

【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 3 月 7 日(2024.3.7)

【公開番号】 特開 2024-6042(P2024-6042A)
【公開日】 令和 6 年 1 月 17 日(2024.1.17)
【年通号数】 公開公報(特許)2024-009
【出願番号】 特願 2022-106584(P2022-106584)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

10

【手続補正書】
【提出日】 令和 6 年 2 月 28 日(2024.2.28)
【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】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

特定条件が成立したことで生成される所定情報を受信可能な受信手段と、
その受信手段が受信した前記所定情報に基づく判定を実行可能な判定手段と、を有した遊技機において、
前記遊技機は、
前記判定手段による前記判定の結果に対応する対応遊技を実行することが可能に構成され
、

30

前記対応遊技の実行期間中に前記受信手段が新たな前記所定情報を受信した場合に、前記新たな前記所定情報を受信したことに対応する待機情報を決定することが可能となるように構成され、

少なくとも実行中の前記対応遊技が終了するまでの間、決定された前記待機情報を複数記憶することが可能となるように構成され、

実行中の前記対応遊技が終了した場合に、予め定められた規定順序に従って、記憶されている複数の前記待機情報のうち 1 の前記待機情報に対応する前記対応遊技を実行することが可能となるように構成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】 0006
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【0006】

40

この目的を達成するために本発明の遊技機は、特定条件が成立したことで生成される所定情報を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記所定情報に基づく判定を実行可能な判定手段と、を有し、前記遊技機は、前記判定手段による前記判定の結果に対応する対応遊技を実行することが可能に構成され、前記対応遊技の実行期間中に前記受信手段が新たな前記所定情報を受信した場合に、前記新たな前記所定情報を受信したことに対応する待機情報を決定することが可能となるように構成され、少なくとも実行中の前記対応遊技が終了するまでの間、決定された前記待機情報を複数記憶することが可能となるように構成され、実行中の前記対応遊技が終了した場合に、予め定められた規定順序に従っ

50

て、記憶されている複数の前記待機情報のうち1の前記待機情報に対応する前記対応遊技を実行することが可能となるように構成されている。

【手続補正3】

【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、特定条件が成立したことで生成される所定情報を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記所定情報に基づく判定を実行可能な判定手段と、を有し、前記遊技機は、前記判定手段による前記判定の結果に対応する対応遊技を実行することが可能に構成され、前記対応遊技の実行期間中に前記受信手段が新たな前記所定情報を受信した場合に、前記新たな前記所定情報を受信したことに対応する待機情報を決定することが可能となるように構成され、少なくとも実行中の前記対応遊技が終了するまでの間、決定された前記待機情報を複数記憶することが可能となるように構成され、実行中の前記対応遊技が終了した場合に、予め定められた規定順序に従って、記憶されている複数の前記待機情報のうち1の前記待機情報に対応する前記対応遊技を実行することが可能となるように構成されている。

10

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】8033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【8033】

<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Z1。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。

20

30

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Z2。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。

40

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Z3。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

50

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>

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の利便性向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献1：特開2011-172988号公報）。

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の利便性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

10

本技術的思想は、上記例示した問題点等の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、遊技の利便性を向上させ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、特定条件が成立したことで生成される所定情報を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記所定情報に基づく判定を実行可能な判定手段と、その判定手段による前記判定の結果に対応する対応遊技を実行可能な対応遊技実行手段と、前記対応遊技の実行期間中に前記受信手段が新たな前記所定情報を受信したことに基づいて、前記新たな前記所定情報を受信したことに対応する待機情報を決定可能な待機情報決定手段と、少なくとも実行中の前記対応遊技が終了するまでの間、前記待機情報決定手段によって決定された前記待機情報を複数記憶可能な記憶手段と、を有し、実行中の前記対応遊技が終了した場合に、予め定められた規定順序に従って前記記憶手段に記憶されている複数の前記待機情報のうち1の前記待機情報に対応する前記対応遊技を実行可能に構成されている。

20

<効果>

本技術的思想の遊技機によれば、特定条件が成立したことで生成される所定情報を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記所定情報に基づく判定を実行可能な判定手段と、その判定手段による前記判定の結果に対応する対応遊技を実行可能な対応遊技実行手段と、前記対応遊技の実行期間中に前記受信手段が新たな前記所定情報を受信したことに基づいて、前記新たな前記所定情報を受信したことに対応する待機情報を決定可能な待機情報決定手段と、少なくとも実行中の前記対応遊技が終了するまでの間、前記待機情報決定手段によって決定された前記待機情報を複数記憶可能な記憶手段と、を有し、実行中の前記対応遊技が終了した場合に、予め定められた規定順序に従って前記記憶手段に記憶されている複数の前記待機情報のうち1の前記待機情報に対応する前記対応遊技を実行可能に構成されている。

30

よって、遊技の利便性を向上することができるという効果がある。

40

50