

【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 4 年 4 月 15 日(2022.4.15)

【公開番号】特開 2021-3257(P2021-3257A)
【公開日】令和 3 年 1 月 14 日(2021.1.14)
【年通号数】公開・登録公報 2021-002
【出願番号】特願 2019-118007(P2019-118007)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 315 A

A 63 F 7/02 333 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 4 月 7 日(2022.4.7)

【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

20

【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、
遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
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、
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、
前記有利状態が終了したことに応じて報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、
前記報知演出が実行される報知期間を計時する報知計時手段と、を備え、
前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、
前記設定確認状態が終了した後に前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後、
遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、
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、
前記報知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ときに、該設定確認状態が終了するまで前記報知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報知期間の計時が再開される、
ことを特徴とする遊技機。

50

【手続補正 2】

【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】

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 3】

【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】

そこで、本発明は、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 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(手段 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、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

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、

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、

前記有利状態が終了したことに応じて報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出が実行される報知期間を計時する報知計時手段と、を備え、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了した後に前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

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、

前記報知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ときに、該設定確認状態が終了するまで前記報知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報知期間の計時が再開される、

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

そのような構成によれば、好適に設定確認作業を実行することができる。

(手段1) 他の遊技機は、遊技を実行可能な遊技機であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段(CPU103)と、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値(例えば、設定値「1」～設定値「6」)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100における、ステップ084 IWS042を実行する部分)と、所定期間(例えば、特別ライブ演出期間)中に、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出(例えば、通常態様または特殊態様のアイコンの表示、第1態様～第3態様のカード画像の表示。非設定示唆態様/第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出などであってもよい。)のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS828を実行することによりアイコンの表示を行い、ステップ084 IWS450を実行することによりカード画像の表示を行う部分)とを備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出(例えば、いずれの設定値であっても選択され得る通常態様/特殊態様のアイコンの表示、第1態様/第2態様のカード画像の表示)と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出(例えば、設定値が「1」、「2」である場合には選択されない第3態様のカード画像の表示)とを実行可能であり、第1タイミングにて示唆演出を実行する場合よりも、第2タイミングにて示唆演出を実行する場合の方が、高い割合にて第2示唆演出を実行する(例えば、ライブ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を行わない一方、ガチャ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を実行可能である)、前記遊技状態制御手段(CPU103)は、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)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2KT状態(小当りRUSH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12-6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期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第2期間よりも高く(図12-6(A1)及び(C1)に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第1期間[最終変動を除く]では、「非リーチはずれ(短縮変動)」(変動表示期間が5秒)よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」(変動表示期間が30秒)又は「スーパーリーチはずれ」(変動表示期間が60秒)が選択される割合が第2期間よりも高くなっており)、前記第2期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第1期間よりも高い(図12-6(A1)及び(C1)に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第2期間では、「非リーチはずれ(短縮変動)」(変動表示期間が5秒)よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ(高速変動)」(変動表示期間が1秒)が選択される割合が第1期間[最終変動を除く]よりも高くなっている)ことを特徴とする。

そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、遊技状態が特別状態であるときに健全な遊技性を実現するとともに遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40