

【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 7 月 18 日(2024.7.18)

【公開番号】特開 2024-12792(P2024-12792A)  
【公開日】令和 6 年 1 月 31 日(2024.1.31)  
【年通号数】公開公報(特許)2024-019  
【出願番号】特願 2022-114520(P2022-114520)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 7 月 9 日(2024.7.9)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

作業領域を有する記憶手段と、

電源の供給がされると前記記憶手段が有する作業領域の設定を行う電断復帰設定手段と、  
特定の操作により前記記憶手段が有する所定の作業領域を初期化するための特定操作初  
期化手段と、

遊技を制御可能な遊技制御手段と、

遊技の結果に応じて獲得した遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

遊技者に付与した遊技価値の増加数と遊技に用いた遊技価値の消費数とに基づいて、所  
定の基準値からの遊技価値の差数を算出する差数算出手段と、

30

前記差数算出手段によって算出された遊技価値の差数が規制値となったことを条件とし  
て、前記遊技制御手段により制御される遊技を停止させることが可能な遊技停止手段と、

所定の示唆を制御可能な演出制御手段と、

前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値に関する異常を検知する付与異常検知  
手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技の結果が特別結果を満たすときには、遊技者に遊技価値を付  
与することが可能な特別遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段を有し、

前記遊技停止手段は、前記特別遊技状態制御手段によって特別遊技状態が制御されてい  
るときに、前記差数算出手段によって算出された遊技価値の差数が前記規制値となった場  
合には、遊技を停止させず、特別遊技状態の制御が終了した後に遊技を停止させることが  
可能であり、

40

前記演出制御手段は、前記差数算出手段によって算出された遊技価値の差数が前記規制  
値よりも小さい境界値のときに実行可能な第 1 の遊技停止予告と、前記特別遊技状態制御  
手段によって特別遊技状態が制御されているときに、前記差数算出手段によって算出され  
た遊技価値の差数が前記規制値となった場合には、当該特別遊技状態の終了後に遊技が停  
止されることを事前に示唆可能な第 2 の遊技停止予告と、前記遊技停止手段によって遊技  
が停止されたときに、遊技の停止を示唆可能な遊技停止示唆と、を少なくとも制御可能で  
あり、

50

前記第 1 の遊技停止予告を制御しているときには、前記差数算出手段によって算出された遊技価値の差数を示唆する差数示唆を制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記第 2 の遊技停止予告を制御しているときには、前記差数算出手段によって算出された遊技価値の差数が前記規制値から前記規制値よりも小さい値になったとしても当該第 2 の遊技停止予告の制御を終了せずに継続し、特別遊技状態の制御が終了することを条件として、当該第 2 の遊技停止予告の制御を終了して前記遊技停止示唆の制御を開始し、

前記遊技制御手段は、前記差数算出手段によって算出された遊技価値の差数が前記境界値以上となり、少なくとも遊技価値の差数に所定の変化があると、遊技価値の差数に対応した差玉情報を前記演出制御手段に送信可能であり、

10

前記差玉情報として、遊技価値の差数のうち、所定の桁数未満の値からなる下位差数の情報を含めずに、所定の桁数を単位とした値からなる上位差数の情報を送信可能であり、

前記演出制御手段は、

前記遊技停止示唆を制御しているときに、前記付与異常検知手段によって異常が検知された場合、遊技価値の付与に関する異常が発生していることを示唆することが可能であり

前記第 1 の遊技停止予告を実行しているときに電断が発生し、該電断後に前記特定の操作が行われることなく前記電断復帰設定手段により電断復帰すると前記第 1 の遊技停止予告を実行せず、

前記遊技停止示唆を実行しているときに電断が発生し、該電断後に前記特定の操作が行われることなく前記電断復帰設定手段により電断復帰すると前記遊技停止示唆を実行することを特徴とする遊技機。

