

【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 6 年 12 月 10 日(2024.12.10)

【公開番号】特開 2024-164754(P2024-164754A)
【公開日】令和 6 年 11 月 27 日(2024.11.27)
【年通号数】公開公報(特許)2024-222
【出願番号】特願 2023-80459(P2023-80459)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

A 6 3 F 7/02 3 3 6

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 11 月 29 日(2024.11.29)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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】

遊技に関する所定の制御を実行可能な第 1 制御手段と、
その第 1 制御手段と通信可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、
前記第 1 制御手段は、
予め定められた特定周期で成立する所定の生成条件が成立したことに基づいて、所定の制
御データを生成する制御データ生成手段と、
その制御データ生成手段によって生成された前記所定の制御データを前記第 2 制御手段へ
と出力可能な制御データ出力手段と、を備え、
前記遊技機は、
遊技に関する特定条件が成立した場合に、当該成立した前記特定条件に対応する特定情報
が所定の記憶領域に記憶され得るように構成されており、
前記所定の生成条件の成立時に前記所定の記憶領域に対して前記特定情報が記憶されてい
る場合に、前記所定の制御データとして第 1 の制御データが生成され得るように構成され
ており、
前記所定の生成条件の成立時に前記所定の記憶領域に対して前記特定情報が記憶されてい
ない場合に、前記第 1 の制御データとは異なる制御データであって前記第 1 の制御データ
とデータ量が同一の制御データである第 2 の制御データが生成され得るように構成されて
おり、
前記第 2 制御手段が前記第 1 制御手段から前記第 1 の制御データを受信した場合に、所定
の表示画面の第 1 位置に前記特定条件の成立を遊技者に報知可能な特定の表示態様が表示
され、前記第 1 位置とは異なる第 2 位置に前記特定の表示態様とは少なくとも異なる所定
の表示態様が表示され得るように構成されており、
前記第 2 制御手段が前記第 1 制御手段から前記第 2 の制御データを受信した場合に、前記
所定の表示画面の前記第 1 位置に前記特定の表示態様が表示されずに、前記第 2 位置に前
記所定の表示態様が表示され得るように構成されており、
前記遊技機は、

30

40

50

前記特定条件が成立した後で複数回の前記所定の生成条件が成立した場合に、それぞれの前記所定の生成条件の成立に基づいて前記第1の制御データが生成され得るように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第2制御手段は、

前記特定周期で成立する特定の生成条件が成立したことに基づいて、特定の制御データを生成する特定制御データ生成手段と、

その特定制御データ生成手段によって生成された前記特定の制御データを前記第1制御手段へと出力可能な特定制御データ出力手段と、を備え、

前記第1制御手段は、前記特定制御データ出力手段によって出力された前記特定の制御データを少なくとも受信可能な制御データ受信手段を備え、

前記所定の生成条件は、前記制御データ受信手段によって前記特定の制御データが受信された場合に成立する条件であることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

10

【請求項3】

前記第1制御手段とは通信不可能であって前記第2制御手段と通信可能に構成されている第3制御手段を有し、

前記第2制御手段は、前記第1制御手段から前記第1の制御データを受信した場合に、前記特定条件の成立を示すための特定コマンドを前記第3制御手段へと出力可能に構成されており、

前記第3制御手段は、前記特定コマンドを前記第2制御手段から受信したことに基づいて、前記所定の表示画面の前記第1位置に前記特定の表示態様を表示させるための所定制御を実行可能に構成されていることを特徴とする請求項1又は2記載の遊技機。

20

【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】

従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を発射し、発射された遊技球が所定の入球口に入球したことに基づいて所定の抽選を実行する遊技機が知られている。このような遊技機は、複数の制御装置によって構成されており、各制御装置間で通信が実行されるものが一般的である。

