

【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 1 月 24 日(2022.1.24)

【公開番号】特開 2020-203053(P2020-203053A)  
【公開日】令和 2 年 12 月 24 日(2020.12.24)  
【年通号数】公開・登録公報 2020-052  
【出願番号】特願 2019-113838(P2019-113838)  
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 3 2 6 Z

A 63 F 7/02 3 3 3 Z

A 63 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 1 月 14 日(2022.1.14)

【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】

装飾識別情報の可変表示と該装飾識別情報と異なる所定識別情報の可変表示とを始動領域に遊技媒体が通過したことに基づいて行い、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、

30

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、

前記有利状態に制御される期待度を示唆する予告演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記予告演出として、

40

演出操作手段への操作を伴う操作演出と、

可動体の動作を伴う可動体演出と、を含み、

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許可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ときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された後、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、

50

前記設定確認状態に制御された場合に、所定識別情報の可変表示、前記操作演出及び前記可動体演出は、実行されない、  
 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】

従来、遊技者にとって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である遊技機がある（例えば、特許文献 1 参照）。このような遊技機において、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。

10

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010 - 200902 号公報

20

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

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かった。

30

【手続補正 5】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

手段 A に記載の遊技機は、

装飾識別情報の可変表示と該装飾識別情報と異なる所定識別情報の可変表示とを始動領域に遊技媒体が通過したことに基づいて行い、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、

50

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、  
前記有利状態に制御される期待度を示唆する予告演出を実行可能な演出実行手段と、を備  
え、  
前記予告演出として、  
演出操作手段への操作を伴う操作演出と、  
可動体の動作を伴う可動体演出と、を含み、  
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許  
可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ときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された後  
、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、  
前記設定確認状態に制御された場合に、所定識別情報の可変表示、前記操作演出及び前記  
可動体演出は、実行されない、  
ことを特徴とする遊技機。  
 手段 1 に記載の遊技機は、  
 可変表示を行い、遊技者にとって有利な第 1 有利状態（例えば、大当り A の大当り遊技状  
 態）と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態（例えば、大当り B の大当り遊技状  
 態）を含む複数の有利状態を備え、有利度が異なる複数の設定値（大当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、  
 前記有利状態の終了から所定回数の可変表示が実行されるまでの第 1 期間（例えば、5 0  
 回の可変表示が実行されるまでの期間）と、前記所定回数の可変表示が実行された後の第  
 2 期間（例えば、5 1 ～ 1 0 0 回目または 5 1 ～ 1 5 0 回目の可変表示が実行される期間  
 ）とを少なくとも含む期間において、可変表示が実行される頻度が通常状態よりも高い特  
 別状態（例えば、高確高ベース状態）に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、C P U 1  
 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、  
 可変表示を実行するときに、第 1 可変表示期間（例えば、図 8 - 6 に示すスーパーリーチ  
 やスーパーリーチ の変動パターンの特図変動時間である 4 3 秒や 5 3 秒）と該第 1 可  
 変表示期間よりも長い期間である第 2 可変表示期間（例えば、図 8 - 6 に示すスーパーリーチ  
 の変動パターンの特図変動時間である 1 8 0 秒）とを含む複数の異なる可変表示期  
 間のうちから 1 の可変表示期間を決定する可変表示期間決定手段（例えば、C P U 1 0 3  
 が図 8 - 1 7 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、  
 少なくとも前記第 2 有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、図 8 - 3 7  
 に示すように、大当り確定報知演出の一部として、虹色のエフェクト画像示 1 7 9 S G 0  
 0 5 K の表示を伴って可動体 1 7 9 S G 3 0 0 を動作させる部分）を、可変表示中の第 1  
 タイミング（例えば、図 8 - 3 7（B）に示すように、可変表示を開始してからリーチと  
 なるまでの 2 0 秒間中のタイミング）と該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミング（例  
 えば、図 8 - 3 7（A）に示すように、可変表示中のリーチとなってから可変表示が終了  
 するまでの 2 3 秒間または 3 3 秒間中のタイミング）を含む複数の異なるタイミングにお  
 いて実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示中演出処  
 理を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記報知演出実行手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときには前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときには前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であり（例えば、図 8 - 37（C）に示すように、高ベース状態において 1 ~ 50 回目の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合には、必ず第 1 タイミングから可動体 179SG300 が動作する一方で、高ベース状態において 51 回目以降の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合には、必ず第 2 タイミングから可動体 179SG300 が動作する部分）、前記第 1 期間において前記第 2 可変表示期間の可変表示が実行されるときには、前記第 2 期間において実行されない特別報知演出を実行可能であり、（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 8 - 35 に示す特別リーチ演出パターン決定処理を実行することで特別リーチ演出としての全回転リーチ演出を実行可能な部分）、

前記可変表示期間決定手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときには前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 可変表示期間を決定可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときには前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 可変表示期間を決定可能であり（例えば、図 8 - 10 及び図 8 - 17 に示すように、高ベース状態の 1 ~ 50 回目の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択することで必ず変動パターンをスーパーリーチ の変動パターンに決定し、高ベース状態の 51 回目以降の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択することで必ず変動パターンをノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ のいずれかの変動パターンに決定する部分）

さらに、

可変表示期間（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期間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期間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）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、有利状態が短期間に連続して発生してしまうことを防ぎつつ、可変表示期間が長くなることによる不満感の増大や間延びを防ぐことができる。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