更可能な部分）は、当該他の操作による音量に変更し、前記確認音出力手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 2 5 に示す音量変更操作処理の S 8 1 0 において確認音を出力する部分）は、前記他の操作により設定された音量に応じた音量の前記確認音を前記音出力部から出力し（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 6 に示す変形例の音量変更操作処理の S 8 2 8 においてセットされた確認音を出力する部分）、

前記第 1 操作手段にて 1 の操作が行われてから他の操作が行われるまでの操作間隔が、前記 1 の操作に対応する前記確認音を出力する時間よりも短いときに、前記設定変更手段は、当該他の操作による音量に変更し、前記確認音出力手段は、前記他の操作により設定された音量に応じた音量の前記確認音を前記音出力部から出力しない（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 6 に示す変形例の音量変更操作処理の S 8 3 2 において確認音出力中タイマがタイマアップするまで確認音を出力しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1 の操作による確認音の出力と他の操作による確認音の出力が被ってしまって、遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 3 6 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 3 6 4】

また、前記実施例では、本発明の「設定変更手段」が初期設定から変更可能な複数の設定項目（例えば、演出実行頻度モード、音量段階または光量段階）がそれぞれ異なる設定画面で変更されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、「設定変更手段」が複数の設定項目を同一の設定画面または 1 の操作で一斉に変更できるもので

あっても良い。