

【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5月28日(2025.5.28)

【公開番号】特開2024-175175(P2024-175175A)  
【公開日】令和6年12月18日(2024.12.18)  
【年通号数】公開公報(特許)2024-237  
【出願番号】特願2023-89511(P2023-89511)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 3 4  
A 6 3 F 7/02 3 3 3 A

10

【手続補正書】  
【提出日】令和7年5月20日(2025.5.20)  
【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

所定条件成立時に抽選を実行し、当該抽選の結果に基づいて特典を付与する遊技機であって、

遊技に消費された遊技価値と遊技者に付与される遊技価値とに基づいて、遊技を停止させるか否かを決定するための基準値を算出する基準値算出手段と、

前記基準値を含む複数の遊技情報を記憶し、当該遊技情報を更新可能な記憶手段と、

遊技機に電源が供給される電源投入時操作として、管理者が操作可能な複数の操作手段と、

30

を備え、

前記記憶手段によって提供される記憶領域には、遊技の進行を制御する処理で使用される遊技制御領域が含まれ、

前記基準値算出手段は、前記遊技制御領域の外部の領域を使用しながら前記基準値を算出するとともに、当該基準値に基づいて遊技の進行を停止するための設定を実行し、

前記電源投入時操作として、前記複数の操作手段のうち特定操作手段への操作を伴う特定の電源投入時操作が行われた場合には、前記基準値に基づく遊技停止の設定が解除されるとともに当該基準値が初期化され、

さらに、前記遊技制御領域の外部の領域を使用する特定の共通プログラムは、前記遊技制御領域を使用する処理から呼び出されることがない

40

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】0002  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0002】

パチンコ機に代表される遊技機には、遊技に消費された遊技媒体に対して遊技者が得られた賞媒体が遊技者に過剰に供給されたと判定された場合に遊技を停止させるものがある(例えば、特許文献1参照)。

50

## 【手続補正 3】

【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】

【特許文献 1】特開 2017-80047 号公報

## 【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

特許文献 1 に開示された遊技機では、遊技に消費された遊技価値と遊技者に付与された遊技価値との差（基準値）を計数し、当該基準値に基づいて遊技停止を判定していたが、遊技機の異常発生などにより適正な遊技を継続できずに遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあった。

## 【手続補正 5】

【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】

本発明は、上記事情に鑑みなされたもので、遊技を適正に継続可能とすることにより、遊技の興趣低下を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

## 【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

所定条件成立時に抽選を実行し、当該抽選の結果に基づいて特典を付与する遊技機であって、

遊技に消費された遊技価値と遊技者に付与される遊技価値とに基づいて、遊技を停止させるか否かを決定するための基準値を算出する基準値算出手段と、

前記基準値を含む複数の遊技情報を記憶し、当該遊技情報を更新可能な記憶手段と、

遊技機に電源が供給される電源投入時操作として、管理者が操作可能な複数の操作手段と、

を備え、

前記記憶手段によって提供される記憶領域には、遊技の進行を制御する処理で使用される遊技制御領域が含まれ、

前記基準値算出手段は、前記遊技制御領域の外部の領域を使用しながら前記基準値を算出するとともに、当該基準値に基づいて遊技の進行を停止するための設定を実行し、

前記電源投入時操作として、前記複数の操作手段のうち特定操作手段への操作を伴う特定の電源投入時操作が行われた場合には、前記基準値に基づく遊技停止の設定が解除されるとともに当該基準値が初期化され、

さらに、前記遊技制御領域の外部の領域を使用する特定の共通プログラムは、前記遊技制御領域を使用する処理から呼び出されることがない

ことを特徴とする遊技機。

## 【手続補正 7】

10

20

30

40

50

【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8】  
【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】

10

本発明の一形態によれば、上記課題を解決し、遊技の興趣低下を抑制することが可能となる。

20

30

40

50