

【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 1 年 6 月 20 日 (2019.6.20)

【公開番号】特開 2019-72004 (P2019-72004A)

【公開日】令和 1 年 5 月 16 日 (2019.5.16)

【年通号数】公開・登録公報 2019-018

【出願番号】特願 2017-198888 (P2017-198888)

【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】平成 31 年 3 月 5 日 (2019.3.5)

【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】

遊技を行い、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、  
複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、  
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段と、  
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段と、  
演出を実行可能な演出手段と、  
電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段とを備え、  
前記確認制御手段は、  
電力供給が開始されたが前記変更許可状態に制御されないときには、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出の制御を実行可能であり、  
前記電力供給が開始されるとともに前記変更許可状態に制御されたときには、前記確認演出の制御を実行しない、  
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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機がある（例えば特許文献 1 参照）。また、確認音を出力させる制御を行う遊技機がある（例えば特許文献 2 参照）。

【手続補正 3】

【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】

【0003】

【特許文献1】特開2010-200902号公報

【特許文献2】特開2016-220833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】

特許文献1や特許文献2に記載の技術では、設定の変更と確認用の演出が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。

【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】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値の変更作業に支障が生じること  
を防止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】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップS a 1 3の設定変更処理を実行するCPU 1 0 3など）と

、  
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップS 2 5の特別図柄プロセス処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップS a 6およびステップS a 1 2の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

演出を実行可能な演出手段（例えば演出表示装置5、スピーカ8 L、8 Rなど）と、

電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ7 4 A K S 0 1 8の確認演出制御処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）とを備え、

前記確認制御手段は、

電力供給が開始されたが前記変更許可状態に制御されないときには、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出の制御を実行可能であり（例えばステップA K S 0 2 1、A K S 0 3 0を実行した後におけるステップ7 4 A K S 0 1 8の実行など）、

前記電力供給が開始されるとともに前記変更許可状態に制御されたときには、前記確認演出の制御を実行しない（例えばステップA K S 0 2 5～A K S 0 2 9の実行など）。

このような構成によれば、設定値の変更作業に支障が生じること  
を防止できる。

## 【手続補正 7】

【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】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出の制御を実行可能である(例えばステップAKS025~AKS030を実行した後におけるステップ74AKS018の実行など)ようにしてもよい。

このような構成によれば、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

## 【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

遊技者による動作を検出可能な遊技用検出手段(例えばプッシュボタン31B、プッシュセンサ35Bなど)を備え、

前記確認演出条件は、確認受付期間であるときに前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する(例えばステップ74AKS036の実行など)ようにしてもよい。

このような構成によれば、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

## 【手続補正 9】

【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】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記確認制御手段は、電力供給が開始されたが前記変更許可状態に制御されずに初期化が行われた場合に、前記変更許可状態が終了した場合と共通の確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出の制御を実行可能である(例えばステップ74AKS033、74AKS036の実行など)ようにしてもよい。

このような構成によれば、確認演出の実行を共通化して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

## 【手続補正 10】

【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】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

演出音を出力可能な音出力手段(例えばスピーカ8L、8Rなど)を備え、

前記確認演出は、前記音出力手段による確認用の音声の出力を含んでもよい(例えば第1確認演出制御データ74AKD01、第2確認演出制御データ74AKD02を用いたステップ74AKS047の実行など)。

このような構成によれば、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

( 6 ) 上記 ( 1 ) から ( 5 ) のいずれかの遊技機において、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段 ( 例えば錠スイッチ 5 1 など ) と、

遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段 ( 例えばクリアスイッチ A K 0 0 1 など ) と、

電力供給が開始されるとともに前記設定用検出手段による動作の検出にもとづいて設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と ( 例えばステップ A K S 0 0 1 、 A K S 0 0 2 を実行する C P U 1 0 3 など ) 、

電力供給が開始されるとともに前記初期化用検出手段による動作の検出にもとづいて前記変更許可状態に制御可能な変更許可制御手段 ( 例えばステップ S a 6 、 S a 1 3 を実行する C P U 1 0 3 など ) とを備えてもよい。

