

【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 7 月 16 日 (2020.7.16)

【公開番号】特開 2020-48763 (P2020-48763A)

【公開日】令和 2 年 4 月 2 日 (2020.4.2)

【年通号数】公開・登録公報 2020-013

【出願番号】特願 2018-179810 (P2018-179810)

【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 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 6 月 3 日 (2020.6.3)

【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】

始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて可変表示を実行し、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、

遊技を進行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段と、

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、

所定条件の成立に基づいて、設定値を設定するための設定許可状態に制御可能な設定許可手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記始動領域に遊技媒体が進入したことを指定する情報に基づく動作を所定の演出手段に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定許可状態に制御されているときに、前記始動領域に遊技媒体が進入したことを指定する情報に基づく動作を実行せず、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

前記設定許可状態に制御されているときに、該設定許可状態に制御されていることを認識可能な表示を前記情報表示部において行うことが可能である、遊技機。

【請求項 2】

始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて可変表示を実行し、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、

遊技を進行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段と、

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、

特定条件の成立に基づいて、設定値の確認が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記始動領域に遊技媒体が進入したことを指定する情報に基づく動作を所定の演出手段に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、前記始動領域に遊技媒体が進入したことを指定する情報に基づく動作を実行せず、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

前記設定確認状態に制御されているときに、該設定確認状態に制御されていることを認識可能な表示を前記情報表示部において行うことが可能である、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(1) 始動領域(例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことに基づいて可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、遊技を進行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

前記遊技制御手段からの情報(例えば、演出制御コマンド)に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値(例えば、設定値1～6)を設定可能な設定手段(例えば、CPU103)と、

所定条件の成立(例えば、設定変更操作が実行されること)に基づいて、設定値を設定するための設定許可状態に制御可能な設定許可手段(例えば、CPU103が設定変値変更処理を実行する部分)と、を備え、

前記演出制御手段は、前記始動領域に遊技媒体が進入したことを指定する情報(例えば、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンド)に基づく動作(例えば、保留表示を表示する)を所定の演出手段(例えば、画像表示装置5)に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定許可状態に制御されているときに、前記始動領域に遊技媒体が進入したことを指定する情報に基づく動作を実行せず(例えば、図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない)、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

前記設定許可状態に制御されているときに、該設定許可状態に制御されていることを認識可能な表示を前記情報表示部において行うことが可能である。

【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】

(2) 始動領域(例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことに基づいて可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、遊技を進行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

前記遊技制御手段からの情報(例えば、演出制御コマンド)に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値(例えば、設定値1～6)を設定可能な設定手段(例えば、CPU103)と、

特定条件の成立(例えば、設定確認操作が実行されること)に基づいて、設定値の確認

が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記始動領域に遊技媒体が進入したことを指定する情報（例えば、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンド）に基づく動作（例えば、保留表示を表示する）を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5）に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、前記始動領域に遊技媒体が進入したことを指定する情報に基づく動作を実行せず（例えば、図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない）、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

前記設定確認状態に制御されているときに、該設定確認状態に制御されていることを認識可能な表示を前記情報表示部において行うことが可能である。