

【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 3 年 10 月 14 日 (2021.10.14)

【公開番号】特開 2020-150984 (P2020-150984A)

【公開日】令和 2 年 9 月 24 日 (2020.9.24)

【年通号数】公開・登録公報 2020-039

【出願番号】特願 2019-49305 (P2019-49305)

【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

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 3 日 (2021.9.3)

【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、
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、
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
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、
前記有利状態に制御されることを報知する有利状態報知演出を実行可能な有利状態報知
演出実行手段と、
前記有利状態報知演出が実行される有利状態報知期間を計時する有利状態報知計時手段
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、

前記有利状態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場合に、該設定確認状態が終了するまで前記有利状態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有利状態報知期間の計時が再開され、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、設定変更操作にもとづいて複数段階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、主基板側から設定変更状態中や設定確認状態中であることを示すコマンドが演出制御基板側に送信されることに基づいて、設定変更状態中や設定確認状態中であることが報知されていた（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】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

【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、遊技の進行中に設定確認作業を行う際のこと十分に考慮されておらず、改善の余地があった。

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があった場合の制御が適切に実行され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】

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、
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
、
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、
前記有利状態に制御されることを報知する有利状態報知演出を実行可能な有利状態報知
演出実行手段と、
前記有利状態報知演出が実行される有利状態報知期間を計時する有利状態報知計時手段
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、
前記有利状態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場合に、該設定確認状態
が終了するまで前記有利状態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
に前記有利状態報知期間の計時が再開され、
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。この特徴によれば好適に設定確認作業を進めることが出来る。
手段A1の遊技機は、
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、
可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ1
00、演出制御用CPU120）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、を備え、
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2K T状態（小当りR U S H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11-6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11-6（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11-6（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。

このような構成によれば、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。