

【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 9 日(2024.12.9)

【公開番号】特開 2024-164755(P2024-164755A)
【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 2023-80460(P2023-80460)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 6

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

【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

【補正対象項目名】全文

20

【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、

30

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、

40

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、

50

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。

【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。

10

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

20

【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た。

【手続補正 3】

【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】

30

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 4】

【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】

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

40

50

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いる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

10

【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いる。

20

30

【手続補正 6】

【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 7】

40

【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 1。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

50

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 2。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 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。

<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（例えば、特許文献 1：特開 2005-6742 号公報）。

このような遊技機において、各制御装置間の通信に関する制御をより好適にすることが求められていた。

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、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、前記制御データ生成手段は、特定の遊技の状況において前記所定の生成条件が成立したことに基づいて、前記所定の制御データとして第 1 の制御データとその第 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 の制御データとを少なくとも含む複数のうち 1 の制御データを生成可能な構成であり、前記遊技機は、遊技に関する特定条件が成立したか判別可能な判別手段と、その判別手段によって前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、当該成立した前記特定条件に対応する特定情報を所定の記憶領域に記憶させることが可能な記憶制御手段と、を備え、前記第 1 の制御データは、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生成され得るデータであり、前記第 2 の制御データは、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生成され得ないデータであり、前記遊技機は、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 位置に所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 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 位置に前記所定の表示態様が表示されるが前記第 2 位置に前記特定の表示態様が表示されない構成である。

< 効果 >

本技術的思想の遊技機によれば、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、前記制御データ生成手段は、特定の遊技の状況において前記所定の生成条件が成立したことに基づいて、前記所定の制御データとして第 1 の制御データとその第 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 の制御データとを少なくとも含む複数のうち 1 の制御データを生成可能な構成であり、前記遊技機は、遊技に関する特定条件が成立したか判別可能な判別手段と、その判別手段によって前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、当該成立した前記特定条件に対応する特定情報を所定の記憶領域に記憶させることが可能な記憶制御手段と、を備え、前記第 1 の制御データは、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生成され得るデータであり、前記第 2 の制御データは、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生成され得ないデータであり、前記遊技機は、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 位置に所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 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 位置に前記所定の表示態様が表示されるが前記第 2 位置に前記特定の表示態様が表示されない構成である。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。

10

20

30

40

50