

【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 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 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、

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。

【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

10

【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つた。

【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】

20

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

30

【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つて、

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、

40

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、

10

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、

20

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、大当たりAの大当たり遊技状態）と該第1有利状態よりも有利な第2有利状態（例えば、大当たりBの大当たり遊技状態）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、

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、50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、51～100回目または51～150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、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

30

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43秒や53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180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、CPU103が図8-17に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

40

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8-37に示すように、大当たり確定報知演出の一部として、虹色のエフェクト画像示179SG005Kの表示を伴って可動体179SG300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8-37（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20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8-37（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23秒間または33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CPU120が可変表示中演出処理を実行する部分）と、

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たり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たり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CPU120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たりBとなる場合は、大当た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たりBとなる場合は、大当た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いる）、

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奮を向上させることができる。

10

20

30

40

50