20

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

そして、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特許文献 1 参照）。このようなパチンコ遊技機においては、この高確率遊技状態や時短遊技状態において大当り遊技状態を短期間に制御可能となっており、遊技者は多量の遊技価値（遊技球）を獲得することができる。

30

【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】

しかしながら、遊技者が獲得した累計の遊技価値が高まっていくと（所謂出玉が増加していくと）、遊技の射幸性が高まる恐れがあり、遊技の射幸性を適切に抑制する必要があった。

40

【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】

本発明の目的は、遊技の射幸性を適切に抑制する遊技機を提供することである。

50

## 【 手 続 補 正 5 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

上 記 目 的 を 達 成 す る た め に 、 本 発 明 に 係 る 遊 技 機 ( 例 え ば 、 第 5 の パ チ ン コ 遊 技 機 ) は

— 作 業 領 域 を 有 す る 記 憶 手 段 と 、 電 源 の 供 給 が さ れ る と 前 記 記 憶 手 段 が 有 す る 作 業 領 域 の 設 定 を 行 う 電 断 復 帰 設 定 手 段 と 、 特 定 の 操 作 に よ り 前 記 記 憶 手 段 が 有 す る 所 定 の 作 業 領 域 を 初 期 化 す る た め の 特 定 操 作 初 期 化 手 段 と 、

— 遊 技 を 制 御 可 能 な 遊 技 制 御 手 段 と 、 遊 技 の 結 果 に 応 じ て 獲 得 し た 遊 技 価 値 を 遊 技 者 に 付 与 す る 遊 技 価 値 付 与 手 段 と 、 遊 技 者 に 付 与 し た 遊 技 価 値 の 増 加 数 と 遊 技 に 用 い た 遊 技 価 値 の 消 費 数 と に 基 づ い て 、 所 定 の 基 準 値 か ら の 遊 技 価 値 の 差 数 を 算 出 す る 差 数 算 出 手 段 と 、 前 記 差 数 算 出 手 段 に よ っ て 算 出 さ れ た 遊 技 価 値 の 差 数 が 規 制 値 と な っ た こ と を 条 件 と し て 、 前 記 遊 技 制 御 手 段 に よ り 制 御 さ れ る 遊 技 を 停 止 さ せ る こ と が 可 能 な 遊 技 停 止 手 段 と 、 所 定 の 示 唆 を 制 御 可 能 な 演 出 制 御 手 段 と 、

— 前 記 遊 技 価 値 付 与 手 段 に よ り 付 与 さ れ る 遊 技 価 値 に 関 す る 異 常 を 検 知 す る 付 与 異 常 検 知 手 段 と 、 を 備 え 、

— 前 記 遊 技 制 御 手 段 は 、 遊 技 の 結 果 が 特 別 結 果 を 満 た す と き に は 、 遊 技 者 に 遊 技 価 値 を 付 与 す る こ と が 可 能 な 特 別 遊 技 状 態 を 制 御 す る 特 別 遊 技 状 態 制 御 手 段 を 有 し 、

— 前 記 遊 技 停 止 手 段 は 、 前 記 特 別 遊 技 状 態 制 御 手 段 に よ っ て 特 別 遊 技 状 態 が 制 御 さ れ て い る と き に 、 前 記 差 数 算 出 手 段 に よ っ て 算 出 さ れ た 遊 技 価 値 の 差 数 が 前 記 規 制 値 と な っ た 場 合 に は 、 遊 技 を 停 止 さ せ ず 、 特 別 遊 技 状 態 の 制 御 が 終 了 し た 後 に 遊 技 を 停 止 さ せ る こ と が 可 能 で あ り 、

