

【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】令和2年10月22日(2020.10.22)

【公開番号】特開2020-115960(P2020-115960A)

【公開日】令和2年8月6日(2020.8.6)

【年通号数】公開・登録公報2020-031

【出願番号】特願2019-7464(P2019-7464)

【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】令和2年9月10日(2020.9.10)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、

遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手段と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、

所定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変表示計時手段と、前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果となったときに、遊技媒体が特定領域を通過可能な状態となる普通可変手段と、

前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段と、

特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、を備え、前記変化期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、

前記普通可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記普通可変表示期間の計時が再開され、

前記通過可能期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終

了するまで前記通過可能期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記通過可能期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされる、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2010-200902号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができないという問題がある。

【手続補正5】

【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、好適に設定確認作業を実行する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6】

【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】

(A) 本発明に係る遊技機は、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認

制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）と、に変化する可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と

、  
前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段（例えば、アッカーリリース時間タイマにより計時するCPU103）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果となったときに、遊技媒体が特定領域を通過可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）と、

特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、を備え、

前記変化期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアッカーリリース時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアッカーリリース時間タイマの期間の計時を再開させる）、

前記普通可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記普通可変表示期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの計時を再開させる）、

前記通過可能期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記通過可能期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記通過可能期間の計時が再開される（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされる（設定値確認処理において、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する）、ことを特徴とする。この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、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など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

前記有利状態の終了後に、少なくとも特定期間（例えば大当たり遊技状態が終了してから

、第1特図又は第2特図の可変表示が特定回数（例えば150回など）実行されるまでの期間など）にわたって特定状態（例えば高ベース状態など）に制御可能な状態制御手段（例えば特別図柄プロセス処理のステップS117にて実行される大当たり終了処理において、高ベース状態に制御し、時短制御や高開放制御を開始するCPU103など）と、

可変表示時間（例えば大当たり変動時間など）を設定可能な設定手段（例えばステップ018AKS108、018AKS109の処理を実行するCPU103など）と、  
を備え、

前記特定期間は、第1期間（例えば大当たり遊技状態の終了後、1回目～4回目の第1特図又は第2特図の可変表示が実行される期間など）と、該第1期間よりも後の第2期間（例えば大当たり遊技状態の終了後、5回目～49回目の第1特図又は第2特図の可変表示が実行される期間など）と、該第2期間よりも後の第3期間（例えば大当たり遊技状態の終了後、50回目～99回目の第1特図又は第2特図の可変表示が実行される期間など）と、を含み、

前記設定手段は、

前記第1期間において前記第2期間よりも高い割合で、第1可変表示時間（例えば変動パターン「PC1-1」の特図変動時間など）を設定可能であり（例えばステップ018AKS107～018AKS109の処理を実行することにより、時短回数カウント値が「1」～「4」の範囲に含まれると判定された場合（第1期間であると判定された場合）に、図8-8に示す第1期間及び第4期間に対応する高ベース時用大当たり変動パターン決定テーブルを参照して大当たり変動の変動パターンを決定し、当該大当たり変動の特図変動時間を、決定された変動パターンにおいて指定された特図変動時間に設定するCPU103など）、

前記第2期間において前記第1期間及び前記第3期間よりも高い割合で、前記第1可変表示時間よりも長い第2可変表示時間（例えば変動パターン「PC3-1」、「PC3-2」、「PC4-1」～「PC4-4」、「PC5-1」～「PC5-4」の特図変動時間など）を設定可能であり（例えばステップ018AKS107～018AKS109の処理を実行することにより、時短回数カウント値が「5」～「49」の範囲に含まれると判定された場合（第2期間であると判定された場合）に、図8-9に示す第2期間に対応する高ベース時用大当たり変動パターン決定テーブルを参照して大当たり変動の変動パターンを決定し、当該大当たり変動の特図変動時間を、決定された変動パターンにおいて指定された特図変動時間に設定するCPU103など）、

前記第3期間において前記第1期間及び前記第2期間よりも高い割合で、前記第1可変表示時間よりも長く前記第2可変表示時間よりも短い第3可変表示時間（例えば変動パターン「PB3-1」、「PB3-2」、「PB4-1」～「PB4-3」の特図変動時間など）を設定可能であり（例えばステップ018AKS107～018AKS109の処理を実行することにより、時短回数カウント値が「50」～「99」の範囲に含まれると判定された場合（第3期間であると判定された場合）に、図8-11に示す第3期間に対応する高ベース時用大当たり変動パターン決定テーブルを参照して大当たり変動の変動パターンを決定し、当該大当たり変動の特図変動時間を、決定された変動パターンにおいて指定された特図変動時間に設定するCPU103など）、

さらに、

前記有利状態として、第1有利状態（例えば16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（例えば6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（例えばエンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図9-10のステップS366、図9-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（例えばエンディング演出）を実行可能な終了時演出

実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0、図 9 - 2 2 のステップ S 7 7 2、図 9 - 2 3 ~ 図 9 - 2 6）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（例えば演出パターン A ~ 演出パターン E）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受付け可能な終了時演出受付手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0、ステイックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B。設定用の他の操作部であってもよい。図 9 - 1 9 のステップ S 7 5 2 A、図 9 - 2 0、図 9 - 2 1 のステップ S 7 8 4。選択を受付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当たりのラウンドの後半であってもよい。具体的には、1 6 R 大当たりにおいて、1 3 R の開始コマンドを受信してから 1 6 R の終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 期間において、爽快感を生じさせて遊技興趣を向上させ、第 2 期間において、過度な射幸性を抑制し、第 3 期間において、有利状態から次の有利状態までの期間が間延びすることを防止して遊技興趣の低下を抑制することができる。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当たりに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。