

【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10月17日(2019.10.17)

【公開番号】特開2017-209255(P2017-209255A)

【公開日】平成29年11月30日(2017.11.30)

【年通号数】公開・登録公報2017-046

【出願番号】特願2016-103810(P2016-103810)

【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 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】令和1年9月5日(2019.9.5)

【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】

遊技媒体が通過することによって賞球が払い出される所定領域と、
遊技を制御する主基板に設けられ、前記遊技媒体の所定領域への通過によって払い出さ
れる賞球に関する所定情報を表示可能な情報表示手段と、を備え、
所定の操作が行われた場合に、前記情報表示手段による表示の態様が変化し、
前記情報表示手段が設けられた前記主基板は、かしめられた基板ケース内に収容されて
いる、

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】

從来より、遊技機として、遊技盤の表面に遊技球の流下方向や速度を変化させる風車や
多数の遊技釘が設けられているものがある(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】

この種の遊技機においては、入賞口や通過ゲートの通過割合は、遊技盤に設けられた遊
技釘の調整等によって変動する。

【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】特開2014-117576号公報

【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】

上記遊技機では、遊技釘などの調整により、遊技球の払出率の設計などを行うことがある。

【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】

しかし、遊技釘などに対してどのような調整を行ったかを遊技機の外部から認識することができなかつたため、設計値通りの払出率となるか否かの判断が難しいという問題がある。

【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】

本発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、どのような調整を加えられたかを認識できる遊技機を提供することを目的とする。

【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】

手段Aの遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が通過することによって賞球が払い出される所定領域（例えば、第2始動入賞口となる普通可変入賞球装置6B、大入賞口となる特別可変入賞球装置7、第1始動入賞口となる普通入賞球装置6A、一般入賞領域となる一般入賞口50A～50D）と、

遊技を制御する主基板（例えば、主基板11）に設けられ、前記遊技媒体の所定領域への通過によって払い出される賞球に関する所定情報（例えば、役連、役比）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ29）と、を備え、

所定の操作（例えば、クリアスイッチをONにする、図60(A)～(C)に示す主基板11Cと表示基板11Dを繋ぐハーネス11Eを抜く）が行われた場合に、前記情報表示手段による表示の態様が変化し（例えば、表示モニタ29が点滅する、表示モニタ29の表示の色が変化しながら表示が行われる、表示モニタ29の表示の明度を高くして表示が行われる）、

前記情報表示手段が設けられた前記主基板は、かしめられた基板ケース（例えば、基板ケース201）内に収容されている、

ことを特徴とする。

上記構成によれば、どのような調整を加えられたかを認識できる。さらに、不正を防止できる。

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段B1～手段B9に係る発明が含まれる。従来より、特開2014-200305号公報（段落0208, 図59）に示されるように、大当たり中に一般入賞口へ遊技球が入賞すると、始動記憶表示の1つの態様が変化して、始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームが「当り」であるか「はずれ」であるかを報知する遊技機が提案されている。また、特開2014-73187号公報（図67）に示されるように、普通入賞口（一般入賞領域）に遊技球が入球すると、演出用表示装置にて入球数がカウントアップ表示され、カウントアップされているカウント数が抽選により決定された実行契機回数に到達すると、記憶内連荘が発生することが遊技者に伝達される遊技機が提案されている。この遊技機では、普通入賞口に遊技球が入球することで一律に1ずつ入球数がカウントアップ表示されることになる。一般入賞領域への遊技媒体の進入は、遊技媒体が進入することにより特別図柄の可変表示が実行される始動入賞領域への遊技媒体の進入と比較して、遊技への影響が低いものとなっている。また、特別図柄の可変表示の表示結果が特定表示結果となつたときには遊技者にとって有利な有利状態に制御されるが、この有利状態において遊技媒体が進入可能となる特定入賞領域への遊技媒体の進入と比較して、遊技者の関心は低く、興奮を高めることが困難なものとなっている。そこで、このような一般入賞領域を有する遊技機において、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合の興奮をさらに高める余地が存在する。手段B1～手段B9に係る発明の課題は、一般入賞領域を有する遊技機における遊技の興奮を高めることである。

手段B1の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）と一般入賞領域（第1～第4一般入賞口50A～50D）を有する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記始動入賞領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第1特図の可変表示、第2特図の可変表示、飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、画像表示装置5）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球、点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の特定期間（一般入賞から1分間、2分間、又は5分間）において所定条件（第1始動入賞口又は第2始動入賞口への有効始動入賞、リーチ状態の成立）が成立した場合に、特定演出（特定演出F（先読み予告演出）、特定演出G（変動結果予告演出））を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備える

ことを特徴とする遊技機（第47演出形態～第49演出形態のパチンコ遊技機1）である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の特定期間において所定条件が成立するか否かに興味を持たせることができ、一般入賞領域に遊技媒体が進入してから特定

演出が実行されるまでの興趣を高めることができる。

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する（一般入賞口への入賞直後にキャラクタA～Cのいずれかが出現する）報知演出を実行する報知演出実行手段をさらに備える

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したこと遊技者に認識させることができる。

なお、遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する報知演出としては、遊技媒体が一般入賞領域に進入してから予め定められた特定期間が経過したか否かを遊技者が把握困難な演出と、遊技媒体が一般入賞領域に進入してから予め定められた特定期間が経過したか否かを遊技者が把握容易な演出の両方が含まれる。例えば、前者の演出として、一般入賞領域に遊技媒体が進入した直後に効果音を比較的短い期間（例えば0.5秒から2秒程度）出力させる演出があり、後者の演出として、一般入賞領域に遊技媒体が進入した直後から予め定められた特定期間（例えば1分間）を経過するまで画像表示装置にキャラクタを継続的に表示させる演出がある。