

【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2020-199205(P2020-199205A)

【公開日】令和2年12月17日(2020.12.17)

【年通号数】公開・登録公報2020-051

【出願番号】特願2019-110207(P2019-110207)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

A 63 F 7/02 333 Z

【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

【補正方法】変更

20

【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、

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、可動体の動作を伴う可動体演出を含み、

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。

40

50

【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】**

従来の遊技機としては、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ものがあった（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】**0 0 0 3**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 0 0 3】****【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】**0 0 0 4

20

【補正方法】変更**【補正の内容】****【0 0 0 4】**

しかしながら、特許文献1の遊技機では、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虞があった。

【手続補正 5】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0 0 0 5

30

【補正方法】変更**【補正の内容】****【0 0 0 5】**

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】**0 0 0 6**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 0 0 6】**

40

(A) 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、

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

50

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、可動体の動作を伴う可動体演出を含み、

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。

(1) 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）に制御可能であり、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、

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100、演出制御用CPU120）と、

遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、遊技盤2に形成された遊技領域）と、

遊技媒体（例えば、遊技球）を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域（例えば、アウトロ51）と、

遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103）と、

価値を付与する価値付与手段（例えば、払出制御基板）とを備え、

前記状態制御手段は、少なくとも通常状態（例えば、通常状態）と、特別状態（例えば、高ベース状態）と、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）とを含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、

前記遊技領域は、第1領域（例えば、左側領域）と該第1領域とは異なる第2領域（例えば、右側領域）とを含み、

前記第2領域には、

普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第1状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入困難または不可能な第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な普通可変装置（例えば、可変入賞球装置6B）と、

遊技媒体が進入することにより前記普通識別情報の可変表示を実行可能な特定領域（例えば、普図作動口50）とが設けられ、

前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことに基づいて、前記普通可変装置が前記通常状態よりも前記第1状態に制御され易くなり（例えば、高ベース状態では、可変入賞球装置6Bが通常状態よりも開状態に制御され易い）、

前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入したことにに基づいて、前記特定領域へ遊技媒体が進入するために要する所定価値以下の価値を付与し（例えば、普図作動口50へ遊技球が進入した場合には、1個の払い出しがある）、

前記特定領域は、前記普通可変装置よりも下流位置に設けられ（例えば、図9-1に示すように、普図作動口50は、可変入賞球装置6Bよりも下流位置に設けられている）、

前記特別状態において前記第2領域を流下した遊技媒体は、前記排出領域で排出されるよりも前記特定領域へ進入する割合の方が高く（例えば、高ベース状態において右側領域を流下した遊技球は、アウトロ51で排出されるよりも普図作動口50へ進入する割合の方が高い）、

10

20

30

40

50

前記排出領域は、前記第2領域の最下部に設けられ（例えば、図9-1に示すように、アウトロ51は、右側領域の最下部に設けられている）、

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13-6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た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、大当た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13-6（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「スーパーりーチはずれ」（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パターンの選択割合が前記第1期間よりも高い（図13-6（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。

10

20

30

40

50