30

【手続補正3】

【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】

このような遊技機において、より好適な制御が求められている。

【手続補正4】

40

【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、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、より好適な制御を実現することを目的とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この目的を達成するために本発明の遊技機は、遊技に関する所定の制御を実行可能な第1制御手段と、その第1制御手段と通信可能な第2制御手段と、を有し、前記第1制御手段は、予め定められた特定周期で成立する所定の生成条件が成立したことに基づいて、所定の制御データを生成する制御データ生成手段と、その制御データ生成手段によって生成された前記所定の制御データを前記第2制御手段へと出力可能な制御データ出力手段と、を備え、前記遊技機は、遊技に関する特定条件が成立した場合に、当該成立した前記特定条件に対応する特定情報が所定の記憶領域に記憶され得るように構成されており、前記所定の生成条件の成立時に前記所定の記憶領域に対して前記特定情報が記憶されている場合に、前記所定の制御データとして第1の制御データが生成され得るように構成されており、前記所定の生成条件の成立時に前記所定の記憶領域に対して前記特定情報が記憶されていない場合に、前記第1の制御データとは異なる制御データであって前記第1の制御データとデータ量が同一の制御データである第2の制御データが生成され得るように構成されており、前記第2制御手段が前記第1制御手段から前記第1の制御データを受信した場合に、所定の表示画面の第1位置に前記特定条件の成立を遊技者に報知可能な特定の表示態様が表示され、前記第1位置とは異なる第2位置に前記特定の表示態様とは少なくとも異なる所定の表示態様が表示され得るように構成されており、前記第2制御手段が前記第1制御手段から前記第2の制御データを受信した場合に、前記所定の表示画面の前記第1位置に前記特定の表示態様が表示されずに、前記第2位置に前記所定の表示態様が表示され得るように構成されており、前記遊技機は、前記特定条件が成立した後で複数回の前記所定の生成条件が成立した場合に、それぞれの前記所定の生成条件の成立に基づいて前記第1の制御データが生成され得るように構成されている。

10

20

【手続補正6】

【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】

本発明の遊技機によれば、遊技に関する所定の制御を実行可能な第1制御手段と、その第1制御手段と通信可能な第2制御手段と、を有し、前記第1制御手段は、予め定められた特定周期で成立する所定の生成条件が成立したことに基づいて、所定の制御データを生成する制御データ生成手段と、その制御データ生成手段によって生成された前記所定の制御データを前記第2制御手段へと出力可能な制御データ出力手段と、を備え、前記遊技機は、遊技に関する特定条件が成立した場合に、当該成立した前記特定条件に対応する特定情報が所定の記憶領域に記憶され得るように構成されており、前記所定の生成条件の成立時に前記所定の記憶領域に対して前記特定情報が記憶されている場合に、前記所定の制御データとして第1の制御データが生成され得るように構成されており、前記所定の生成条件の成立時に前記所定の記憶領域に対して前記特定情報が記憶されていない場合に、前記第1の制御データとは異なる制御データであって前記第1の制御データとデータ量が同一の制御データである第2の制御データが生成され得るように構成されており、前記第2制御手段が前記第1制御手段から前記第1の制御データを受信した場合に、所定の表示画面の第1位置に前記特定条件の成立を遊技者に報知可能な特定の表示態様が表示され、前記第1位置とは異なる第2位置に前記特定の表示態様とは少なくとも異なる所定の表示態様が表示され得るように構成されており、前記第2制御手段が前記第1制御手段から前記第2の制御データを受信した場合に、前記所定の表示画面の前記第1位置に前記特定の表示態様が表示されずに、前記第2位置に前記所定の表示態様が表示され得るように構成されており、前記遊技機は、前記特定条件が成立した後で複数回の前記所定の生成条件が成立した場合に、それぞれの前記所定の生成条件の成立に基づいて前記第1の制御データが生

30

40

50

成され得るように構成されている。

【手続補正 7】

【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】

これにより、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】19282

【補正方法】変更

【補正の内容】

【19282】

< 共通群 >

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 21。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 22。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 23。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

< その他 >

従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を遊技領域へ向けて発射可能に構成された遊技機が知られている（例えば、特許文献 1：特開 2005 - 6742 号公報）。

このように構成された遊技機においては、遊技機において実行される制御をより好適にすることを目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

本技術的思想は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技機の制

10

20

30

40

50

御をより好適にすることを目的とする。

< 手段 >

この目的を達成するために本技術的思想の遊技機は、所定の送出条件が成立したことに基
づいて、遊技球を所定方向へと送り出すことが可能な送出手段と、その送出手段によって
前記所定方向へと送り出された遊技球を特定位置まで誘導可能な特定経路と、遊技者が操
作可能な第 1 操作手段と、所定の発射条件が成立したことに基づいて、前記特定位置に配
置された遊技球を前記第 1 操作手段に対する操作に応じた発射速度で発射可能な発射手段
と、を有し、前記発射手段によって発射させることが可能な遊技球の数に対応する所定の
計数値を表示可能な表示手段と、前記送出手段によって遊技球が前記所定方向へと送り出
されたことに基づいて成立し得る所定の減算条件が成立したことに基づいて、前記所定の
計数値を減算する第 1 減算手段と、遊技者が操作可能な第 2 操作手段と、その第 2 操作手
段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記所定の計数値を減算する第 2 減算
手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段への遊技球の入球を検出可能な検
出手段と、その検出手段によって前記入球手段に対する遊技球の入球が検出されたことに
基づいて、前記所定の計数値を加算する加算手段と、前記所定の送出条件が成立してから
前記第 1 減算手段によって前記所定の計数値が減算されるまで、前記第 2 減算手段によ
って前記所定の計数値が減算されることを回避する特定制御を実行可能な特定制御実行手段
と、を備える。