このような構成においては、設定確認状態と変更許可状態に適切に制御して、設定値の適切な設定が可能になる。

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段 ( 例えば錠スイッチ 5 1 など ) と、

初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段 ( 例えばクリアスイッチ A K 0 0 1 など ) と、

電力供給が開始されたが前記設定用検出手段により動作が検出されず前記初期化用検出手段により動作が検出された場合に、該電力供給が開始されるとともに初期化報知を実行する一方、電力供給が開始されるとともに前記設定用検出手段により動作が検出された場合に、該動作が検出されなくなってから初期化報知を実行する初期化報知手段 ( 例えばステップ A K S 0 1 2 の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) とを備えてもよい。

このような構成においては、初期化報知を適切に実行して、設定値の適切な設定が可能になる。

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段 ( 例えば表示モニタ 2 9 など ) を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能であってもよい ( 例えば第 1 表示部 2 9 A による表示など ) 。

このような構成においては、設定値を表示するための構成を別個に設けることなく、設定値の適切な設定が可能になる。

演出の出力量に関する動作を検出可能な演出用検出手段 ( 例えば出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 など ) と、

前記設定手段による設定値に関する表示を、演出の出力量に関する表示よりも優先して表示する表示制御手段 ( 例えばステップ A K S 0 2 6 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) を備えてもよい。

このような構成においては、設定値に関する表示が適切に行われ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

遊技制御手段からの情報に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段 ( 例えば A K S 0 1 5 のコマンド解析処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) を備え、

前記演出制御手段は、前記変更許可状態であるときに、該変更許可状態の終了を通知する通知情報とは異なる情報にもとづく制御を制限する情報制限手段 ( 例えば A K S 0 2 7 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) を含んでもよい。

このような構成においては、不具合の発生を防止して、設定値の適切な設定が可能にな

る。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

( 7 )あるいは、

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ことを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能（例えば図 9（D）、（F））であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、

複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図 9（C））。

このような構成によれば、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、興味が向上する。

前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば発展演出や予告演出）を実行可能であり、

前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出）と第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出）とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

前記第 2 示唆演出が実行された場合よりも前記第 1 示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ 3 1 A やブッシュボタン 3 1 B ）と、

前記検出手段に対応した特定表示（例えば小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7、スティック画像 3 1 A K 0 5 1）を行う特定表示実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、をさらに備え、

前記特定表示実行手段は、

前記特定表示として、第 1 特定表示（例えば小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3）と、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 特定表示（例えば、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7、スティック画像 3 1 A K 0 5 1）を表示可能であり、

前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第 1 特定表示を表示した後に当該

第 1 特定表示を前記第 2 特定表示に変化させ（例えば図 17（E）、図 18（I））、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第 2 特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい（例えば図 18（J）、（K））。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

（8）上記（7）の遊技機において、

前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第 1 サイズである第 1 示唆表示（図 19（a）に示すシャッター演出時に表示する第 1 サイズのシャッター画像 31AK061 による表示等）と、表示サイズが第 2 サイズである第 2 示唆表示（図 19（d）に示すリーチタイトル演出時に表示する第 2 サイズのリーチタイトル画像 31AK062 等）とを表示可能な表示手段（例えば画像表示装置 5、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素（図 19（a）、（d）に示す要素 E1（バナナ）、要素 E2（メロン）、要素 E3（リンゴ）、要素 E4（スイカ）、要素 E5（イチゴ）等）を含んで構成された特定画像（図 19（a）、（d）に示すフルーツ柄等）を表示可能であり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第 1 示唆表示および前記第 2 示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第 1 示唆表示および前記第 2 示唆表示のいずれにも含まれるように表示する（図 19（a）、（d）に示すシャッター画像 31AK061、リーチタイトル画像 31AK062 のいずれにも要素 E1～E5 が含まれるように表示する等）ようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆表示の表示サイズに関わらず特定画像を好適に表示することができる。これにより、特定画像が表示されたことを正確に伝えることができる。