

【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12月12日(2019.12.12)

【公開番号】特開2019-187474(P2019-187474A)

【公開日】令和1年10月31日(2019.10.31)

【年通号数】公開・登録公報2019-044

【出願番号】特願2018-79704(P2018-79704)

【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1年10月9日(2019.10.9)

【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、  
演出の出力量の調整に関する動作を検出可能な演出調整用検出手段と、  
前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する出力量制御手段と、  
前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出をした場合と、前記演出調整用検出手段による動作の検出をしない場合の前記出力量制御手段による制御の実行を制限する制限手段とを備える、  
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 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、演出に関する設定を変更可能な遊技機がある(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】

【0 0 0 3】

【特許文献1】特開2010-200902号公報

【特許文献2】特開2015-29614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、有利度が異なる複数の設定を変更中に、演出の設定を変更するときの制御について、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（例えば大当たり遊技状態など）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Sa13の設定変更処理を実行するCPU103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S25の特別図柄プロセス処理を実行するCPU103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Sa6、Sa12を実行するCPU103など）と

演出の出力量の調整に関する動作を検出可能な演出調整用検出手段（例えば出力量切替スイッチ71AK001など）と、

前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する出力量制御手段（例えばステップ71AKS013の開始時出力切替処理やステップ71AKS019の進行中出力変更処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出をした場合と、前記演出調整用検出手段による動作の検出をしない場合の前記出力量制御手段による制御の実行を制限する制限手段（例えばステップ71AKS012の電源投入時コマンド処理としてステップAKS012の処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備える。

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、

遊技の進行に応じた演出の実行を制御する演出制御手段(例えば演出制御用CPU120など)と、

前記演出制御手段が設けられた演出制御基板(例えば演出制御基板12など)とを備え、

前記演出制御基板に、前記演出調整用検出手段により検出可能な動作を受け付ける受付手段(例えば出力量切替スイッチ71AK001のツマミ71AK002など)をさらに備えてよい。

このような構成によれば、演出の出力量を適切に制御しつつ、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、

前記出力量制御手段は、前記変更許可状態が終了する前に前記演出調整用検出手段による動作の検出があったときは、前記変更許可状態が終了してから、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいた演出の出力量の段階に制御(例えばステップ71AKS013における開始時出力切替処理の実行など)してもよい。

このような構成によれば、演出の出力量の段階を適切に制御しつつ、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、

遊技者による遊技中の動作とは異なり、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AK001など)を備え、

前記変更許可状態に制御されたときに、前記設定手段による設定値を、前記初期化用検出手段による動作の検出に応じて変更可能(例えば設定切替スイッチ52に代えてクリアスイッチAK001を用いる場合など)であってもよい。

このような構成によれば、設定値を変更するための構成を別個に設けることなく、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、

前記設定手段による設定値の変更に関する報知を行う変更報知手段(例えば演出表示装

置5、スピーカ8L、8Rなど)を備え、

前記変更報知手段は、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知(例えば設定変更報知音声71AKE01の出力など)を行ってもよい。

このような構成によれば、不正行為による設定値の変更を防止しつつ、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11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(6)上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段(例えばステップAKS002の設定確認処理を実行するCPU103など)を備え、

前記出力量制御手段は、

前記設定確認状態に制御されたときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御可能であり(例えば設定確認報知の優先度71AKP13よりも高い節電機能等設定画面の優先度71AKP12など)、

前記変更許可状態に制御されたときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御しない(例えば節電機能等設定画面の優先度71AKP12よりも高い設定変更報知の優先度71AKP11など)ようにしてもよい。

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12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(7)上記(1)から(6)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51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AK001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AKS001、AKS002を実行するCPU103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Sa6、Sa13を実行するCPU103など)とを備えてよい。

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51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AK001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つ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AKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など)とを備えてよい。

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29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29A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71AK001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AKS026を実行する演出制御用CPU120など）を備えてよい。

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AKS015のコマンド解析処理を実行する演出制御用CPU120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AKS027を実行する演出制御用CPU120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）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CPU120）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CPU120）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、前記所定期間ににおいて報知されるタイトルに関連する演出様式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 31A やプッシュボタン 31B ) 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 31AK043 、大ボタン画像 31AK047 、スティック画像 31AK051 ) を行う特定表示実行手段 ( 例えば演出制御用 CPU120 ) 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 31AK043 ) 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 31AK047 、スティック画像 31AK051 ) 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。

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 CPU120 ) 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。