— 前 記 演 出 制 御 手 段 は 、 前 記 差 数 算 出 手 段 に よ っ て 算 出 さ れ た 遊 技 価 値 の 差 数 が 前 記 規 制 値 より も 小 さ い 境 界 値 の と き に 実 行 可 能 な 第 1 の 遊 技 停 止 予 告 と 、 前 記 特 別 遊 技 状 態 制 御 手 段 に よ っ て 特 別 遊 技 状 態 が 制 御 さ れ て い る と き に 、 前 記 差 数 算 出 手 段 に よ っ て 算 出 さ れ た 遊 技 価 値 の 差 数 が 前 記 規 制 値 と な っ た 場 合 に は 、 当 該 特 別 遊 技 状 態 の 終 了 後 に 遊 技 が 停 止 さ れ る こ と を 事 前 に 示 唆 可 能 な 第 2 の 遊 技 停 止 予 告 と 、 前 記 遊 技 停 止 手 段 に よ っ て 遊 技 が 停 止 さ れ た と き に 、 遊 技 の 停 止 を 示 唆 可 能 な 遊 技 停 止 示 唆 と 、 を 少 な く と も 制 御 可 能 で あ り 、

— 前 記 第 1 の 遊 技 停 止 予 告 を 制 御 し て い る と き に は 、 前 記 差 数 算 出 手 段 に よ っ て 算 出 さ れ た 遊 技 価 値 の 差 数 を 示 唆 す る 差 数 示 唆 を 制 御 可 能 で あ り 、

— 前 記 演 出 制 御 手 段 は 、 前 記 第 2 の 遊 技 停 止 予 告 を 制 御 し て い る と き に は 、 前 記 差 数 算 出 手 段 に よ っ て 算 出 さ れ た 遊 技 価 値 の 差 数 が 前 記 規 制 値 か ら 前 記 規 制 値 より も 小 さ い 値 に な っ た と し て も 当 該 第 2 の 遊 技 停 止 予 告 の 制 御 を 終 了 せ ず に 継 続 し 、 特 別 遊 技 状 態 の 制 御 が 終 了 す る こ と を 条 件 と し て 、 当 該 第 2 の 遊 技 停 止 予 告 の 制 御 を 終 了 し て 前 記 遊 技 停 止 示 唆 の 制 御 を 開 始 し 、

— 前 記 遊 技 制 御 手 段 は 、 前 記 差 数 算 出 手 段 に よ っ て 算 出 さ れ た 遊 技 価 値 の 差 数 が 前 記 境 界 値 以 上 と な り 、 少 な く と も 遊 技 価 値 の 差 数 に 所 定 の 変 化 が あ る と 、 遊 技 価 値 の 差 数 に 対 応 し た 差 玉 情 報 を 前 記 演 出 制 御 手 段 に 送 信 可 能 で あ り 、

— 前 記 差 玉 情 報 と し て 、 遊 技 価 値 の 差 数 の う ち 、 所 定 の 桁 数 未 満 の 値 か ら な る 下 位 差 数 の 情 報 を 含 め ず に 、 所 定 の 桁 数 を 単 位 と し た 値 か ら な る 上 位 差 数 の 情 報 を 送 信 可 能 で あ り 、

— 前 記 演 出 制 御 手 段 は 、

— 前 記 遊 技 停 止 示 唆 を 制 御 し て い る と き に 、 前 記 付 与 異 常 検 知 手 段 に よ っ て 異 常 が 検 知 さ れ た 場 合 、 遊 技 価 値 の 付 与 に 関 す る 異 常 が 発 生 し て い る こ と を 示 唆 す る こ と が 可 能 で あ り

— 前 記 第 1 の 遊 技 停 止 予 告 を 実 行 し て い る と き に 電 断 が 発 生 し 、 該 電 断 後 に 前 記 特 定 の 操 作 が 行 わ れ る こ と な く 前 記 電 断 復 帰 設 定 手 段 に よ り 電 断 復 帰 す る と 前 記 第 1 の 遊 技 停 止 予

告を実行せず、

前記遊技停止示唆を実行しているときに電断が発生し、該電断後に前記特定の操作が行われることなく前記電断復帰設定手段により電断復帰すると前記遊技停止示唆を実行することを特徴とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

10

本発明によれば、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

20

30

40

50