

【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 6 月 18 日 (2020.6.18)

【公開番号】特開 2020-69358 (P2020-69358A)

【公開日】令和 2 年 5 月 7 日 (2020.5.7)

【年通号数】公開・登録公報 2020-018

【出願番号】特願 2018-207782 (P2018-207782)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 4 月 10 日 (2020.4.10)

【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、

遊技媒体が所定領域を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、

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、

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計時手段と、

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通過可能計時手段と

、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、を備え、

前記普通可変表示期間が計時されている間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間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、設定変更操作にもとづいて複数段階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 を参照）。

【 手続補正 3 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 3

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 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 】 0 0 0 4

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 4 】

しかし、引用文献 1 のような遊技機の場合、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かった。

【 手続補正 5 】

【 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 】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定確認をすぐに行う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 】 0 0 0 6

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 6 】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
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、
遊技媒体が所定領域を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、
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、
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計時手段と、
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通過可能計時手段と
、
遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、を備え、
前記普通可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後

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間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る、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変手段が通過可能な状態となっており遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【手続補正 7】

【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】

手段 C 1 の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、演出制御用 CPU 120）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、

設定の示唆に関する特別演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確 / 高ベース状態（確変状態）、高確 / 第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態））と、に制御可能であり、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 11 - 6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確 / 高ベース状態（確変状態））には、第 1 期間（遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでの期間）と、該第 1 期間の後の第 2 期間（遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行された後の期間（51 回以降又は 101 回以降））とがあり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とでは、特定の可変表示パターンの選択割合が異なり（変動表示結果が「はずれ」となるときに、図 11 - 6（A 1）及び（C 1）に示すように、第 1 期間におけるスーパーリーチをともしう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合は、第 2 期間におけるスーパーリーチをともしう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合よりも高くなっている）、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とでは、前記特別演出の実行割合が異なる（第 1 期間では、変動表示毎に第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 10 % である。一方で、第 2 期間では、第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第 2 期間の最終変動を除く変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 0 % であり、第 2 期間の最終変動の第 1 設定示唆演出の実行割合は 10 % である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることが

できる。

手段 C 2 の遊技機は、

手段 C 1 の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（低確／高ベース状態（時短状態））に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第1期間とで共通の演出を実行可能である（図11-4（B1）及び（C1）に示すように、演出制御用CPU120は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第1期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。