

【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1月25日(2018.1.25)

【公開番号】特開2017-164108(P2017-164108A)

【公開日】平成29年9月21日(2017.9.21)

【年通号数】公開・登録公報2017-036

【出願番号】特願2016-50589(P2016-50589)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成29年12月8日(2017.12.8)

【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】

所定の遊技を行なう遊技機であって、

第 1 操作手段と、

第 2 操作手段と、

前記第 1 操作手段が操作された場合に、前記第 2 操作手段の操作が可能な状態に制御する操作制御手段と、

前記第 1 操作手段が操作された場合に、前記第 2 操作手段の操作が可能な状態となるかを特定可能な特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、

前記特定演出において、前記第 1 操作手段が特定回数操作された場合に前記第 2 操作手段の操作が可能な状態となることを報知する、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】

(1) 所定の遊技を行なう遊技機（パチンコ遊技機 1 等）であって、

第 1 操作手段（第 1 プッシュボタン 1 2 0 等）と、

第 2 操作手段（第 2 プッシュボタン 1 3 0 等）と、

前記第 1 操作手段が操作された場合に、前記第 2 操作手段の操作が可能な状態に制御する操作制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 3 の S 9 3 1 ~ S 9 3 3 に示すように第 1 プッシュボタン 1 2 0 が 1 5 回操作された場合に、第 2 プッシュボタン 1 3 0 の操作が可能な状態となることを示す第 2 プッシュボタン有効フラグがセットされる等）と、

前記第 1 操作手段が操作された場合に、前記第 2 操作手段の操作が可能な状態となるかを特定可能な特定演出（第 2 プッシュボタン 1 3 0 を段階的に上昇させるとともに、その段階に対応した色で第 2 プッシュボタン L E D 1 2 9 を発光させる演出等）を実行する特定演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 3 の S 9 2 8 , S 9

30, S933等)とを備え、

前記特定演出において、前記第1操作手段が特定回数操作された場合に前記第2操作手段の操作が可能となることを報知する(図23のS931~S933に示すように、第1押しボタン120の操作回数が15回となったときに、第2押しボタン130の操作が可能となることを第2押しボタン130の位置と第2押しボタンLED129の発光色とで報知する等)。

【手続補正3】

【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】

このような構成によれば、特定演出により第2操作手段の操作が可能であるか否かが特定されるので、遊技者の第1操作手段の操作意欲を向上させ、操作手段を用いた遊技の興趣を向上することができる。また、第1操作手段に対する遊技者の操作意欲を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【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】0013

【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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記操作制御手段は、前記第1操作手段が操作された場合に、前記第2操作手段を遊技者に視認不能な収納位置から遊技者に視認可能な突出位置へと変位させる(図2、図23のS931, S932に示すように、第1押しボタン120が操作された場合に第2押しボタン130を遊技者が視認不能な収納位置から遊技者が視認可能な突出位置へと変位させる等)。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記第2操作手段が操作された場合に、遊技者に有利な状態となることを示唆する有利演出が実行され(図23のS934, S935に示すように、第2押しボタン130が操作された場合に有利演出が実行される等)、

前記特定演出は、前記有利演出の期待度を報知する演出である(図23のS928, S930, S933に示すように、第2押しボタンLED129を青色、黄色、赤色に

発光させることで、有利演出の期待度を報知する等)。