

【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15日(2020.10.15)

【公開番号】特開2020-81597(P2020-81597A)

【公開日】令和2年6月4日(2020.6.4)

【年通号数】公開・登録公報2020-022

【出願番号】特願2018-223082(P2018-223082)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和2年9月3日(2020.9.3)

【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】

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、特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、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、

前記特別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特別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特別可変表示期間の計時が再開される、

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】

從来、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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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4】

【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】

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5】

【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】

(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、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(例えば、普図当り)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(例えば、特別図柄)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(例えば、特図変動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う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段(例えば、CPU103)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(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)、

前記特別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特別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特別可変表示期間の計時が再開される(例えば、CPU103は、特別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特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特図変動時間タイマの計時を再開させる)、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。

また手段1に記載の遊技機は、

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、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 ）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とともにとづいて、前記有利状態に制御することを判定する有利状態判定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 4 1 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

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と、

を備え、

前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 8 - 1 1 ~ 図 8 - 2 0 に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1 2 3 8 ~ 各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図 8 - 1 7 及び図 8 - 1 8 に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず 1 0 2 0 を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御することの判定を行う処理負荷を低減することができる。