

【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20日(2020.8.20)

【公開番号】特開2020-73118(P2020-73118A)

【公開日】令和2年5月14日(2020.5.14)

【年通号数】公開・登録公報2020-019

【出願番号】特願2020-20373(P2020-20373)

【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 4
A 6 3 F	7/02	3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和2年7月7日(2020.7.7)

【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】

可変表示を行い有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者による操作に応じて演出に関する設定を行う設定手段と、
遊技に関する情報を報知する特別報知を実行可能な特別報知実行手段と、
有利度に応じて表示態様を段階的に変化可能な特定表示を行う特定表示手段と、
共通の導入演出を行った後に成功演出または失敗演出のいずれかを行う特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、
前記特定表示手段は、複数のタイミングにおいて特定表示の表示態様を変化可能であり、
特定表示の表示態様が変化することに応じて前記有利状態に制御される割合が高くなり、

前記特別演出実行手段は、特定表示の表示態様が前記有利状態に制御される割合が高い表示態様に変化することの報知を行った後の所定期間ににおいて前記特別演出を実行する場合には、前記失敗演出が行われる前記特別演出は実行せず、前記成功演出が行われる前記特別演出は実行可能であり、

前記設定手段は、特定表示の表示態様が変化されたことが報知された以後の所定期間ににおいても前記演出に関する設定が可能であり、

前記報知実行手段は、特定表示の表示態様が変化されたことが報知された以後の所定期間ににおいても前記特別報知を実行可能である、

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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件(始動条件)が成

立すると、複数種類の識別情報（以下、「表示図柄」ともいう）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。例えば、大当たり遊技状態となったパチンコ遊技機は、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。

【手続補正3】

【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】

こうしたパチンコ遊技機では、可変表示装置に表示結果が導出表示される前に、表示結果が特定表示態様となることを遊技者に期待させる様々な種類の演出が実行される。

【手続補正4】

【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】

【特許文献1】特開2015-160056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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

特定表示として画像を複数表示した後に、当該複数の画像を合体させることにより特定表示の表示態様が変化することを報知するとともに、当該特定表示の表示態様を変化させる演出を実行する遊技機が知られている。しかしながら、このような遊技機では、特定表示の表示態様を変化させることが遊技者に認識された後の所定期間に遊技に関する情報が報知されないと、遊技状況が把握できず、遊技興趣を低下させてしまうおそれがある。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

この点に鑑み、遊技興趣の低下を防止することができる遊技機の提供が求められている。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(A) 本発明による遊技機は、

可変表示を行い有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者による操作に応じて演出に関する設定を行う設定手段と、
遊技に関する情報を報知する特別報知を実行可能な特別報知実行手段と、
有利度に応じて表示態様を段階的に変化可能な特定表示を行う特定表示手段と、
共通の導入演出を行った後に成功演出または失敗演出のいずれかを行う特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定表示手段は、複数のタイミングにおいて特定表示の表示態様を変化可能であり、特定表示の表示態様が変化することに応じて前記有利状態に制御される割合が高くなり、

前記特別演出実行手段は、特定表示の表示態様が前記有利状態に制御される割合が高い表示態様に変化することの報知を行った後の所定期間ににおいて前記特別演出を実行する場合には、前記失敗演出が行われる前記特別演出は実行せず、前記成功演出が行われる前記特別演出は実行可能であり、

前記設定手段は、特定表示の表示態様が変化されることが報知された以後の所定期間ににおいても前記演出に関する設定が可能であり、

前記報知実行手段は、特定表示の表示態様が変化されることが報知された以後の所定期間ににおいても前記特別報知を実行可能である、

ことを特徴とする。

(1) 本発明による別の遊技機は、遊技媒体が始動領域を通過したことにもとづいて可変表示（例えば、特別図柄や演出図柄の変動表示）を行い、有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、パチンコ遊技機901など）であって、有利度に応じて表示態様を段階的に変化可能な特定表示を行う特定表示手段（例えば特定表示演出を行う演出制御用CPU90120など）と、遊技に関する情報を報知する特別報知を実行可能な特別報知実行手段（例えば異常報知を行う演出制御用CPU90120など）と、遊技媒体が始動領域（例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14、第3始動入賞口）を通過したことを検出可能な第1検出部（例えば、第1始動口スイッチ13aや第2始動口スイッチ14a、第3始動入賞口スイッチ14b）と、所定の変化を検出可能な第2検出部（例えば、ゲートスイッチ32aやカウントスイッチ23、一般入賞口スイッチ、磁気センサ、電波センサ等の検出装置）と、第1接続部（例えば、第1コネクタ310aや第2コネクタ310b、第3コネクタ310c）と第2接続部（例えば、主基板側多極コネクタ310d）とを有する主制御手段（例えば、主基板31）と、第2接続部と接続される第3接続部（例えば、インターフェース基板側多極コネクタ330）と有する中継手段（例えば、インターフェース基板33）とを備え、特定表示手段は、特定表示の表示態様が変化されることが報知された後所定期間が経過したときに特定表示の表示態様を変化させ（例えば特定表示としてのアイコンが表示されることを報知する特定表示変化報知が所定期間継続して行われ、その後アイコンが表示される（特定表示が変化する）など）、報知実行手段は、特定表示の表示態様が変化されることが報知された以後の所定期間ににおいても特別報知を実行可能であり（例えば特定表示としてのアイコンが表示されることが報知された以後の所定期間内においても異常報知が可能であるなど）、主制御手段は、第1検出部が第1接続部に接続され、第2検出部が第3接続部を介して第2接続部に接続される第1接続方法（例えば、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよび第3始動口スイッチ14bがインターフェース基板33を介することなく主基板31に接続され、ゲートスイッチ32aがインターフェース基板33を介して主基板31に接続される接続方法。図4参照）と、第1検出部と第2検出部とが第1接続部に接続される第2接続方法（例えば、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびゲートスイッチ32aがインターフェース基板33を介することなく主基板31に接続される接続方法。図3参照）とをとることが可能であって、第1接続部の数が第1検出部の数と同じである場合は、第1接続方法をとる（例えば、第1コネクタ310a、第2コネクタ310bおよび第3コネクタ310c（すなわち3つのコネクタ）に対して、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよび第3始動口スイッチ（すなわち3つの始動口スイッチ）が設けられている場合には、図4に示す接続方法が適用される）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、基本設計や基板管理の負担が増加することを防ぐとともに、不正が行われることを防止することができる。また、特定表示の表示態様が変化されることが報知された後の所定期間においても遊技状況を把握でき、遊技興趣の低下を防止することができる。