

【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 11 月 7 日(2024.11.7)

【公開番号】特開 2024-90908(P2024-90908A)
【公開日】令和 6 年 7 月 4 日(2024.7.4)
【年通号数】公開公報(特許)2024-124
【出願番号】特願 2022-207090(P2022-207090)
【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 3 A

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 10 月 29 日(2024.10.29)

【手続補正 1】

20

【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】

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

演出を表示可能な演出表示部と、

発光可能な発光手段と、

演出を制御する副制御手段と、

可動手段と

を備え、

始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

40

識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

副制御手段は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を有し、

付与される遊技価値数と使用される遊技価値数との差数に関する情報を記憶可能であり、

50

前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、遊技価値の獲得を抑制するための制御が実行される状態である抑制状態となり得るよう構成されており、
所定の条件を充足した場合には演出表示部に所定の待機表示を表示し得るよう構成されており、

前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況にて、始動口に遊技球が入球した場合には、前記所定の待機表示が非表示となり、変動表示を開始した演出用図柄が表示され得るよう構成されており、

可動手段が所定の動作パターンにて動作可能であり、

抑制状態となった場合には、抑制状態であることに対応した発光態様である抑制発光態様にて発光手段を制御し、抑制状態であることに対応した抑制表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

演出表示部に前記所定の待機表示が表示されている状況にて抑制状態となった場合、演出用図柄が表示されず、抑制表示が表示され得るよう構成されており、

可動手段が前記所定の動作パターンにて動作している途中のタイミングである第1のタイミングにて抑制状態となった場合には、可動手段は当該所定の動作パターンの動作を第2のタイミングまで継続し、その後当該所定の動作パターンの動作を完了せずに初期位置に向けて動作する

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本態様に係る遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

演出を表示可能な演出表示部と、

発光可能な発光手段と、

演出を制御する副制御手段と、

可動手段と

を備え、

始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

副制御手段は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を有し、

付与される遊技価値数と使用される遊技価値数との差数に関する情報を記憶可能であり、前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、遊技価値の獲得を抑制するための制

10

20

30

40

50

御が実行される状態である抑制状態となり得るよう構成されており、
所定の条件を充足した場合には演出表示部に所定の待機表示を表示し得るよう構成されており、
前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況にて、始動口に遊技球が入球した場合には、前記所定の待機表示が非表示となり、変動表示を開始した演出用図柄が表示され得るよう構成されており、
可動手段が所定の動作パターンにて動作可能であり、
抑制状態となった場合には、抑制状態であることに対応した発光態様である抑制発光態様にて発光手段を制御し、抑制状態であることに対応した抑制表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、
演出表示部に前記所定の待機表示が表示されている状況にて抑制状態となった場合、演出用図柄が表示されず、抑制表示が表示され得るよう構成されており、
可動手段が前記所定の動作パターンにて動作している途中のタイミングである第1のタイミングにて抑制状態となった場合には、可動手段は当該所定の動作パターンの動作を第2のタイミングまで継続し、その後当該所定の動作パターンの動作を完了せずに初期位置に向けて動作すること
ことを特徴とする遊技機である。

10

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

20

本別態様に係る遊技機は、

演出を表示可能な演出表示部と、
発光可能な発光手段と、
演出用可動物と

を備え、

付与される遊技価値数と使用される遊技価値数との差数に関する情報を記憶可能であり

、
前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、遊技価値の獲得を抑制するための制御が実行される状態である抑制状態となるよう構成されており、

抑制状態となった場合には、抑制状態であることに対応した発光態様である抑制発光態様にて発光手段が発光し、抑制状態であることに対応した抑制表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

30

演出用可動物の動作が異常であると判定された場合には、当該異常を解消するための所定の動作(例えば、所定のリトライ動作)を実行し得るよう構成されており、

演出用可動物が前記所定の動作を実行している途中のタイミングである第1のタイミングにて抑制状態となった場合には、演出用可動物は当該所定の動作の実行を継続すること
ことを特徴とする遊技機である。

40

50