

【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 1 月 30 日 (2020.1.30)

【公開番号】特開 2019-201841 (P2019-201841A)

【公開日】令和 1 年 11 月 28 日 (2019.11.28)

【年通号数】公開・登録公報 2019-048

【出願番号】特願 2018-98413 (P2018-98413)

【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 1 年 12 月 11 日 (2019.12.11)

【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、
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、
設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定値情報を、複数のタイミングにおいて出力可能な情報出力手段と、
前記情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、示唆演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された設定値情報が正常でない場合、前記複数の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に対応した割合により前記示唆演出を実行可能である
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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定された設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特許文献 1 に記載されたものがある。特許文献 1 には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、キリン、ゾウ、ライオンの 3 種類のキャラクタに対応する 3 種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。

【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 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でないときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定された設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 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、設定された設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止できるように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 】

（ A ）本発明による遊技機は、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であって、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「 1 」～設定値「 3 」）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、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 0 0 5 ～ S 0 1 0 を実行する部分）と、

電力供給の開始に伴い、前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態と、設定値の確認が可能な設定確認状態と、に制御可能な設定制御手段（例えば、設定変更処理）と、

設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 1 1 0 を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を、複数のタイミングにおいて出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 0 1 1 , S 1 0 8 を実行し、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する部分）と、

前記情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 4 0 9 ～ S 4 1 5 , S 5 0 4 ～ S 5 0 9 , S 6 0 1 ～ S 6 0 6 を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された設定値情報が正常でない場合、前記複数の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に対応した割合により前記示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ112IEWS412，S507，S604を実行する部分）

ことを特徴とする。

この特徴によれば、設定された設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

（１）また、別の態様の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）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ことを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図9（D）、（F））遊技機がある。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。