

【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7年3月19日(2025.3.19)

【公開番号】特開2023-91846(P2023-91846A)

【公開日】令和5年7月3日(2023.7.3)

【年通号数】公開公報(特許)2023-123

【出願番号】特願2021-206672(P2021-206672)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 Z

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和7年3月11日(2025.3.11)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技の進行の制御を行う遊技制御手段と、
演出の制御を行う演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、

所定の計数開始条件が成立してから行われた遊技における遊技用価値の付与数を累積計数した累積付与数が、前記所定の計数開始条件が成立してから行われた遊技における遊技用価値の使用数を累積計数した累積使用数よりも大きいときに、前記累積付与数と前記累積使用数との間の差数として、前記累積付与数から前記累積使用数を減算した数を記憶し、

前記累積付与数が、前記累積使用数よりも小さいときに、前記差数として0を記憶し、
記憶した前記差数が制限数に達したときに、遊技の進行を不能化し、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利区間ににおいて、付与された遊技用価値の数が上限値に達するまで前記有利区間に制御可能であり、

前記有利区間ににおいて外部に対して信号を出力する外部信号出力が可能であり、
所定の単位遊技において、前記有利区間ににおいて付与された遊技用価値の数が前記上限値に達し、かつ、前記差数が前記制限数となった場合、前記外部信号出力を停止した後に、遊技の進行を不能化し、

前記遊技機の状態を遊技の進行が不能な状態に制御する場合、前記差数を保持し、
遊技の進行が不能な状態に制御しているときに、前記遊技機への電力供給が停止され、該電力供給が再開した場合も、遊技の進行が不能な状態に制御している旨、および前記差数を保持し、

単位遊技ごとに遊技用価値の使用数を特定可能なコマンドと遊技用価値の付与数を特定可能なコマンドを前記演出制御手段に送信し、

記憶した前記差数と前記制限数との間の差が所定数よりも小さいときに、単位遊技ごとに前記差数と前記制限数との間の差を特定可能なコマンドを前記演出制御手段に送信する、遊技機。

50

【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】**(A) 請求項1に記載の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技の進行の制御を行う遊技制御手段と、演出の制御を行う演出制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、

10

所定の計数開始条件が成立してから行われた遊技における遊技用価値の付与数を累積計数した累積付与数が、前記所定の計数開始条件が成立してから行われた遊技における遊技用価値の使用数を累積計数した累積使用数よりも大きいときに、前記累積付与数と前記累積使用数との間の差数として、前記累積付与数から前記累積使用数を減算した数を記憶し、前記累積付与数が、前記累積使用数よりも小さいときに、前記差数として0を記憶し、記憶した前記差数が制限数に達したときに、遊技の進行を不能化し、

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利区間ににおいて、付与された遊技用価値の数が上限値に達するまで前記有利区間に制御可能であり、前記有利区間ににおいて外部に対して信号を出力する外部信号出力が可能であり、所定の単位遊技において、前記有利区間ににおいて付与された遊技用価値の数が前記上限値に達し、かつ、前記差数が前記制限数となった場合、前記外部信号出力を停止した後に、遊技の進行を不能化し、前記遊技機の状態を遊技の進行が不能な状態に制御する場合、前記差数を保持し、遊技の進行が不能な状態に制御しているときに、前記遊技機への電力供給が停止され、該電力供給が再開した場合も、遊技の進行が不能な状態に制御している旨、および前記差数を保持し、単位遊技ごとに遊技用価値の使用数を特定可能なコマンドと遊技用価値の付与数を特定可能なコマンドを前記演出制御手段に送信し、

30

記憶した前記差数と前記制限数との間の差が所定数よりも小さいときに、単位遊技ごとに前記差数と前記制限数との間の差を特定可能なコマンドを前記演出制御手段に送信する、ことを特徴とする。

40

50