

【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 2020-115963 (P2020-115963A)

【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 2019-7467 (P2019-7467)

【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、  
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、  
特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段と、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、  
前記外部出力手段は、前記設定確認状態に制御されたときに前記特定信号を出力可能で  
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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

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）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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）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（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状態制御手段（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、遊技者にとって不利な第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、アタッカ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、

特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段（例えば、遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する）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、CPU 103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タッカー開放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タッカー開放時間タイマの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（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）、

前記外部出力手段は、前記設定確認状態に制御されたときに前記特定信号を出力可能である（例えば、設定確認状態に制御されたときにセキュリティ信号が出力される）、

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、

複数種類の演出要素群から演出要素（例えばST中のステージ）を選択し、選択された演出要素に応じた態様で特定演出（例えばステージに応じた演出）を実行可能な演出実行手段と、

前記複数種類の演出要素群は、第1演出要素群（例えばST序盤のステージ）と、第2演出要素群（例えばST中盤のステージ）と、第3演出要素群（例えばST終盤のステージ）と、を少なくとも含み、

前記演出実行手段は、前記第1演出要素群の演出要素と、前記第2演出要素群の演出要素と、前記第3演出要素群の演出要素と、の組合せが第1の組合せ（例えばステージA及びステージEやステージD及びステージF）であったときに、当該第1の組合せとは異なる第2の組合せであったときには実行されない特別演出（例えば特別予告演出である予告M、予告N）を、前記特定演出の実行中に実行可能であり、

さらに、

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）として、第1有利状態（たとえば、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（たとえば、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（たとえば、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（たとえば、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10-10のステップS366、図10-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図10-22のステップS772、図10-23～図10-26）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（たとえば、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、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図10-19のステップS752A、図10-20、図10-21のステップS784。選択を受け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、16R大当たりにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16R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。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。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味が低下することを低減できる。