

【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10月22日(2020.10.22)

【公開番号】特開2020-115964(P2020-115964A)

【公開日】令和2年8月6日(2020.8.6)

【年通号数】公開・登録公報2020-031

【出願番号】特願2019-7468(P2019-7468)

【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2年9月10日(2020.9.10)

【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、

所定領域を遊技媒体が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、

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普通可変計時手段と、

特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、  
特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段と、を備え、

前記通過可能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、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされ、

前記外部出力手段は、前記設定確認状態に制御されたときに前記特定信号を出力可能である、

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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

従来、複数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1参照）。

【手続補正3】

【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】

【特許文献1】特開2010-200902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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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いという問題がある。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、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6】

【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】

(A) 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（例えば、大当たり遊技状態）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確率に関する設定値（例えば、設定値1～3）を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）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（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）を遊技媒体が通過したに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）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（例えば、CPU103）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（例えば、普通電動役物）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普通可変計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）と、

特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、

特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段（例えば、遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する）と、を備え、

前記通過可能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（例えば、CPU103は、普通電動役物が開放状態に制御されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したときにに基づいて電チュー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされ（設定値確認処理において、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する）、

前記外部出力手段は、前記設定確認状態に制御されたときに前記特定信号を出力可能である（例えば、設定確認状態に制御されたときにセキュリティ信号が出力される）、ことを特徴とする。この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

手段1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

所定部材（例えば、スティックコントローラ31A／プッシュボタン31B／可動体32など）を備え、

前記所定部材は、第1部品（例えば、部品A1）、第2部品（例えば、部品A5）及び第3部品（例えば、部品A2）を含む複数の部品（例えば、部品A1～A5など）にて構成され、

前記所定部材が使用可能となるときに該所定部材に関連する所定部材画像を表示可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、操作促進演出において、図8-13(U)や図8-13(V)に示すように操作有効期間が開始されるときにコントローラ画像Z1またはプッシュボタン画像Z3を表示することで操作促進報知を行う部分。）、

前記所定部材画像を表示する前において、前記第1部品に関連する第1部品画像と前記第2部品に関連する第2部品画像とを表示するが、前記第3部品に関連する第3部品画像は表示せず（例えば、演出制御用CPU120が、コントローラ組立演出において、部品A2（背面ベース604）に対応する部品画像ZA2について、実際の背面ベース604が有する配線CやコネクタCN、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35B等の電子部品に対応する部品画像の表示を省略している（表示しない）部分。）、

さらに、

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）有利状態として、第1有利状態（例えば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（例えば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（例えば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図9-10のステップS366、図9-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（例えば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120、図9-22のステップS772、図9-23～図9-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（例えば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受付

け可能な終了時演出受付手段（例えば、演出制御用CPU120、ステイックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図9-19のステップS752A、図9-20、図9-21のステップS784。選択を受付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当たりのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当たりにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定部材に好適に注目させることができるために、興趣が向上する。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当たりに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。