

【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 7 月 30 日 (2020.7.30)

【公開番号】特開 2020-92933 (P2020-92933A)  
 【公開日】令和 2 年 6 月 18 日 (2020.6.18)  
 【年通号数】公開・登録公報 2020-024  
 【出願番号】特願 2018-234053 (P2018-234053)  
 【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 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 4 月 28 日 (2020.4.28)

【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、  
所定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結  
果を導出表示する普通可変表示手段と、  
前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果となったときに、遊技媒体が特定領域  
を通過可能な状態となる普通可変手段と、  
前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段と

、  
特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、  
特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、  
を備え、

前記通過可能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  
するまで前記通過可能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通過  
可能期間の計時が再開され、

前記特別可変表示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  
終了するまで前記特別可変表示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  
前記特別可変表示期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御されているときに、前記特別可変表示手段の態様が可変表示結  
果とは異なる態様とされる、

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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、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（例えば、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】

【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】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、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という問題がある。

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に設定確認作業を実行す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】

手段Aの遊技機は、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（例えば、設定値1～3）を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）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（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、所定領域（例えば、通過ゲート41）を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、遊技媒体が特定領域を通過可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段（

例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)と、

特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、

特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、  
を備え、

前記通過可能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通過可能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通過可能期間の計時が再開され(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となつているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)、

前記特別可変表示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特別可変表示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特別可変表示期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御されているときに、前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされる、ことを特徴とする。

この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

さらに、手段D1の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値(大当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、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段(CPU103)と、を備え、

前記遊技状態制御手段(CPU103)は、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態(高確/高ベース状態(確変状態))と、に制御可能であり、

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11-6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))に制御される期間として、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11-6(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「スーパーリーチはずれ」(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おり)、

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期間よりも高く(図11-6(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)、

第1設定値(設定値1)のときに前記第1期間から前記第2期間に移行する割合は、前記第1設定値よりも有利度が高い第2設定値(設定値6)のときに前記第1期間から前記第2期間に移行する割合よりも高く(設定値1のときに第1期間から第2期間に移行する

割合は、設定値 6 のときに第 1 期間から第 2 期間に移行する割合よりも高く)、

前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるか否かを可変表示(変動表示)が実行される前に判定する判定手段(CPU103)と、

前記判定手段による判定に基づく予告演出(実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当り期待度を予告する先読み予告演出)を実行可能な演出制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記予告演出(先読み予告演出)として複数種類の予告演出(可動体演出、カウントダウン演出)を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能な予告演出の種類と、前記第 2 期間において実行可能な予告演出の種類が異なる(図 12 - 2 に示すように、第 1 期間である場合には(ステップ S24TM1030 で YES)、先読み予告演出として可動体演出を実行可能であり(ステップ S24TM1110)、第 2 期間である場合には(ステップ S24TM1230 で YES)、先読み予告演出としてカウントダウン演出を実行可能である(ステップ S24TM1310))

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。