

【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2年8月6日(2020.8.6)

【公開番号】特開2019-42291(P2019-42291A)

【公開日】平成31年3月22日(2019.3.22)

【年通号数】公開・登録公報2019-011

【出願番号】特願2017-170551(P2017-170551)

【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2年6月29日(2020.6.29)

【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】

可変表示を行い、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、前記有利状態に制御される確率に関する設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、

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状態制御手段と、

設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

遊技媒体が所定領域に進入したことにもとづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、

前記遊技価値付与手段によっ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と、

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定許可状態および前記設定確認状態において、設定されている設定値を表示可能であり、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶が消去される、

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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、設定値を設定可能であって、保留条件が成立した始動入賞について保留記憶が記憶されるパチンコ遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正4】

【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5】

【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、保留記憶が記憶されている場合に設定値が変更されることが考慮されておらず、設定値を的確に反映させることができないという問題があるとともに、設定されている設定値を表示するための専用の設定値表示手段が設けられており、遊技機のコスト増を防ぐことができないという問題がある。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

よって、本発明は、遊技機のコスト増を防ぎつつ、設定値を的確に反映させる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7】

【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】

手段1に記載の遊技機は、可変表示を行い、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）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確率に関する設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段（例えば、CPU103が図20-12に示す設定変更処理を実行する部分）と、

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状態制御手段（例えば、CPU103が変形例の設定確認処理を実行する部分）と、

設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が始動入賞処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入したことにもとづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊

技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分) と、

前記遊技価値付与手段によっ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、変形例 4 における表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9) と、

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定許可状態および前記設定確認状態において、設定されている設定値を表示可能であり (例えば、図 20 - 20 に示すように、連比、役比、ベースを表示可能な表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 において設定値を表示する部分) 、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶が消去される (例えば、変形例 5 に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機のコスト増を防ぎつつ、設定値を的確に反映させることができる。