

【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 8 月 6 日 (2020.8.6)

【公開番号】特開 2019-42292 (P2019-42292A)

【公開日】平成 31 年 3 月 22 日 (2019.3.22)

【年通号数】公開・登録公報 2019-011

【出願番号】特願 2017-170552 (P2017-170552)

【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 6 月 29 日 (2020.6.29)

【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】

可変表示を行い、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の設定を許可するための設定許可状態に
制御可能な設定許可状態制御手段と、
設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認状態制御手
段と、
設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
遊技媒体が所定領域に進入したことにともづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手
段と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示
手段と、
可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
遊技媒体が進入可能な第 1 状態と、該第 1 状態よりも遊技媒体が進入困難または進入不
能な第 2 状態とに変化可能な可変手段と、
前記可変手段を制御する制御手段と、
を備え、
前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、前記設定許可状態に制御される
ときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶が消去され、
前記可変手段が前記第 1 状態である場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前
記可変手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態とされ、
前記情報表示手段は、前記設定許可状態および前記設定確認状態において、設定されて
いる設定値を表示可能である、
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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【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、設定値を設定可能な設定機能付きのパチンコ遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正 4】

【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 5】

【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、保留記憶が記憶されることや遊技媒体が入賞可能な第 1 状態が設定変更の前後に跨ってしまうことにより、設定値を的確に反映させることができないという問題があるとともに、設定されている設定値を表示するための専用の設定値表示手段が設けられているため、遊技機のコスト増を防ぐことができないという問題がある。

【手続補正 6】

【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、遊技機のコスト増を防ぎつつ、設定値を的確に反映させ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 7】

【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】

手段 1 に記載の遊技機は、

可変表示を行い、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の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 20 - 12 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認状態制御手段（例えば、CPU 103 が変形例の設定確認処理を実行する部分）と、

設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば、CPU 103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入したことにもとづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、変形例4における表示モニタ105SG029）と、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 103が始動入賞処理を実行する部分）と、

遊技媒体が進入可能な第1状態と、該第1状態よりも遊技媒体が進入困難または進入不能な第2状態とに変化可能な可変手段（例えば、大入賞口）と、

前記可変手段を制御する制御手段（例えば、CPU 103が大当り開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶が消去され（例えば、変形例5に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分）、

前記可変手段が前記第1状態である場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前記可変手段が前記第1状態から前記第2状態とされ（例えば、図20-13に示すように、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機1の電源をOFFにすることで、大入賞口が閉鎖される部分）、

前記情報表示手段は、前記設定許可状態および前記設定確認状態において、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図20-20に示すように、連比、役比、ベースを表示可能な表示モニタ105SG029において、設定変更処理や変形例における設定確認処理において設定値を表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機のコスト増を防ぎつつ、設定値を的確に反映させることができる。