10

< 効果 >

本技術的思想の遊技機によれば、所定の送出条件が成立したことに基づいて、遊技球を所
定方向へと送り出すことが可能な送出手段と、その送出手段によって前記所定方向へと送
り出された遊技球を特定位置まで誘導可能な特定経路と、遊技者が操作可能な第 1 操作手
段と、所定の発射条件が成立したことに基づいて、前記特定位置に配置された遊技球を前
記第 1 操作手段に対する操作に応じた発射速度で発射可能な発射手段と、を有し、前記発
射手段によって発射させることが可能な遊技球の数に対応する所定の計数値を表示可能な
表示手段と、前記送出手段によって遊技球が前記所定方向へと送り出されたことに基づい
て成立し得る所定の減算条件が成立したことに基づいて、前記所定の計数値を減算する第
1 減算手段と、遊技者が操作可能な第 2 操作手段と、その第 2 操作手段に対して特定の操
作が行われたことに基づいて、前記所定の計数値を減算する第 2 減算手段と、遊技球が入
球可能な入球手段と、その入球手段への遊技球の入球を検出可能な検出手段と、その検出
手段によって前記入球手段に対する遊技球の入球が検出されたことに基づいて、前記所定
の計数値を加算する加算手段と、前記所定の送出条件が成立してから前記第 1 減算手段に
よって前記所定の計数値が減算されるまで、前記第 2 減算手段によって前記所定の計数値
が減算されることを回避する特定制御を実行可能な特定制御実行手段と、を備える。
よって、遊技機の制御をより好適にすることができるという効果がある。

20

30

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 9 2 8 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

【1 9 2 8 3】

1 0 パチンコ機（遊技機）
5 1 操作ハンドル（第 3 制御例における第 1 操作手段）
6 3 一般入賞口（第 3 制御例における入球手段の一部）
6 4 第 1 入球口（第 3 制御例における入球手段の一部）
6 5 a 特定入賞口（第 3 制御例における入球手段の一部）
8 1 第 3 図柄表示装置（第 3 制御例およびその各種変形例における所定
の表示画面）
1 1 0 主制御装置（第 3 制御例およびその各種変形例における第 2 制御手段）
1 1 2 a 球発射ユニット（第 3 制御例における発射手段）

50

<u>5 0 0</u>	<u>枠制御装置（第3制御例およびその各種変形例における第1制御手段）</u>	
<u>5 0 3 k</u>	<u>枠エラー状態パッファ（第3制御例およびその各種変形例における</u>	
	<u>所定の記憶領域）</u>	
5 1 1	揚上・研磨装置（第3制御例における送出手段）	
5 1 1 b 1	揚上出口経路（第3制御例における特定経路）	
5 1 3	遊技球数表示装置（第3制御例における表示手段）	
5 1 5	計数ボタン（第3制御例における第2操作手段）	
6 4 0	第2入球口（第3制御例における入球手段の一部）	
6 5 0 a	V入賞口（第3制御例における入球手段の一部）	
<u>S 1 0 3 1 2</u>	<u>第3制御例およびその各種変形例における制御データ出力手段</u>	10
<u>S 1 0 4 0 2 ~ S 1 0 4 0 8</u>	<u>第3制御例およびその各種変形例における制御データ生</u>	
	<u>成手段</u>	
<u>S 1 0 6 0 5 ~ S 1 0 6 0 9</u>	<u>第3制御例およびその各種変形例における制御データ生</u>	
	<u>成手段</u>	
S 1 1 0 0 3	第3制御例における第1減算手段	
S 1 1 1 0 5	第3制御例における加算手段	
S 1 1 4 4 9	第3制御例における第2減算手段	
S 1 2 3 1 0	第3制御例における特定制御実行手段	

10

20

30

40

50