

【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 26 日(2024.3.26)

【公開番号】特開 2022-163248(P2022-163248A)
【公開日】令和 4 年 10 月 26 日(2022.10.26)
【年通号数】公開公報(特許)2022-197
【出願番号】特願 2021-66600(P2021-66600)
【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

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 3 月 15 日(2024.3.15)
【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】

20

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、
遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、
その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 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、
前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、
その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる
情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、
前記第 2 制御手段は、
前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、
その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、
その記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、
前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、
前記表示制御手段は、

30

遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中に前記情報が前記記憶手段に記憶された場合には、前記第 1 期間中に特定表示態様を表示可能であり、
前記特定期間のうち前記第 1 期間とは異なる第 2 期間中に前記情報が記憶された場合には、少なくとも前記第 2 期間が終了した後に前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機。

40

【手続補正 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0007
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 3】
【補正対象書類名】明細書

50

【補正対象項目名】 0 0 0 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 4】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 0 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 5】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 0
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 6】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 3
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 7】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 8】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 9】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 6
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 0】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 1】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 2】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 3】
【補正対象書類名】 明細書

10

20

30

40

50

【補正対象項目名】 0 0 2 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 7 3 7 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 7 3 7 2 】

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 2 3。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。

10

<その他>

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがある（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。

本技術的思想は、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、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

<手段>

この目的を達成するために技術的思想 1 の遊技機は、遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有し、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中に前記情報が前記記憶手段に記憶された場合には、前記第 1 期間中に特定表示態様を表示可能であり、前記特定期間のうち前記第 1 期間とは異なる第 2 期間中に前記情報が記憶された場合には、少なくとも前記第 2 期間が終了した後に前記特定表示態様を表示可能である。

30

40

技術的思想 2 の遊技機は、技術的思想 1 記載の遊技機において、前記表示制御手段は、前記第 1 期間中に前記更新手段によって更新された更新情報に基づいた第 1 表示態様を表示可能である。

技術的思想 3 の遊技機は、技術的思想 2 記載の遊技機において、前記特定期間は、前記第 2 期間が経過した後に前記第 1 期間が設定される期間を少なくとも含む。

技術的思想 4 の遊技機は、技術的思想 3 記載の遊技機において、前記表示制御手段は、前記第 1 期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記情報が記憶される毎

50

に前記特定表示態様を表示可能であり、前記第２期間中に前記記憶手段に前記情報が複数記憶された場合には、前記第２期間が経過した後に前記記憶手段に記憶された前記情報の数に対応した個数の前記特定表示態様を含む表示態様を表示可能である。

技術的思想５の遊技機は、技術的思想４記載の遊技機において、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球した場合に所定数の賞球を付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第１期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記記憶された前記情報に応じた前記賞球の数に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であり、前記第２期間中に前記記憶手段に前記情報が複数記憶された場合には、前記第２期間が経過した後に前記更新手段によって更新された前記更新情報に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能である。

10

<効果>

技術的思想１記載の遊技機によれば、遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有し、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中に前記情報が前記記憶手段に記憶された場合には、前記第１期間中に特定表示態様を表示可能であり、前記特定期間のうち前記第１期間とは異なる第２期間中に前記情報が記憶された場合には、少なくとも前記第２期間が終了した後に前記特定表示態様を表示可能である。

20

これにより、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示制御手段は、前記第１期間中に前記更新手段によって更新された更新情報に基づいた第１表示態様を表示可能である。

これにより、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

30

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想２記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定期間は、前記第２期間が経過した後に前記第１期間が設定される期間を少なくとも含む。

これにより、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

技術的思想４記載の遊技機によれば、技術的思想３記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示制御手段は、前記第１期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記情報が記憶される毎に前記特定表示態様を表示可能であり、前記第２期間中に前記記憶手段に前記情報が複数記憶された場合には、前記第２期間が経過した後に前記記憶手段に記憶された前記情報の数に対応した個数の前記特定表示態様を含む表示態様を表示可能である。

40

これにより、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

技術的思想５記載の遊技機によれば、技術的思想４記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球した場合に所定数の賞球を付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第１期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記記憶された前記情報に応じた前記賞球の数に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であり、前記第２期間中に前記記憶手段に前記情報が複数記憶された場合には、前記第２期間が経過した後に前記更新手段によって更新された前記更新情報に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能である。

これにより、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

50